

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS: ESTUDOS LITERÁRIOS

Tatiana Martins Montenegro

**O UNIVERSO TRANSTEXTUAL E TRANSMIDIÁTICO DA HQ *TURMA DA MÔNICA*: O PARQUE TEMÁTICO VILA DA MÔNICA GRAMADO (RS) COMO
TEXTO NARRATIVO E ESPAÇO IMERSIVO DE EXPERIÊNCIA**

Juiz de Fora
2025

Tatiana Martins Montenegro

O universo transtextual e transmidiático da HQ *Turma da Mônica*:

O parque temático Vila da Mônica Gramado (RS) como texto narrativo e espaço
imersivo de experiência

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários da Faculdade de Letras, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Letras. Área de concentração: Literatura e Transdisciplinaridade.

Orientador: Professor Doutor Humberto Fois-Braga

Juiz de Fora

2025

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Martins Montenegro, Tatiana.

O universo transtextual e transmidiático da HQ Turma da Mônica : O parque temático Vila da Mônica Gramado (RS) como texto narrativo e espaço imersivo de experiência / Tatiana Martins Montenegro. -- 2025.

434 p. : il.

Orientador: Humberto Fois Braga

Tese (doutorado) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Letras. Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários, 2025.

1. Turma da Mônica. 2. Storytelling. 3. Parques temáticos. 4. Vila da Mônica. 5. Quadrinhos. I. Fois Braga, Humberto, orient. II. Título.

Tatiana Martins Montenegro

O universo transtextual e transmidiático da HQ *Turma da Mônica*: o parque temático Vila da Mônica Gramado (RS) como texto narrativo e espaço imersivo de experiência

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial à obtenção do título de Doutora em Letras. Área de concentração: Teorias da Literatura e Representações Culturais.

Aprovada em 07 de agosto de 2025.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Humberto Fois Braga - Orientador

Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof. Dr. Anderson Pires da Silva

Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof. Dr. Rodrigo Fonseca Barbosa

Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof. Dr. Maguil Marsilio

Universidade de Caxias do Sul

Profa. Dra. Romilda Aparecida Lopes

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sudeste de Minas Gerais

Juiz de Fora, 23/06/2025.



Documento assinado eletronicamente por **Humberto Fois Braga, Professor(a)**, em 07/08/2025, às 17:19, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **ROMILDA APARECIDA LOPES, Usuário Externo**, em 07/08/2025, às 18:09, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Rodrigo Fonseca Barbosa, Professor(a)**, em 08/08/2025, às 18:38, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **MAGUIL MARSILIO, Usuário Externo**, em 14/08/2025, às 10:21, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Anderson Pires da Silva, Professor(a)**, em 08/09/2025, às 22:40, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no Portal do SEI-Ufjf (www2.ufjf.br/SEI) através do ícone Conferência de Documentos, informando o código verificador **2464525** e o código CRC **0D25C45D**.

RESUMO

A presente tese investiga a transposição transtextual e transmidiática da *Turma da Mônica* para o parque temático Vila da Mônica, localizado em Gramado-RS, para compreender como os elementos das histórias em quadrinhos são adaptados para um espaço tridimensional de experiência narrativa. Partindo do pressuposto de que a adaptação da *Turma da Mônica* para uma esfera mais tecnológica, sensorial e imersiva é um desafio contemporâneo, esta pesquisa busca analisar os códigos e artefatos inseridos na Vila da Mônica para criar uma experiência envolvente, com foco na organização espacial, coerência temática e na jornada do visitante no parque. O estudo compreende o parque temático como um texto cultural tridimensional e busca investigar de que forma a Vila da Mônica constrói uma narrativa com elementos alegóricos, performáticos e tecnológicos como tentativa de envolver e engajar o visitante. A metodologia adotada inclui uma revisão de literatura sobre narrativa e *storytelling*; transtextualidade; transmidialidade; mundos possíveis ficcionais; HQs; espaços de exposição; parques temáticos; economia da experiência. Trata-se de uma construção transdisciplinar que articula, em especial, disciplinas da Literatura, Comunicação Social e Turismo. Além da pesquisa bibliográfica e documental, é realizada uma pesquisa de campo descritiva com observação participante no parque Vila da Mônica Gramado. Essa investigação *in loco* aponta os modos de transposição transtextual e transmidiática, identificando de que forma o universo da *Turma* é expandido para esse espaço de entretenimento, mantendo seus discursos, linguagem e coesão. Esta tese propõe uma visão ampliada da Literatura, reconhecendo manifestações como HQs, espaços de exposição, parques temáticos e experiências imersivas como narrativas legítimas. Defende-se o hibridismo e a pluralidade estética como caminhos para romper com o conservadorismo literário. Ao valorizar a diversidade de linguagens, promove-se uma literatura mais democrática e culturalmente inclusiva.

Palavras-chave: História em Quadrinhos. Storytelling Transmídia. Parque Temático. Turma da Mônica. Vila da Mônica Gramado.

ABSTRACT

This thesis investigates the transtextual and transmedia transposition of *Turma da Mônica* into the theme park *Vila da Mônica*, located in Gramado, Brazil, aiming to understand how the elements of comic books are adapted into a three-dimensional space of narrative experience. Based on the premise that adapting *Turma da Mônica* to a more technological, sensory, and immersive sphere is a contemporary challenge, this research seeks to analyze the codes and artifacts embedded in *Vila da Mônica* to create an engaging experience, focusing on spatial organization, thematic coherence, and the visitor's journey through the park. The study approaches the theme park as a three-dimensional cultural text and investigates how *Vila da Mônica* constructs a narrative using allegorical, performative, and technological elements to captivate and engage visitors. The methodology includes a literature review on narrative and story telling; transtextuality; transmedia story telling; possible fictional worlds; comic books; exhibition spaces; theme parks and the experience economy. This is a multidisciplinary approach that primarily articulates concepts from Literature, Communication Studies, and Tourism. In addition to bibliographic and documentary research, a descriptive field study was conducted through participant observation at *Vila da Mônica* Gramado. This on-site investigation reveals the modes of transtextual and transmedia transposition, identifying how the *Turma da Mônica* universe is expanded into this entertainment space while preserving its discourse, language, and narrative coherence. The thesis advocates for an expanded view of Literature, recognizing comic books, exhibitions, theme parks, and immersive experiences as legitimate narrative forms. It defends hybridity and an aesthetic plurality as means to break with literary conservatism. By valuing the diversity of expressive languages, it promotes a more democratic and culturally inclusive literature.

Keywords: Comic Books. Transmedia Storytelling. Theme Park. *Turma da Mônica*. *Vila da Mônica* Gramado.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Representação da obra de Hamlet na pintura de Eugene Delacroix (1843)	53
Figura 2 - Representação da obra teatral <i>Hamlet</i> na comédia ao molho picante (2014)	53
Figura 3 - Página dos quadrinhos intitulados “Superendividados”, da Turma da Mônica	59
Figura 4 - Cena do episódio Bandersnatch (Black Mirror), que possibilita ao espectador tomar uma decisão ou retornar e seguir com a narrativa por outro caminho por meio dos comandos “Consultar a Dra Haynes” e “Voltar”.	73
Figura 5 - Charge de Luiz Fernando Cazo para o Jornal da Economia (2018)	76
Figura 6 - Intertextualidade: Monalisa (1503) e Mônicaalisa (1989)	77
Figura 7 - Primeira projeção cinematográfica realizada por Eadweard Muybridge (1879)	81
Figura 8 - Etapas da Jornada do Herói	87
Figura 9 - Cenas que sintetizam a Jornada do Herói da protagonista Barbie	91
Figura 10 - Distribuição de conteúdo narrativo ontem (linear) e hoje (não linear)	93
Figura 11 - Fanfic em HQ baseada na narrativa de Harry Potter	98
Figura 12 - Accio Data, guia produzido pela fã de Harry Potter	102
Figura 13 - Histoire de monsieur Jabot(1833), considerada a primeira obra em quadrinhos da história - ou uma das primeiras.	108
Figura 14 - Príncipe Valente: A ausência dos balões de diálogos reforça a extensão e relevância do texto frente às ilustrações nesta narrativa em quadrinhos	116
Figura 15 - Página da Graphic novel Contrato com Deus e outras histórias de cortiço (1978)	117
Figura 16 - Leitura sequencial dos quadrinhos	118
Figura 17 - Poesia concreta de José de Arimathea	118
Figura 18 - O Garoto mais esperto do mundo (1995).	121
Figura 19 - Layout regular e ostensivo em Como Fazer Quadrinhos	122
Figura 20 - Quadro de As Aventuras de Tintim (1929): reunião do estilo realista (cenário) e cartunesco (personagens)	124
Figura 21 - Exemplos de Onomatopeias nos quadrinhos	124
Figura 22 - Mangá com presença de grafismos	125
Figura 23 - Vinhetas transcendendo os quadros nas obras de Jack Kirby	126
Figura 24 - Vinhetas transcendendo os quadros nas obras de Jack Kirby	126
Figura 25 - Metalepse na HQ A Volta do Príncipe das Névoas (DE VITA, 2016) ...	128
Figura 26 - Tirinhas de Snoopy, personagem ficcional que reage como um ser humano real	129
Figura 27 - Organograma dos elementos dos quadrinhos	130
Figura 28 - Capa da 1ª edição da série Marvel vs. DC (1996)	135
Figura 29 - Capa da Revista Mad (1996): paródia de Star Wars	137
Figura 30 - Tiras fazendo referência a Star Wars com intenção cômica	138

Figura 31 - Ilustração expressionista de Ted McKeever para a DC Comics: Superman's Metropolis (1996), Batman: Nosferatu (1999) e Wonder Woman (2003): The Blue Amazon	140
Figura 32 - Scott Pilgrim nas versões HQ, Anime e Filme	142
Figura 33 - Presença majoritária das HQ's em todas os projetos de narrativa transmídia	143
Figura 34 - Capa da primeira edição dos quadrinhos de Jerônimo: O Herói do Sertão (1957)	145
Figura 35 - Construção de um personagem por meio da ferramenta online StoryboardThat	148
Figura 36 - Narrativas em quadrinhos produzidas por Sisson (1855)	151
Figura 37 - Narrativas em quadrinhos produzidas por Agostini (1869)	151
Figura 38 - Revista O Tico-Tico, considerada a primeira revista em quadrinhos do Brasil.....	153
Figura 39 - Quadrinho de Pagu	154
Figura 40 - Capa da Revista Gibi	155
Figura 41 - Conto dos Orixás, de Hugo Canuto (2019)	160
Figura 42 - Tiras sarcásticas de Laerte sobre a construção transexual feminina....	161
Figura 43 - Autorretrato de Maurício de Sousa.....	164
Figura 44 - Sugismundo (Governo Federal) e Capitão Feio (Mauricio de Sousa),..	167
Figura 45 - Aplicação dos elementos dos quadrinhos em uma página de HQ da Turma da Mônica	168
Figura 46 - Layout ostensivo com diferença no terceiro quadro	169
Figura 47 - Campanhas de responsabilidade social em colaboração com a <i>Turma da Mônica</i>	173
Figura 48 - O personagem surdo Humberto diz “Eu amo você” na linguagem de libras.	174
Figura 49 - Principais personagens pretos de Turma da Mônica: Jeremias, Pelezinho, Ronaldinho, Ronaldo, Melissa, Milena e Tábata, respectivamente.	175
Figura 50 - “Monicaverso”: o universo expandido de Turma da Mônica	178
Figura 51 - Universo Narrativo: Série Mônica e Cebolinha no Mundo de Romeu e Julieta	180
Figura 52 - Turma da Mônica Laços:.....	181
Figura 53 – Easter Eggs na versão hipertextual de Turma da Mônica Laços:	182
Figura 54 - Jogo para videogame Mônica na Terra dos Monstros: versão nacional do game Wonder Boy	183
Figura 55 - Universo Narrativo Turma da Mônica - Série Mônica Toy	184
Figura 56 - Exemplo de desenho no estilo chibi original e desenho Mônica Toy	185
Figura 57 - Capas de algumas das edições da coleção Clássicos do Cinema (2007)	186
Figura 58 - Crossover de Menino Maluquinho e Turma da Mônica (2018)	186
Figura 59 - Tirinhas do Boldinho	187
Figura 60 - Meme “ata” e variantes	189
Figura 61 - The Bidus.....	190
Figura 62 - Publicação fazendo referência ao Oscar 2024	190
Figura 63 - Exposição Rio Carnaval, em cartaz no Museu de Arte do Rio (2024) ..	198

Figura 64 - Mapa interativo da Exposição Roma – A Vida e os Imperadores	202
Figura 65 - Exposições itinerantes de Van Gogh	203
Figura 66 - Impressionistas e Mundo Pixar	203
Figura 67 - Exposição Imersiva Frida Kahlo (2022).....	206
Figura 68 - Retratos como Frida (2024)	207
Figura 69 - Dinâmica da exposição	213
Figura 70 - Fonte (1917)	214
Figura 71 - Caixas Brillo (1964), ...	214
Figura 72 - Seção da Turma da Mônica na Exposição Quadrinhos.....	217
Figura 73 - Diferenças entre o bidimensional e o tridimensional.....	220
Figura 74 -Theseus	223
Figura 75 - The Artistas Present: Experiência imersiva do público	226
Figura 76 - Encontro de Marina Abramovic e o ex (2010)	228
Figura 77 - Obra da exposição Ciranda de Arte, de Katsuko Nakano	231
Figura 78 - Obra da exposição Ciranda de Arte, de Katsuko Nakano	231
Figura 79 - Memorial da República Presidente Itamar Franco.....	234
Figura 80 - Peça audiovisual da exposição virtual Diários da Pandemia: um dia por vez (2021).....	236
Figura 81 - Tour Virtual no Museu do Ipiranga	239
Figura 82 - Experiências interativas e imersivas no Space Adventure de Canela ..	241
Figura 83 - Experiências interativas e imersivas em Balneário Camboriú	241
Figura 84 - Participação ativa do público em Harry Potter: The Exhibition	244
Figura 85 - Publicação de visitante de Harry Potter: The Exhibition no Instagram. O registro foi feito em um dos espaços instagramáveis da exposição.	245
Figura 86 - Hipertextualidade na Exposição Física e Virtual: experiências não-lineares	246
Figura 87 - Tela exibindo clipe que envolve a banda	249
Figura 88 - Tela exibindo notícia sobre a banda.....	250
Figura 89 - Atração Revenge of the Mummy (Universal Estudios)	257
Figura 90 - Atração Revenge of the Mummy (Universal Estudios)	257
Figura 91 - Espaço de Fé: uma das ambientações do Parque Terra Mágica Florybal.	259
Figura 92 - Mensagem Mágica.....	259
Figura 93 - Jogo elaborado para o Beto Carrero World abordando detalhes da experiência física dentro do ambiente virtual. A estrutura se assemelha ao Tour Virtual no Museu do Ipiranga	261
Figura 94 - Varinhas interativas (Harry Potter): objeto temático que materializa de forma tecnológica a hipertextualidade nos parques.	262
Figura 95 - Interfaces do Play Disney Parks app.....	264
Figura 96 - ProjetoDisney Research: Interação de um humano com o robô, que imita seus movimentos	266
Figura 97 - Placa localizada na entrada do Parque Terra Mágica Florybal.....	272
Figura 98 - Reprodução da Feira Medieval de São Bartolomeu, no século XVI	273
Figura 99 - Reprodução do Palácio de Cristal na GreatExhibition de Londres (1851)	274
Figura 100 - Bakken, o parque de diversões mais antigo do mundo.	276

Figura 101 - Bakken, o parque de diversões mais antigo do mundo, no século XXI.	276
Figura 102 - Luna Park, situado em ConeyIslandem 1905.....	277
Figura 103 - Parques da Disney: Toy Story Land.....	281
Figura 104 - Criança interagindo com o Mickey	281
Figura 105 - Complexo temático Disney Springs, localizado na Flórida - EUA	288
Figura 106 - Publicação que convida as jovens a viverem um “sonho de princesa” na Disney.....	292
Figura 107 - Pais e filhos brincando juntos na Vila da Mônica Gramado	308
Figura 108 - Tela digital que orienta os visitantes a desenharem Alfredinho, figura que serviu de protótipo para a criação dos demais personagens de Turma da Mônica.	309
Figura 109 - Capa da Revista Parque da Mônica (1993).....	313
Figura 110 - Revista Parque da Mônica (1993) (p. 13).....	313
Figura 111 - Parque da Mônica em São Paulo - unidade mais antiga (Shopping Eldorado)	315
Figura 112 - Parque da Mônica em São Paulo - unidade atual (Shopping SP Market)	315
Figura 113 - Mapa do Parque da Mônica, localizado em São Paulo. Destaque para as zonas designadas como “Delícias da Vila” e “Casa da Mônica”, antecipações do que viria a ser a Vila da Mônica Gramado.....	316
Figura 114 - Vila da Mônica Gramado.....	318
Figura 115 - Foto Vila da Mônica Gramado.....	319
Figura 116 - Trecho de HQ	320
Figura 117 - Telhados em duas águas; detalhes em madeira; janelas com moldura; tijolos aparentes e contraste de cores: elementos em comum na arquitetura da Turma da Mônica na versão em quadrinhos e no Parque Temático.....	321
Figura 118 - Hospital Veterinário (atração).....	323
Figura 119 - Empório Nhô Lau: gastronomia.....	323
Figura 120 - Avenida Borges de Medeiros, uma das principais vias de Gramado-RS	327
Figura 121 - Detalhes cenográficos das casas da Magali, Mônica e Cebolinha, respectivamente, na Vila da Mônica Gramado.	329
Figura 122 - Casa da Mônica com sua ambientação de Festa do Pijama	331
Figura 123 - Casa da Magali, com sua ambientação de Festa de Aniversário	331
Figura 124 - Experiências sensoriais na Vila da Mônica: a preparação dos biscoitos no aniversário da Magali; o Sansão gigante e peludo no mundo dos sonhos da Mônica; a ambientação de discoteca e o incentivo ao manuseio de telas na Casa do Louco, respectivamente.	333
Figura 125 - Quebra da teatralidade: condutor de experiência desfocado durante atividade	335
Figura 126 - A bicicleta do Louco tem a roda triangular, norma aceita e naturalizada dentro do mundo possível ficcional deste personagem	337
Figura 127 - Sinalização direcional da Vila e painel de descrição da atração “Laboratório do Franjinha”, respectivamente.	340
Figura 128 - Jornada do visitante em parques temáticos enquanto narrativa	342

Figura 129 - Sequencialidade experiencial aplicada ao mapa ilustrado da Vila da Mônica	343
Figura 130 - Carrossel do Chico Bento na Vila da Mônica	346
Figura 131 - Detalhes cenográficos e produtos licenciados que exemplificam a coerência temática da Vila da Mônica	347
Figura 132 - Eixos interpretativos dos parques temáticos	348
Figura 133 - Temas e Histórias	349
Figura 134 - Encadeamento de histórias que se passam dentro do enredo Bairro do Limoeiro	351
Figura 135 - Sequencialidade experiencial do visitante por meio da articulação das histórias ambientadas no Corpo de Bombeiros, Hotel Pet e Hospital Veterinário, respectivamente.....	351
Figura 136 - Utilização das luzes e construção de percursos narrativos intencionais na Vila da Mônica: lasers como obstáculos (Casa do Louco); luzes escuras para destacar as telas (Casa do Luca); e como um demarcador de transição de ambientes (Casa da Mônica).	353
Figura 137 - Produtos licenciados da Turma da Mônica à venda na Vila da Mônica	355
Figura 138 - Praça Sansão	357
Figura 139 - A Praça Sansão é notada por diversos ângulos de visão (de longe, de perto e do alto, respectivamente), podendo ser considerada uma representação de long shot do parque	358
Figura 140 – Landmark (marco central) da Vila da Mônica	359
Figura 141 - Sansão e suas variações à venda na loja oficial da Vila da Mônica ...	360
Figura 142 - Monumento ao Maurício de Sousa.....	361
Figura 143 - Monumento de Walt Disney no Magic Kingdom	362
Figura 144 - Pedestal de Gramado que serviu de referência na composição do monumento de Mauricio de Sousa na Vila da Mônica	363
Figura 145 - Responsabilidade social na Vila da Mônica	365
Figura 146 - Iniciativas de educação e prevenção incorporadas ao storytelling do parque.....	365
Figura 147 - Instrumentos de controle do tempo da narrativa na Vila da Mônica: cronômetro em contagem regressiva e texto de apoio sinalizando a duração total da atração.....	367
Figura 148 - Espaços de pausa disponibilizados na Vila da Mônica.....	371
Figura 149 - Interação dos visitantes com o Franjinha em seu laboratório	372
Figura 150 - Arquétipos representados pelos personagens Mônica, Cascão, Franjinha, Louco, Cebolinha e Magali no parque Vila da Mônica	374
Figura 151 - Monitores e personagens na função de narradores explícitos e homodiegéticos.....	375
Figura 152 - Figurinos disponibilizados aos visitantes: uniforme de bombeiro, jaleco de veterinário e caracterização de engenheiro.....	377
Figura 153 - Show dos personagens na Vila da Mônica.....	378
Figura 154 - Interatividade no Hospital Veterinário.....	381
Figura 155 - Uso de telas e jogos gamificados na Casa do Cebolinha	382
Figura 156 - Experiência teleguiada e digital na Casa do Luca, respectivamente ...	383

Figura 157 - Interface interativa e gamificação na atividade “Cadê o Sansão?”	384
Figura 158 - Quiz gamificado sobre educação financeira	385
Figura 159 - Visitantes ajudam a “desembaçar” o box do banheiro com o personagem Horácio na Casa do Louco. O efeito de embaçado causado pelo vapor no suposto vidro é, na realidade, uma tela com interface digital.	386
Figura 160 - Festa de Aniversário na Vila da Mônica	387
Figura 161 - Comemoração de aniversário na Vila da Mônica	388
Figura 162 - Post de divulgação da ação promocional entre a Vila da Mônica e o filme Chico Bento e a Goiabeira Maraviósa (2025)	389
Figura 163 - Foto icônica Beatles	390
Figura 164 - Pastiche com os personagens da Turma da Mônica em um quadro na Casa do Louco	390
Figura 165 - Capas de Clássicos da Literatura	391
Figura 166 - Transposição de clássicos da literatura para a Casa do Louco, na Vila da Mônica	391
Figura 167 – Ferrovia de Harry Potter	391
Figura 168 - Transposição textual de Harry Potter para a estação ferroviária da Vila da Mônica	392
Figura 169 - Logotipo INSS	393
Figura 170 - Transposição textual de órgãos públicos para um folheto promovido na estação ferroviária da Vila da Mônica	393
Figura 171 - Logotipo Leroy Merlin	394
Figura 172 - Transposição textual da marca Leroy Merlin para um folheto de divulgação na estação ferroviária da Vila da Mônica	394
Figura 173 - Propaganda "Pergunta lá no posto Ipiranga"	395
Figura 174 - Transposição textual do bordão publicitário “Pergunta lá no Posto Ipiranga” para um marco visual na Cidade dos Carrinhos	395
Figura 175 - Adereço da Casa do Louco subvertendo a lógica, assim como a arte dadaísta	396

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
1 AS NARRATIVAS	28
1.1 NARRATIVAS E SOCIEDADES	29
1.2 NARRATIVA E OS ESTUDOS LITERÁRIOS.....	38
1.2 OS ESTUDOS NARRATIVOS.....	45
1.4 A RELAÇÃO ENTRE AS NARRATIVAS E OS MUNDOS POSSÍVEIS FICCIONAIS.....	61
1.5 O CARÁTER HIPERTEXTUAL DAS NARRATIVAS.....	71
1.6 A NARRATIVA <i>STORYTELLING</i> TRANSMÍDIA	80
2 AS NARRATIVAS EM QUADRINHOS	104
2.1 O CARÁTER EMBLEMÁTICO DOS QUADRINHOS: CARACTERÍSTICAS E SUA RELAÇÃO COM A LITERATURA.....	106
2.2 O CARÁTER TRANSTEXTUAL E TRANSMIDIÁTICO DOS QUADRINHOS	134
2.3 O SURGIMENTO DOS QUADRINHOS NO BRASIL	150
2.4 OS QUADRINHOS DA <i>TURMA DA MÔNICA</i>	162
2.5 TRANSTEXTUALIDADE E TRANSMIDIALIDADE EM <i>TURMA DA MÔNICA</i>	178
3 ESPAÇOS QUE CONTAM: DA EXPOSIÇÃO À NARRATIVA AOS PARQUES TEMÁTICOS	194
3.1 A EXPOSIÇÃO COMO TEXTO: INTENCIONALIDADE, MEDIAÇÃO E RECEPÇÃO	196
3.2 O OBJETO TRIDIMENSIONAL E O CARÁTER SEMIÓTICO DA EXPOSIÇÃO	219
3.3 OS ASPECTOS TRANSMIDIÁTICOS E TRANSTEXTUAIS DA EXPOSIÇÃO	233
3.4 OS PARQUES TEMÁTICOS COMO INSTALAÇÕES EXPOSITIVAS CONTEMPORÂNEAS	253
3.5 ORIGENS E TRANSFORMAÇÕES DOS PARQUES TEMÁTICOS: DO ESPETÁCULO POPULAR À FANTASIA ENCENADA.....	268
4 VILA DA MÔNICA GRAMADO: UM ESPAÇO ENCANTADO DE NARRATIVA TRANSMÍDIA, EXPOSIÇÃO TRIDIMENSIONAL E HOSPITALIDADE	300
4.1 A <i>TURMA DA MÔNICA</i> NOS PARQUES.....	305
4.2 VILA DA MÔNICA GRAMADO: ENTRE O IMAGINÁRIO SOCIAL, A HOSPITALIDADE E O TERRITÓRIO TURÍSTICO	318
4.3 A CONSTRUÇÃO NARRATIVA NA VILA DA MÔNICA	339

4.4 IMERSÃO NO UNIVERSO TRANSTEXTUAL E TRANSMIDIÁTICO DA VILA DA MÔNICA	380
CONSIDERAÇÕES FINAIS	399
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	405

INTRODUÇÃO

Por muitos séculos, a literatura foi um campo de estudos fundamentado nos formatos oral e impresso. Esperado, dada a sua origem e a sua evolução. Os modos de pensar e agir migraram de uma base constituída na oralidade para a natureza da escrita, da impressão e agora se tornam plurais. Se antes a literatura era delimitada por estruturas rígidas em forma e conteúdo, hoje, identificamos um arsenal de possibilidades de produção e recepção. No século XXI, tornou-se recorrente pensar a literatura nas suas múltiplas formas e plataformas; entender a literatura como base para conteúdos com possibilidades de desdobramento.

A literatura atual, portanto, é polifônica, aberta, com camadas; e um produto da literatura pode se tornar um material cada vez mais tangível. Para entender os caminhos que os Estudos Literários perpassam hoje é necessário pensar no cenário contemporâneo. Grande parte da sociedade ocidental é informatizada e não só isso, é tomada por um acentuado volume de informação. Captar a atenção dessas pessoas tem se tornado um enorme desafio para os veículos de mídia, para as marcas e, também, para os escritores. Ora, como apreender o desejo do receptor pela obra literária com tantos recursos de aprendizagem e entretenimento disponíveis hoje?

Para responder a esta pergunta, é necessário considerar alguns fatores. À medida que o mundo avança em termos tecnológicos, o texto é incrementado. Ao que parece, a imaginação não é mais suficiente para manter o interesse do leitor pela obra. O público quer ir além, deseja personificar os personagens, concretizar cenários, vivenciar a mesma história por outras perspectivas, inserir-se nas narrativas.

Em 1969, Marshall McLuhan no livro *Os meios de Comunicação como extensões do homem* dividiu os meios em dois tipos: quentes e frios. Os meios quentes seriam aqueles que demandam o uso de apenas um dos sentidos humanos e em alta definição, caso do livro, que prolonga o sentido da visão. O meio quente se caracteriza por ser linear; por exigir do público baixa participação e uma experiência entendida como passiva, já que há pouca interação entre o suporte e o leitor. Já os meios frios são aqueles que requerem mais de um sentido, caso da televisão, que demanda do receptor o uso da visão e da audição de modo simultâneo, sendo

caracterizado como não-linear e exige alta participação do público. Trazendo esses conceitos para a cena atual, nota-se que há um interesse expressivo do receptor pelos veículos frios frente ao seu desejo de participação ativa.

A partir do século XX, com a evolução dos meios de comunicação e das técnicas artísticas, os textos foram se desdobrando, convertendo-se em hipertexto, agregando elementos sonoros e visuais, transformando-se em tridimensionais. Isso permitiu que o *corpus* literário se tornasse palpável. A transposição de narrativas literárias para o cinema, a TV, as artes, os espaços de exposição e os *games* tornaram-se recorrentes, algo que Jenkins (2009) chama de efeito transmídia¹, fenômeno que ascendeu ainda mais no século XXI, rompendo as fronteiras existentes entre os meios.

O século XXI pertence à imagem. O cinema, a televisão e a informática dominam o imaginário coletivo. A palavra e a escrita passam a interagir com outros discursos. O som, a palavra e a imagem fundem-se em novas noções de texto que começam a emergir com uma mudança em termos de paradigma cultural (REHM, 2010, p. 49).

A intertextualidade leva ainda à transtextualidade (GENETTE, 2010), em que o conteúdo da obra se relaciona e referencia outras obras, contextos ou discursos, resultando no deslocamento de elementos de um texto original para novos textos. A transtextualidade trabalha com a interação entre diferentes obras, provocando um diálogo entre elas e possibilitando a criação de novas interpretações e significados. Por meio da transtextualidade, os receptores podem explorar conexões e referências entre diferentes textos, ampliando assim sua compreensão e apreciação dos textos envolvidos.

Pensando pelo lado do autor, há o desejo de ir adiante, de pensar em novas possibilidades e plataformas para o seu conteúdo, de utilizar os recursos disponíveis para transpor a sua mensagem por outros códigos e vieses, de chegar até o receptor por outros caminhos, de permitir-lhe a interação, de entregar-lhe novas experiências.

¹ Possibilidade de se contar uma mesma história utilizando para isso diferentes suportes de mídia, ou seja, transcendendo uma única mídia. O que diferencia uma narrativa transmídia de qualquer outra é que ela é dividida em várias partes e cada uma dessas é veiculada por um meio de comunicação diferente. Cada uma dessas mídias, a partir das suas características, explora o melhor de cada fragmento da história. Como exemplos de narrativas transmídia é possível elencar o universo de Star Wars, de Harry Potter, Pokémon, dentre outros.

À medida que as novas tecnologias avançam, o desejo por parte do público de se inserir nas narrativas torna-se ascendente. Gamificação²; interatividade³; metaverso⁴; realidade virtual⁵ e realidade aumentada⁶ são conceitos contemporâneos que expressam o empenho de produtores para entregar uma experiência cada vez mais imersiva e sensorial ao público, todavia, as experiências no mundo físico também se tornaram mais valorizadas, sobretudo diante da pandemia de Covid-19 que limitou temporariamente a socialização e as mobilidades. O indivíduo hoje quer vivenciar novas experiências e emoções, sejam elas virtuais, no campo da inovação ou físicas, no campo da afetividade.

O setor publicitário foi um dos primeiros a notar a necessidade de oferecer experiências cada vez mais envolventes para o público, inserindo-o simbolicamente nas narrativas das marcas. Entendeu que conectar marcas ao consumidor por meio do *storytelling*⁷ se trata de uma forma efetiva de criar laços entre ambos, contudo, realizar estas ações de aproximação em um espaço físico tende a gerar ainda mais resultado. Como exemplo, é possível citar as ativações de marca no evento *Rock in Rio*. Na edição de 2022, o Posto Ipiranga, um dos patrocinadores do evento, foi responsável pela montanha russa. O brinquedo trazia em uma de suas curvas do *looping* a frase “Pergunta láááááááá!!”⁸, famosa na propaganda do posto⁹, combinada a sensação exclamada de estar em uma montanha russa. Assim, a Ipiranga conciliou a experiência de se estar em um brinquedo radical com a narrativa popular do Posto Ipiranga.

Desta forma, é importante considerar que, para o público, uma coisa é *ver*, outra é *viver*. Ciente do desejo dos indivíduos de se inserir nas narrativas e buscando oferecer práticas únicas e memoráveis, além do marketing de experiência,

² Utilização de técnicas utilizadas em um jogo para outro contexto, como por exemplo, a gamificação na educação, possibilitando uma aprendizagem mais dinâmica e interativa.

³ Ação que envolve a relação entre um usuário e um objeto ou sistema.

⁴ Lugar que associa o mundo físico ao virtual, levando o usuário a interagir com um sistema que reproduz o mundo físico dentro do virtual.

⁵ Tecnologia que permite a interação de um usuário com o mundo virtual simulando o mundo real por meio de uma realidade em terceira dimensão, com efeitos visuais, táteis e sonoros. A experiência é realizada por meio de instrumentos, como óculos de realidade virtual.

⁶ Tecnologia que reproduz o mundo virtual dentro do mundo real, criando imagens holográficas que se sobrepõe a nossa visão de realidade. A prática acontece por meio de instrumentos, como smartphones.

⁷ Narrativa criada com o objetivo de vender e gerar audiência. O conceito será trabalhado com maior profundidade a seguir.

⁸ Imagem disponível em: <https://images.app.goo.gl/xn1kDqQJdnLtHEubA>

⁹ Vídeo do comercial disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Sb0gDKu70Kc>

crece também o turismo de experiência. O que diferencia o turismo de experiência da atividade turística tradicional é o fato de que neste último, o visitante exerce um papel de contemplação passiva dos atrativos, ou seja, pouco interage com a cultura do lugar. Já no turismo de experiência, segundo Panosso Netto (2010) o turista participa das narrativas, se torna um agente da própria viagem, imergindo no universo do lugar de forma ativa, utilizando múltiplos sentidos, resultando em um envolvimento maior. *Viver* e não simplesmente *ver*.

A Organização Mundial do Turismo, em 1997, publicou um documento chamado Estudos Estratégicos do Turismo para 2020, no qual projetava a seguinte realidade: os turistas irão “viajar para destinos onde, mais do que visitar e contemplar, fosse possível também sentir, viver, emocionar-se e ser personagem de sua própria viagem” (CARTILHA METODOLOGIA PROJETO ECONOMIA EXPERIÊNCIA, 2010, p. 10).

Como exemplo de turismo de experiência, é possível citar visitas às vinícolas em que o turista não só observa a plantação de uvas, barris e ouve sobre a história da produção, como também tem a oportunidade de participar da colheita, fazer a pisa da uva e degustar o vinho, vivenciando na prática o dia-a-dia dos produtores e na degustação, o resultado dos sabores, bem como o processo de harmonização da bebida.

O Airbnb, plataforma digital de aluguel de casas por temporada já inseriu em seu catálogo de serviços o turismo de experiências, em que é possível se conectar com moradores e contratá-los para a realização de atividades locais¹⁰, como trilhas na Galheta de Florianópolis-SC; passeios a cavalo no interior de São Paulo ou uma aula de surf em Saquarema-RJ. Assim, o turista é capaz de construir suas próprias narrativas onde ele é o personagem e o lugar é o cenário.

Em 2022, foi inaugurado em Gramado, cidade turística da Serra Gaúcha, um parque temático da *Turma da Mônica*. A Vila da Mônica, como é chamada, oferece aos seus visitantes um turismo de experiências, onde crianças e adultos não só interagem com os personagens dos quadrinhos, como realizam atividades simbólicas e multissensoriais intermediadas por eles, como ajudar o Cebolinha a capturar o Sansão¹¹; fazer experimentos científicos no laboratório do Franjinha e

¹⁰Disponível em: <https://www.airbnb.com.br/s/experiences>

¹¹Coelho da Mônica. O personagem Cebolinha vive uma relação genuinamente truculenta com a protagonista. O garoto cria planos para roubar o bicho de pelúcia favorito da Mônica.

preparar biscoitos no aniversário da Magali. Assim, visitar o parque se torna uma oportunidade de o público se sentir personagem desta narrativa.

O propósito do parque, no entanto, vai além de oferecer o turismo de experiências: enquanto um lugar de exposição, acaba por estabelecer uma relação de memória e afetividade entre o público e o universo da *Turma da Mônica*, conectando-os por meio de uma relação repleta de dialogismos, transtextualidades, transmidialidades e tridimensionalidades, refletidas nos elementos presentes no espaço de exposição, criados inicialmente para os quadrinhos. Desta forma, a experiência ofertada pelo parque torna-se uma chance de o receptor adentrar a narrativa.

O público, neste caso, é abrangente, dado que este produto literário é tradicional e atemporal. Veja bem, a *Turma da Mônica* foi criada por Maurício de Sousa em 1970 e faz parte da cultura nacional. Desde então, ao menos três gerações já desfrutaram da leitura do HQ brasileiro. Os HQs são as histórias em quadrinhos, isto é, narrativas gráficas que combinam texto e imagem, podendo apresentar tons de crítica e de humor, este último, característico da narrativa da *Turma da Mônica*.

Muito se discute acerca do caráter literário das histórias em quadrinhos, bem como sua qualidade literária. Posto isto, a presente tese buscará discutir essas questões, além de apresentar as principais características e apontar os caminhos transtextuais e transmidiáticos que perpassam esse tipo de narrativa. Também será discutido de que forma os contextos sociais podem afetar o conteúdo das narrativas em quadrinhos até chegar no objeto de estudo principal: a *Turma da Mônica* e o universo de narrativas construídas a partir dela e em torno dela.

Maurício de Sousa deu início as suas atividades como desenhista produzindo tirinhas em jornais, função que estendeu posteriormente para os gibis. As narrativas criadas pelo autor foram bem recebidas pelo público infanto-juvenil, já que exercitam a imaginação e o faz de conta de forma simples, universal e atemporal. Mendes (1990), contudo, salienta o papel ideológico e o reforço de estereótipos incitados nos gibis da *Turma da Mônica*, dado que apresenta elementos que reforçam um estilo de vida que cabe no modelo da classe média brasileira, bem como o comportamento padrão correspondente ao exercício das funções do homem e da mulher.

Todavia, do mesmo modo que a sociedade evolui em pensamento e comportamento, Sousa viu a necessidade de avançar, não só em termos estéticos, como de discurso e linguagem em *Turma da Mônica*, inserindo personagens¹² pretos, como Milena; paraplégicos, como Luca e a deficiente visual Dorinha, todos retratados na Vila da Mônica, parque temático de Gramado-RS. Um dos objetivos de Maurício de Sousa com a inclusão é gerar empatia e identificação com o público, conectando a *Turma da Mônica* a um número maior de pessoas, fazendo com que crianças antes pouco retratadas em obras literárias, midiáticas e expositivas se sintam representadas. Nesse sentido, apesar de existir há mais de cinquenta anos, a *Turma da Mônica* ainda pode ser considerada uma obra aberta e em transformação¹³.

O que também mudou ao longo dos anos foram os suportes midiáticos utilizados para contar a história da *Turma*. Os personagens foram adaptados para curtas e longas-metragens no formato de desenho animado e *live action*¹⁴; espetáculos teatrais, webséries; jogos de tabuleiro e de videogame, dentre outros produtos licenciados. O primeiro Parque da Mônica foi inaugurado em 1993, na cidade de São Paulo-SP¹⁵. O objetivo era criar um parque coberto e climatizado com brinquedos tradicionais, como carrossel e roda-gigante, contudo, adaptados ao universo dos personagens de Maurício de Sousa.

A diferença do Parque da Mônica de São Paulo-SP para a Vila da Mônica de Gramado-RS é que esta última explora de forma acentuada o contexto da narrativa, tendo em vista que reproduz o Bairro do Limoeiro, cenário onde se passa a história da *Turma*. A ambientação é composta pela reprodução tridimensional¹⁶ de lanchonetes, loja de brinquedos, hospital veterinário, hotel para pets, auto-escola, dentre outros estabelecimentos que compõe um bairro tanto dos quadrinhos, quanto da realidade.

¹²No final de 2022, o grupo de Maurício de Sousa lançou um personagem com nanismo, Bernardo, inspirado em uma história real. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2022/10/turma-da-monica-lanca-personagem-com-nanismo-inspirado-em-menino-de-8-anos.shtml>

¹³O fato de o autor também criar personagens inspirados em sua família também o aproxima do público, visto que humaniza seu processo de criação.

¹⁴Produções cinematográficas e videográficas que utilizam atores reais na interpretação dos personagens ou recursos tecnológicos de última geração que buscam deixar a narrativa cada vez mais próxima do real.

¹⁵ O parque se manteve fechado por cinco anos, de 2010 a 2015.

¹⁶ Composto de três dimensões: altura, largura e comprimento, tornando o elemento, neste caso, tangível.

Um cenário, bem como ocorre com os personagens, também é capaz de gerar vínculos com o público, sobretudo se tratando de memórias. O Bairro do Limoeiro pode resgatar nos adultos as lembranças da infância, como o brincar na rua, comprar quitutes na venda e levar o cãozinho no veterinário. Isso porque um bairro é capaz de gerar no indivíduo uma sensação de pertencimento, por se tratar de uma comunidade, e entendimento sobre a sua condição social, por se tratar de um microcosmo que revela uma série de mazelas. Nesse sentido, é possível levantar discussões acerca dos bairros que vão além das questões geográficas. De acordo com Antônio Cândido (1987)

[...] além de determinado território, o bairro se caracteriza por um segundo elemento, o “sentimento de localidade” existente nos seus moradores, e cuja formação depende não apenas da posição geográfica, mas também do intercâmbio entre as famílias e as pessoas, vestindo por assim dizer o esqueleto topográfico. [...] O que é bairro? - perguntei certa vez a um velho caipira, cuja resposta pronta exprime numa frase o que se vem expondo aqui: - Bairro é uma naçãozinha (CÂNDIDO, 1987, p. 57-65).

Já a Vila, que dá nome ao parque, pode ser compreendida como um recorte deste bairro, um microcosmo por onde circulam e convivem os personagens, trazendo a sensação de maior acolhimento por ser de menor tamanho. O temo vila ainda remete a outras memórias midiáticas e culturais infantis latino-americanas, como a Vila Sésamo e a Vila do Chaves. Martins e Caleiro (2012), em uma discussão sobre a Vila do Chaves, trazem o conceito de glocalidade¹⁷ para explicar que a vila é capaz de traduzir elementos que são globais. “Nada mais universal do que o convívio social” (MARTINS; CALERO, 2012, p.06)¹⁸.

Além dos estabelecimentos comerciais e administrativos, um bairro é composto de casas, elemento fundamental na experiência do visitante na Vila da Mônica, visto que grande parte das atividades ocorrem nestes espaços. Ao adentrar o universo do parque, os visitantes literalmente acessam a casa dos personagens da narrativa. Ao entrar no quarto da Mônica, é possível observar quadros familiares nas paredes; livros nas estantes, como uma edição chamada *Mantendo a calma*; brinquedos, dentre outros artefatos que expressam a identidade e a personalidade da protagonista. Quando acessamos um lar, entramos no universo do anfitrião doméstico, conhecemos sua intimidade, compreendemos seus hábitos e

¹⁷ Convergência existente entre o global e o local, originado do lema “*think global, act local*”.

¹⁸ É possível levantar ainda a frase de Leon Tolstói que diz: “fale da sua aldeia e estará falando do mundo”.

consequentemente, passamos a conhecê-lo melhor. No caso da Vila da Mônica, a experiência de estar literalmente dentro da casa dos personagens faz com que o visitante se sinta mais próximo destes e ainda mais imerso no universo da narrativa.

Hemmington (2007) diz que o relacionamento existente entre o hóspede e o anfitrião pode ser mediado por experiências memoráveis e pessoais, capazes de agregar valor para os atores envolvidos. Por se tratar de um espaço comercial, há um interesse mercadológico por trás dessa relação por parte do parque, é claro, contudo, há se considerar aqui o *Storytelling* e a economia da experiência em ação, dado que há por interesse da Vila da Mônica entregar não somente um serviço e sim, um evento extraordinário e inesquecível, o que Pine e Gilmore (1998) chamariam de “experiência encenada”, na qual o anfitrião ocupa o papel de vendedor e o visitante faz as vezes do comprador.

Fato é que a atmosfera criada pelo local pode ser capaz de gerar no visitante o envolvimento desejado. Das quatro manifestações de hospitalidade elencadas por Camargo (2004), receber, hospedar, alimentar e entreter, três são ofertadas pelo parque, mais especificamente nas casas dos personagens, com exceção da hospedagem.

Há ainda a intenção de converter a experiência vivenciada pelo visitante no parque em vendas de outros produtos licenciados da Turma, bem como atrair novos leitores para os quadrinhos. Não à toa, várias edições da *Turma da Mônica* e livros sobre o universo criado por Maurício de Sousa podem ser encontrados na loja do parque. O movimento de criar novos leitores se faz necessário, visto que estamos falando de uma obra que tem como característica perpassar gerações. A diferença entre os leitores da Turma de ontem para os de hoje é que a geração atual demanda todos esses elementos externos e complementares que lhe garantem uma imersão na narrativa estendida como forma da manutenção do seu interesse pela obra, isto é, não desejam apenas o texto tradicional, pois são atraídos de forma acentuada pelo texto tridimensional.

Adaptar o texto dos HQs da *Turma da Mônica* para uma esfera contemporânea mais tecnológica, inclusiva, dinâmica, imersiva e tridimensional tem sido um dos principais desafios do grupo Mauricio de Sousa Produções e torna-se meu a partir de agora, que buscarei compreender o processo de construção da narrativa da *Turma* e sua transposição tridimensional enquanto espaço de

experiência, sendo o objeto de estudo a Vila da Mônica de Gramado-RS, cidade onde vivo.

Pretendo, nesse sentido, investigar a transposição transtextual e transmidiática dos elementos dos HQs para o parque temático, compreendendo quais códigos e artefatos foram inseridos para a criação de uma experiência imersiva. Esta tese não tem como foco comparar e analisar a *Turma da Mônica* sob a ótica da fidelidade em sua adaptação para a Vila da Mônica mas sim, investigar como a obra tem desenvolvido essa transposição, que também é simbólica e transcultural, e construindo essa relação de proximidade com o público por meio de um espaço tridimensional de exposição em termos de forma e por meio de uma hospitalidade doméstica em termos de experiência.

Com o objetivo de analisar a estrutura narrativa da Vila da Mônica, esta pesquisa propõe a criação de três eixos interpretativos que servirão como base para a leitura do parque: a organização espacial, a sequencialidade experiencial e a coerência temática. Esses eixos, de mesma importância, foram desenvolvidos a partir das necessidades específicas da análise e inspirados em estudos sobre *storytelling* espacial, design de experiências e práticas expositivas. Ao longo da tese, eles serão utilizados como categorias estruturantes da investigação, permitindo uma abordagem que articula forma, percurso e conteúdo. A definição conceitual e aplicação de cada um desses eixos será apresentada nos capítulos seguintes, como forma de construir um olhar sistematizado sobre o funcionamento narrativo do parque temático.

Nesta tese, também adoto uma distinção terminológica fundamentada nos estudos narrativos. Utilizo o termo *história* para designar os eventos e ambientes diegéticos representados no parque; *narrativa* para me referir à experiência vivenciada pelo visitante no ato de percorrer e significar o espaço; e *capítulo* que, quando usado, aparece em sentido metafórico, para facilitar a organização e análise das diferentes áreas temáticas que compõem a jornada.

Ao propor a análise da Vila da Mônica Gramado, esta pesquisa assume que o parque se constitui como um objeto complexo, situado na confluência entre literatura, comunicação, turismo e estudos culturais. Mais do que um espaço de lazer, trata-se de uma exposição tridimensional que dá forma concreta a décadas de narrativas em quadrinhos, televisão e produtos licenciados. Essa exposição

materializada articula elementos da hospitalidade doméstica brasileira com estratégias narrativas transmídia, criando um ambiente que não só representa, mas faz viver o universo da Turma da Mônica. É nessa articulação, entre narrativa, experiência e memória afetiva, que se ancora o olhar analítico desta tese.

Nesse sentido, antes de adentrar a esfera dos parques temáticos e, por conseguinte, da Vila da Mônica, a tese tratará de discussões acerca dos espaços de exposição. Estes constituem territórios importantes para a compreensão das práticas narrativas no campo da cultura. Mais do que reunir objetos, uma exposição pressupõe uma curadoria capaz de organizar artefatos segundo uma lógica estética, conceitual e experiencial. Cada elemento exposto abarca um valor informativo e uma função enunciativa que só se concretiza quando articulado ao todo. A exposição pode sim ser considerada um exercício de linguagem, tendo em vista a maneira como os objetos são dispostos, iluminados, contextualizados e sequenciados. É isso que determinará a forma como serão percebidos, sentidos e interpretados pelo público.

Ao longo do tempo, o conceito de exposição expandiu-se, deslocando-se de uma abordagem centrada na contemplação para formatos mais interativos e imersivos. A evolução das práticas curatoriais demonstra uma crescente valorização da experiência do visitante, que hoje é incentivado a se integrar à narrativa expositiva. Elementos sensoriais, instrumentos tecnológicos e ambientações cenográficas passam a ser utilizados com o objetivo de inserir o público dentro da história contada pelo espaço, transformando a visita em uma vivência encarnada, mais próxima da performance do que da observação distanciada.

Com base nesse entendimento ampliado sobre o papel das exposições, e na constatação de que os parques temáticos funcionam como meios interativos e expandidos de exposição, torna-se possível delinear o recorte analítico adotado nesta pesquisa. No caso da Vila da Mônica Gramado, o enfoque recai sobre três eixos principais: a organização espacial, que diz respeito à disposição física dos ambientes e sua dinâmica de circulação; a sequencialidade experiencial, que considera a progressão narrativa vivida pelo visitante ao longo do percurso; e a coerência temática, responsável por garantir a unidade estética e simbólica do parque como um todo. Esses três vetores orientam a leitura do parque como um texto tridimensional, estruturado para provocar sentidos e engajamento.

Para sustentar a análise proposta, utilizo como metodologia uma revisão de literatura que contempla os conceitos de narrativa e *storytelling*, com foco em suas aplicações expandidas e imersivas; as teorias da transtextualidade e da transmidialidade, fundamentais para compreender as articulações entre diferentes linguagens e mídias; os estudos sobre histórias em quadrinhos e suas especificidades narrativas; e o universo ficcional da *Turma da Mônica* como um corpus midiático de relevância cultural no Brasil. Também integram essa base teórica as reflexões sobre tridimensionalidade, espaços de exposição e entretenimento enquanto experiências sensoriais e simbólicas, caso dos parques temáticos, bem como os conceitos territoriais de bairro e vila sob a ótica cultural. Ainda serão mobilizadas discussões sobre hospitalidade em contextos lúdicos e turísticos, e sobre a economia da experiência como estratégia de envolvimento afetivo do consumidor.

Além da pesquisa bibliográfica e documental, este trabalho inclui uma pesquisa de campo de natureza qualitativa, com enfoque descritivo e fundamentada no método da observação participante, realizada na Vila da Mônica, localizada no município de Gramado-RS. A presença no campo permitiu registrar os artefatos materiais e simbólicos presentes no parque, vivenciar as práticas narrativas, o comportamento dos visitantes e a atuação dos mediadores, como personagens e monitores. A investigação *in loco* também tem como objetivo identificar os modos pelos quais ocorre a transposição transtextual e transmidiática do universo dos quadrinhos para o espaço tridimensional da exposição temática, analisando como a Vila da Mônica transforma uma narrativa gráfica bidimensional em uma experiência sensorial, espacial e imersiva.

A presente tese está estruturada em quatro capítulos. O primeiro capítulo abordará os aspectos fundamentais das narrativas e sua relação intrínseca com a sociedade. Se dedicará a explorar a complexidade das narrativas, investigando sua construção e os diálogos estabelecidos com outras formas de narrativa e outros suportes de mídia. Além disso, as narrativas serão abordadas na perspectiva dos mundos possíveis ficcionais.

O segundo capítulo desta tese será dedicado à análise da intersecção entre as histórias em quadrinhos e a literatura, abordando tanto a relação entre essas duas formas narrativas quanto os debates em torno da qualidade literária das HQs e

o preconceito que as acompanha. Além disso, serão exploradas as características das histórias em quadrinhos e como a sociedade exerce influência em sua construção narrativa. Este capítulo se aprofundará no estudo de caso da *Turma da Mônica*, examinando suas origens, características e evoluções ao longo do tempo. Será discutido como a obra de Mauricio de Sousa se transformou em um fenômeno transmídia, expandindo-se em diferentes universos e estabelecendo conexões transtextuais significativas.

O terceiro capítulo será dedicado à compreensão das exposições como formas narrativas tridimensionais, destacando sua evolução histórica e sua aproximação com os dispositivos de entretenimento imersivo. Serão analisadas as práticas curatoriais, a organização espacial e a retórica da exposição enquanto linguagem visual e performática. A discussão se estenderá à maneira como os parques temáticos contemporâneos incorporam essas dinâmicas expositivas, funcionando como espaços de construção narrativa, com recursos sensoriais e tecnológicos que inserem o visitante em uma experiência que é roteirizada e, ao mesmo tempo, não-linear. Este capítulo servirá como base conceitual para compreender o parque temático como um texto cultural e um ambiente de mediação narrativa.

Por fim, o quarto capítulo será dedicado ao estudo de caso da Vila da Mônica Gramado. A partir de uma pesquisa de campo com observação participante, este capítulo analisará como o parque temático realiza a transposição transtextual e transmidiática do universo da *Turma da Mônica* para um espaço físico imersivo. A análise será conduzida com base em três eixos principais: a organização espacial do parque, a jornada do visitante e a coerência temática entre os ambientes, discursos e personagens. O objetivo é demonstrar como o parque constrói uma narrativa envolvente e coesa, mobilizando elementos afetivos, estéticos e simbólicos para engajar o público e expandir o universo da obra original.

A discussão proposta para a tese é, portanto, pertinente ao doutorado em Estudos Literários, na linha de Literatura e Transdisciplinaridade, por explorar a interface entre a literatura e outras áreas do conhecimento, como o turismo, a comunicação e as artes visuais. A pesquisa não se limita a uma análise textual restrita, pois busca ampliar as fronteiras do entendimento literário, incorporando abordagens e metodologias de diferentes disciplinas para agregar valor à

compreensão do objeto de estudo. Essa integração de perspectivas diversas aperfeiçoa a análise literária e evidencia as complexas redes de significados e as múltiplas dimensões que o texto literário pode abranger, alinhando-se com os princípios da transdisciplinaridade.

Além disso, a presente tese inova ao propor uma análise que não simplesmente cruza as fronteiras disciplinares, como também questiona e reconfigura as próprias noções de identidade, cultura e estética literária. A originalidade do estudo reside em sua capacidade de oferecer novos olhares sobre a literatura, propondo leituras que desafiam convenções estabelecidas e sugerem novas formas de entendimento que dialogam com questões contemporâneas. Ao adotar uma abordagem transdisciplinar, a tese contribui para o avanço dos Estudos Literários ao abrir espaço para interpretações que consideram o texto literário como um fenômeno cultural popular, dinâmico e multifacetado, capaz de dialogar com outras áreas de saber de maneira crítica e inovadora.

Dada a natureza transdisciplinar desta tese, que transita entre os campos da Literatura, Comunicação, Artes e Turismo, tornou-se necessário adotar uma escrita que dialogue com diferentes públicos, nem sempre familiarizados com todos os referenciais teóricos ou com os conceitos mobilizados ao longo do texto. Por esse motivo, a presença recorrente de exemplos concretos, bem como o uso de notas de rodapé explicativas, foi uma estratégia deliberada como recurso didático e também como um gesto de acolhimento ao leitor. Trata-se de uma escolha consciente de tornar o abstrato mais acessível, transformando conceitos em imagens mentais possíveis de serem compreendidas por quem se aproxima do texto a partir de distintas formações.

Tal opção metodológica está relacionada ao meu percurso acadêmico e profissional, que habita zonas de confluência entre diferentes campos do saber. Com graduação em Comunicação Social e em Turismo, pós-graduação em Arte e Cultura e mestrado em Letras, a trajetória que sustenta esta pesquisa é marcada por um trânsito fluido entre diferentes áreas do conhecimento. Por isso, a escrita aqui proposta reflete essa formação transdisciplinar e assume como valor a multiplicidade de olhares, evitando um discurso essencialmente técnico ou restrito a um único campo disciplinar.

A escolha por incluir exemplos e subterfúgios explicativos, portanto, se deve a um jogo retórico. É por meio deles que busco viabilizar a construção de pontes entre os diversos conceitos teóricos, os objetos empíricos e os campos de saber que dialogam neste trabalho. A intenção é criar uma experiência de leitura mais fluida e convidativa, em que o leitor não precise dominar todos os referenciais utilizados, pois o próprio texto oferece elementos para acompanhá-los. Trata-se, assim, de uma escrita que busca performar a mesma hospitalidade que analisa ao longo da tese, acolhendo o outro, mesmo que ele venha de outros lugares.

1 AS NARRATIVAS

Este capítulo da presente tese tem um caráter teórico e busca apresentar ao leitor conceitos básicos que cercam a esfera da narrativa. O que é uma narrativa, como se aplica à vida social, exemplos e tipologias são algumas das questões abordadas inicialmente. Apesar de focalizar nas narrativas literárias, o estudo também versará sobre as narrativas visuais, audiovisuais e digitais. Um dos propósitos deste capítulo é justamente compreender de que forma as narrativas dialogam entre si, se interpõem e se transpõem com outras de caráter imagético, oral, audiovisual e digital. Também discutiremos o aspecto mercadológico das narrativas, tradicionalmente nomeadas como *storytelling*.

O estudo fará uma breve abordagem a respeito da perspectiva metodológica dos Estudos Narrativos e utilizará, dentre os principais autores do capítulo, as teorias elaboradas pelo crítico literário francês Gérard Genette. A respeito dos Estudos Narrativos, o presente capítulo também buscará elencar elementos que sirvam para caracterizar a Hipertextualidade e Transtextualidade, bem como as relações capazes de conectar um texto ao outro e a Transmidialidade, fenômeno que tem Henry Jenkins como um de seus principais pesquisadores e é responsável por interligar uma narrativa a diferentes suportes de mídia, criando um universo expandido.

O capítulo sobre Narrativas também versará sobre as estratégias de construção de Mundos Possíveis e a criação de uma narrativa envolvente, considerando a necessidade de atrair e despertar a atenção do receptor do século XXI. Apresento ainda uma discussão sumária acerca dos impactos e transformações tecnológicas no âmbito das narrativas.

Os termos tratados neste capítulo sobre Narrativas serão aplicados posteriormente ao objeto de estudo da presente tese, o parque temático Vila da Mônica, tendo em vista que se trata de uma narrativa transtextual que navega por múltiplas plataformas midiáticas.

1.1 NARRATIVAS E SOCIEDADES

Antes de mais nada, é importante esclarecer que o que entendemos como narrativa não diz respeito somente ao universo literário, pois narrar, relatar, contar, registrar fatos, ações e falas, seja pela escrita, imagem ou pela oralidade, podem perpassar outras disciplinas além da Literatura, como a História, a Comunicação, a Psicanálise, as Ciências Sociais e as Artes. Essa transversalidade levou ao desenvolvimento de um campo próprio de investigação conhecido como Narratologia, que hoje vem sendo referido como Estudos Narrativos, uma área interdisciplinar que se dedica a compreender as estruturas, funções e usos da narrativa nos mais variados contextos culturais e midiáticos.

Do mesmo modo que transcorre o âmbito acadêmico, as narrativas se fazem presentes na cena cotidiana. Ao ligar um aparelho de TV em um domingo à tarde, é possível notar um locutor narrando uma partida de futebol, atribuindo emoção à ação dos jogadores e transformando o esporte em entretenimento. A narrativa também está presente na clássica brincadeira de telefone sem fio; nas fofocas compartilhadas nas redes sociais e salões de beleza; nos depoimentos prestados nas delegacias. Trata-se, portanto, de um conceito abrangente, multidisciplinar e complexo, além de antigo¹⁹. A Bíblia, ancestral livro do cristianismo, por exemplo, começou a ser produzida há pelo menos 2.500 anos (BBC, 2022).

Contar histórias é, certamente, algo de que participamos (como atores), assim como algo que fazemos (como agentes). Estamos sujeitos à narrativa assim como somos sujeitos da narrativa. Somos feitos pelas histórias antes mesmo de conseguirmos criar nossas próprias histórias. É isso que faz da existência humana um tecido costurado por histórias ouvidas e contadas (KEARNEY, 2012, p.428).

Os homens contam histórias há milênios e por esta razão, é possível dizer que contar trata-se de uma necessidade antropológica, ou seja, não existe sociedade humana que não tenha relatos a transmitir, que não tenha histórias para contar. A antropologia, por exemplo, é uma ciência que estuda os elos de ordem social entre os homens e esses elos, segundo Ingold (2000), podem ser de natureza física ou cultural, por isso existe uma antropologia física, que é uma ciência natural e

¹⁹ O gênero literário designado como narrativo existe desde a antiguidade. Somente no ocidente, existe há mais de dois mil anos. Ele não será abordado neste estudo em sua definição histórica, pois isso mereceria uma outra exposição.

que estuda os homens como seres racionais que vivem em grupos; e uma antropologia cultural, que faz parte das ciências sociais e que estuda os homens como produtores de cultura, isto é, de conteúdos da esfera cultural que podem ser simbólicos ou não-simbólicos, como por exemplo, a literatura e a arte.

As narrativas tratam de conteúdos da esfera cultural produzidos pelos homens. A grandeza do universo narrativo não diz respeito apenas à literatura escrita, uma vez que também existe um amplo repertório de narrativas orais e visuais que são fruto de uma construção coletiva vinda de muitos séculos. É possível considerar, por exemplo, os relatos produzidos pelos povos ágrafos, aqueles que viveram em sociedades que não conheceram a escrita, como alguns grupos indígenas, que transmitem de geração em geração seus relatos, como os mitos (BORGES, 2008).

A oralidade, nesse contexto, representa a forma de comunicação mais antiga da humanidade, carregando a essência da transmissão cultural e do conhecimento. Fazer um círculo em torno de uma fogueira para compartilhar histórias é um hábito milenar de nossos ancestrais. Os relatos serviam como uma espécie de entretenimento para a tribo e uma oportunidade de disseminar aventuras e conhecimentos essenciais para a sobrevivência. Ao compartilhar histórias, os indivíduos estreitavam laços e ampliavam o círculo de assuntos dentro da comunidade (WOLTON, 2011).

No Brasil, a tradição da contação de histórias mescla características dos índios, africanos e portugueses, três povos que contribuíram de forma relevante para a formação da cultura nacional. O antropólogo Câmara Cascudo (2002) afirma que as narrativas brasileiras são expressas majoritariamente na oralidade, representadas por meio de cantigas, canções de ninar, causos e lendas. Para o autor, a tradição oral molda a identidade cultural, formando um patrimônio coletivo que integra contribuições indígenas, africanas e europeias em um processo contínuo de reinvenção popular.

Na perspectiva de Cascudo (2002), a oralidade constitui um modo legítimo de organizar o conhecimento, preservar a memória e afirmar a identidade dos grupos sociais, não podendo ser considerada uma forma inferior de cultura em comparação à escrita. O autor reconhece que o Brasil, enquanto sociedade de tradição oral expressiva, preservou formas narrativas que atravessaram séculos sem necessidade

de registro escrito, sustentadas pela prática comunitária e pela transmissão de saberes entre gerações. Como afirma o autor:

A tradição oral é a memória viva da coletividade. Sem livros ou documentos, sem inscrições lapidares ou pergaminhos ilustres, o povo brasileiro transmitiu suas crenças, seus costumes, suas canções e suas lendas de boca em boca, de avô para neto, de mãe para filho, eternizando gestos, palavras e ritmos que definem nossa maneira de ser (CASCUDO, 2002, p. 45).

Essa compreensão reforça a relevância da cultura oral como um componente primário da formação social brasileira. Longe de se limitar ao entretenimento, a tradição oral desempenha papel central na transmissão de valores, na preservação da memória coletiva e na afirmação das múltiplas identidades culturais que compõem o país. A permanência de narrativas, canções e costumes transmitidos entre gerações demonstra como essa prática se renova de forma constante, em diálogo com as tradições indígenas, africanas e europeias que moldaram a identidade nacional.

A importância da oralidade na construção cultural brasileira torna-se ainda mais evidente quando observamos as transformações históricas nos modos de comunicação. Entender a dinâmica da tradição oral exige considerar o impacto das mudanças tecnológicas que alteraram as formas de transmissão e preservação do conhecimento. Nesse sentido, as reflexões de McLuhan (1974) são fundamentais para compreender como a oralidade, a escrita e, posteriormente, os meios audiovisuais moldaram diferentes configurações sociais e culturais.

McLuhan (1974) afirma que, em sociedades pré-literárias, a cultura oral promove a participação coletiva e uma conexão direta entre as pessoas. A introdução da escrita, por sua vez, estabeleceu um processo linear e analítico, incentivando a reflexão crítica e a interiorização individual. No entanto, com o advento dos meios audiovisuais, como o rádio e a televisão, houve uma reversão sensorial, em que a cultura escrita, crucial para o desenvolvimento de uma sociedade de leitura, foi em grande parte suprimida em favor de uma experiência mais imediata e sensorial.

A análise da permanência da oralidade e da ascensão da cultura audiovisual no Brasil ganha ainda mais densidade quando observada sob a ótica de Antônio Cândido (1970). O autor reflete sobre o fato de que o processo de alfabetização, apesar de reduzir os índices de analfabetismo, não foi suficiente para integrar

amplas massas da população a um projeto literário consolidado, historicamente restrito às elites. Como incluir essas camadas recém-alfabetizadas em uma tradição literária construída a partir de uma minoria letrada? Essa integração corresponderia a uma abertura mais democrática da literatura brasileira, capaz de acolher novas vozes até então silenciadas?

Cândido (1970) observa que a alfabetização das massas, em vez de direcioná-las imediatamente ao universo literário, as inseriu em formas de comunicação massificadas e de mais fácil assimilação. Como ele afirma:

Dizendo de outro modo: na maioria dos nossos países há grandes massas ainda fora do alcance da literatura erudita, mergulhando numa etapa folclórica de comunicação oral. Quando alfabetizadas e absorvidas pelo processo de urbanização, passam para o domínio do rádio, da televisão, da história em quadrinhos, constituindo a base de uma cultura de massa. Daí a alfabetização não aumentar proporcionalmente o número de leitores da literatura, como a concebemos aqui; mas atirar os alfabetizados, junto com os analfabetos, diretamente da fase folclórica para essa espécie de folclore urbano que é a cultura massificada (CÂNDIDO, 1970, p. 119).

Essa reflexão é particularmente relevante para compreender a ascensão das Histórias em Quadrinhos no Brasil, fortemente impulsionadas pela influência cultural norte-americana na década de 1970. As HQs, vistas como veículos de uma nova colonização imaginária, reforçaram a dominação simbólica por meio da cultura de massa. A noção de "folclore urbano", proposta por Cândido (1970), demonstra como a tradição oral se hibridizou com produtos culturais industriais, criando um campo complexo de disputas que transcendem a simples alfabetização formal.

A tradição oral, como enfatizam Queiroz *et al.* (2016), não deve ser entendida como um mero antecedente da escrita, e sim, como um modo próprio de produção e organização do conhecimento. Segundo Zumthor (2016), o discurso oral é caracterizado pela performatividade: ao comunicar uma história, o narrador reinventa o conteúdo em cada ato de enunciação, adaptando-o ao contexto social e às expectativas da audiência. A oralidade, nesse sentido, atua com uma memória viva e dinâmica, capaz de preservar e renovar tradições.

Além disso, Zumthor (2016) ressalta que a oralidade é inseparável da corporeidade e do acontecimento. O corpo do narrador, seus gestos, entonações e expressões compõem o ato narrativo, que se realiza em tempo e espaço específicos. A tradição oral, deste modo, extrapola a simples comunicação de

informações, ela constitui uma experiência compartilhada, enraizada na vivência comunitária e nos laços sociais. Como reforça Queiroz (2016), compreender a dimensão comunitária da oralidade é fundamental para analisar seu papel na formação das identidades culturais, especialmente em sociedades como a brasileira, onde práticas orais permanecem ativas mesmo no contexto contemporâneo.

A história oral e as narrativas orais, nesse sentido, não podem ser reduzidas a formas primitivas de comunicação. Elas configuram sistemas culturais complexos, dotados de estratégias retóricas próprias, funções sociais específicas e modos de organização do saber que continuam a influenciar práticas culturais e memórias coletivas. A tradição oral permanece viva, interagindo com novos meios e linguagens, sem perder sua relevância formadora.

Esse cenário nos conduz a refletir sobre os primeiros registros narrativos da humanidade, onde a linguagem oral coexistia com formas visuais de representação. As pinturas rupestres expressam a necessidade antropológica e ancestral de narrar que caracteriza os indivíduos. Justamand (2012) diz que as gravuras também são um tipo de narrativa, contudo, trata-se de narrativas não-verbais²⁰, feitas por imagens e produzidas num tempo histórico em que as narrativas verbais ainda não existiam como as conhecemos hoje. O autor afirma ainda que “essas pinturas foram uma das formas comunicativas para expressar as necessidades e práticas sociais do período” (JUSTAMAND, 2012, p.69).

Reis (2018), por sua vez, entende as gravuras como protonarrativas. Isso significa que essas formas de arte apresentam características que se assemelham à estrutura narrativa, com a presença de elementos como personagens, cenários ou eventos, entretanto, de uma forma que não é completamente desenvolvida ou finalizada como uma ação completa. Em outras palavras, embora essas formas de arte possam sugerir uma história ou uma narrativa em potencial, na visão de Reis (2018), as gravuras não se tratam de uma narrativa por não serem elaboradas ou explícitas em sua totalidade²¹.

²⁰ As narrativas não-verbais abarcam todo o tipo de mensagem comunicada por meio de ícones, índices, símbolos, gestos, imagens e sons, isto é, que não fazem uso da palavra escrita (narrativa verbal).

²¹ Segundo Perroni (1992) as protonarrativas podem ser equiparadas a fragmentos ou sementes de histórias que ainda precisariam ser desenvolvidas e interpretadas pelo receptor para se tornarem uma narrativa completa.

Já Squire (2014) destaca que as narrativas são construídas a partir de sinais cujas próprias desarticulações são ampliadas pelas interconexões que constituem as histórias, sugerindo uma complexidade inerente à natureza da narrativa em todas as suas formas.

Muitas vezes se afirma que objetos e imagens geram, mais provavelmente do que materiais verbais, leituras narrativas cambiantes ou fragmentadas mediante sua “abertura” – isto é, através do conjunto muito maior de significantes a que cada significado se conecta em potencial. Este truismo talvez derive sua força da confortadora, mas enganosa familiaridade de certos tipos de interpretação de linguagem, e não de interpretação visual ou de objetos, dentro das culturas ocidentais contemporâneas – e também de longas histórias dentro dessas culturas de argumentação sobre as funções e status relativos de palavras e imagens (Derrida, 1987; Mitchell, 1987). Quando começamos a ler em detalhes, em níveis diferentes, aquilo que não está lá assim como aquilo que está, deixa de ser óbvio que histórias verbais permitem leituras mais estáveis e definidas do que narrativas visuais ou de objetos. A multiplicidade, a fratura e a contradição caracterizam narrativas em todas as mídias. As narrativas são todas formadas a partir de sinais cujas próprias desarticulações são aumentadas pelas cadeias de sinais que constituem as histórias (SQUIRE, 2014, p.275-276).

Segundo o autor, para a maior parte dos pesquisadores, os objetos e imagens são mais propensos a gerar interpretações variáveis ou fragmentadas devido à sua multiplicidade de significados potenciais que cada elemento pode evocar. Essa ideia contrasta com a suposta estabilidade e definição das narrativas verbais. No entanto, Squire (2014) sugere que essa suposição pode ser baseada em uma compreensão limitada da interpretação visual e de objetos dentro das culturas ocidentais contemporâneas, influenciada por debates históricos sobre as funções e status relativos de palavras e imagens. O teórico argumenta que, ao examinarmos de perto tanto o que está presente quanto o que está ausente nas narrativas, fica claro que todas as formas de narrativa são caracterizadas por multiplicidade, fratura e contradição, independentemente da mídia utilizada (SQUIRE, 2014).

As narrativas desempenham um papel fundamental na forma como os seres humanos dão sentido à sua experiência e registram suas conquistas ao longo da história. Os relatos não refletem simplesmente as conquistas individuais e coletivas, também moldam a maneira como percebem e interpretam o mundo ao seu redor. Segundo White (1992) ao contar histórias sobre suas jornadas, triunfos e desafios, as pessoas criam uma conexão com os outros e constroem uma identidade pessoal e cultural.

A *Epopéia de Gilgamesh*²², escrita a mais de 2.700 anos antes de Cristo, diz: “Partiu numa longa jornada, cansou-se, exauriu-se em trabalhos e, ao retornar, descansou gravou na pedra toda a sua história²³” (EPOPEIA DE GILGAMESH, PRÓLOGO). A citação ilustra a essência da necessidade humana de protocolar suas conquistas. Essa prática de registro solidifica as realizações individuais de Gilgamesh e perpetua sua memória e legado ao longo do tempo.

Essa tradição de narrar e documentar eventos significativos é uma constante na história da humanidade, evidenciando como as narrativas são intrínsecas à maneira como os seres humanos compreendem e registram suas vidas (WHITE, 1992).

Textos em primeira pessoa, como diários e autobiografias, são tipos de registros narrativos que podem servir meramente como um veículo de auto expressão ou se tornar um marco relevante para o entendimento de uma época, vide *O diário de Anne Frank*²⁴ (1942).

A narrativa autobiográfica é, em suma, um testemunho de si mesmo e de uma época; é um gênero de enunciação híbrida, no qual narração e discurso²⁵ se articulam de forma indissociável. Cada história de si está sujeita a uma visão global, a uma lógica, a serviço de um argumento ou de uma demonstração. Trata-se, portanto, de um discurso que reconstrói o mundo e o sujeito a posteriori, sob uma determinada perspectiva. O escritor controla, ao escrever, o que pode ter lhe escapado na vida real, e assim domina o curso de uma vida (SOUZA et al., 2006).

Essa questão está relacionada à distinção entre o "eu-narrador" e o "eu-personagem" em relatos autobiográficos, onde o narrador autodiegético assume tanto o papel de quem conta a história quanto de quem a vive, criando uma

²² Escrita pelos sumérios, a *Epopéia de Gilgamesh* relata episódios da vida do rei de Urak chamado Gilgamesh. Uma característica do personagem é a sua interminável busca pela imortalidade humana. Seus registros datam aproximadamente 2000 a.C em tabuletas de argila encontrados onde atualmente é situado o Iraque.

²³ O trecho dialoga com a *Jornada do Herói*, termo cunhado por Joseph Campbell que será tratado mais à frente.

²⁴ Escrito pela jovem alemã Anne Frank, a obra relata a experiência dos judeus durante a Segunda Guerra Mundial, servindo como um documento histórico que auxilia no entendimento do ocorrido e dos momentos vivenciados pelos judeus durante o período do Nazismo.

²⁵ Nesta pesquisa, conforme apontam os estudos narratológicos clássicos, entende-se que toda narração é também um tipo de discurso. A narração articula os planos da história (o que é narrado) e do discurso (como é narrado). Assim, o discurso envolve as escolhas de linguagem, o ponto de vista, o ritmo, a organização do tempo e o estilo que moldam a narrativa (Foucault, 2006). Nesse sentido, narração e discurso se entrelaçam como dimensões complementares na construção de mundos narrativos.

sobreposição entre a experiência pessoal e a narração. Construir narrativas de si também corrobora no processo de construção de identidade de um indivíduo, como aponta Carneiro e Germano (2017):

Nas culturas ocidentais, sobretudo, relaciona-se o ato de contar histórias pessoais à manifestação direta da memória autobiográfica; as pessoas percebem-se como recordando episódios e experiências vividos e esse passado é articulado de modo a expressar “quem se é” ou a “identidade” de alguém. Neste sentido, parece haver uma íntima relação entre o que se relata sobre si e quem se acredita ser, na qual a memória desempenha o papel fundamental de articulação entre certos eventos passados – “registrados” na memória –, os quais acreditamos que nos levaram a ser quem somos hoje, e a percepção de quem somos. Este cruzamento entre esta percepção de quem se é – a que nos referiremos como “expressão do ‘eu’” – e narrativa de si são fundamentais para compreender o que definimos como memória autobiográfica (CARNEIRO; GERMANO, 2017, p.112).

A relação entre a memória autobiográfica e a narrativa de si dialoga com determinados conceitos psicanalíticos, especialmente com a teoria de Jacques Lacan sobre o "Eu" e o "Real". Segundo Lacan (2005), a construção da identidade está diretamente enraizada na forma como construímos e interpretamos nossas memórias. A memória autobiográfica não é simplesmente um registro objetivo de eventos passados, mas uma construção subjetiva que molda a percepção de quem somos. Lacan (2005) argumenta que o "Eu" é formado a partir das histórias que contamos a nós mesmos e aos outros, que são filtradas através do "Imaginário", o qual é permeado pelas nossas experiências e memórias. Portanto, o ato de narrar a própria história é uma forma de integrar essas experiências e percepções em uma identidade coesa, revelando a íntima relação entre memória, narrativa pessoal e a percepção de si.

A autoficção contemporânea revela-se como um espaço ambíguo onde o sujeito narrador se projeta em uma zona de instabilidade entre o real e o ficcional. Klinger (2007) descreve essa dinâmica como uma performance do autor, uma espécie de mito do escritor que habita o intervalo entre a mentira e a confissão. A narração de si, nesse contexto, não visa mais à verdade factual, mas a construção de uma subjetividade fluida, que atua sob múltiplos regimes de veracidade. Essa instabilidade narrativa ganha ainda mais relevo nas mídias digitais, onde o “eu” exposto nas redes sociais transita entre a autenticidade e a encenação, reiterando a tensão entre confissão e ficção na cultura contemporânea.

No que se refere à autoficção e a um lapso inconsciente de memória, o diário do século XXI encontrou uma nova encarnação no blog pessoal e nas redes sociais, que evocam a necessidade de expor a narrativa cotidiana – ou uma performativa narrativa do eu, tendo em vista que não há como comprovar que as narrativas presentes na internet refletem a narrativa do eu original. Essa exposição de narrativas pessoais nas redes sociais reflete a busca por reconhecimento social, validação e pertencimento em uma sociedade cada vez mais conectada digitalmente (CARNEIRO, 2016).

A discussão proposta neste momento não envolve a veracidade da narrativa exposta nas redes, e sim, a necessidade de compartilhar suas próprias narrativas com uma comunidade virtual, reiterando as previsões acerca da Aldeia Global²⁶, conceito apresentado por McLuhan em 1976, décadas antes da democratização e hiper-valorização da internet.

A diferença da narrativa do eu tradicional para a narrativa compartilhada nas redes sociais é o fato desta última ser embasada majoritariamente em vídeos, fotografias, gifs²⁷, emojis²⁸ e memes²⁹, corroborando para a construção de um universo virtual narrativo muito mais imagético do que textual. Carneiro e Germano (2017) afirmam que “essa transformação dos usos da fotografia digital levanta questões sobre seu impacto sobre a memória pessoal e coletiva, considerando o peso dos aspectos comunicativos, interativos e identitários que representam hoje” (CARNEIRO; GERMANO, 2017, p.111).

Estaria o ser humano remontando aos tempos das cavernas, em que as protonarrativas ou narrativas não-verbais e imagéticas compartilhavam os espaços com as narrativas orais? Qual é o lugar das narrativas escritas hoje? Antes de dissertar sobre uma questão dessa complexidade, é necessário trazer para o estudo o cerne da narrativa escrita: a literatura.

²⁶ McLuhan previa a formação de uma comunidade global efetivada não por meio da presença física, e sim, mediada por meios eletrônicos que seriam capazes de encurtar as distâncias. Pelas suas teorias em torno das tendências tecnológicas e sua assertividade, McLuhan ficou conhecido como o profeta da globalização. O autor faleceu em 1980, cerca de 10 anos antes do surgimento da internet, que de fato se consolidou como uma “aldeia global”.

²⁷ Sigla de *GraphicsInterchange Format*. Tradução: Formato de Intercâmbio Gráfico. Trata-se de um formato de imagem em pixels para uso na internet.

²⁸ Palavra de origem japonesa que representa os pictogramas utilizados na internet, sobretudo nos chats de conversação. São capazes de expressar as emoções humanas, principalmente faciais, como riso e choro.

²⁹ Derivada da palavra gene, o meme se trata de uma imagem ou vídeo que se reproduz com facilidade no ambiente virtual. Normalmente, tem caráter cômico.

1.2 NARRATIVA E OS ESTUDOS LITERÁRIOS

Qual o lugar da narrativa na Literatura? A definição de Literatura pode variar de acordo com diferentes abordagens teóricas. De maneira geral, a literatura pode ser entendida como um conjunto de textos escritos com valor estético, que exploram a linguagem de forma criativa e expressiva. Segundo Eagleton (2011), a literatura é uma forma de discurso que tem suas próprias características distintivas, incluindo a capacidade de evocar experiências humanas universais, explorar a complexidade da linguagem e criar mundos imaginários que refletem e comentam a realidade. Essa definição ressalta a importância da literatura como uma forma de arte que transcende sua função meramente comunicativa, buscando também proporcionar prazer estético e instigar reflexões sobre a condição humana e o mundo ao nosso redor.

O fenômeno definido por Jakobson (1970) como “funções da linguagem”³⁰ revela a amplitude e complexidade da literatura enquanto forma de discurso, dado que esta, além de comunicar uma mensagem (função referencial) ou expressar emoções (função emotiva), também explora e experimenta com a própria linguagem (função poética), reflete sobre seu próprio uso (função metalinguística), busca influenciar o leitor (função conativa) e estabelece contato com o leitor (função fática). Dessa forma, a literatura incorpora e entrelaça todas essas funções, operando como um campo privilegiado onde as diferentes formas de comunicação se encontram e se reforçam mutuamente.

No âmbito da Literatura, a narrativa, além de se tratar do ato da narração, é considerada um dos modos literários canônicos, o que postula a existência de três grandes modos: o narrativo, também chamado de épico; o poético, por vezes

³⁰ Jakobson (1970) identificou seis funções essenciais da linguagem que se manifestam em diferentes tipos de comunicação. Cada função está associada a um dos fatores envolvidos no processo de comunicação. Função Referencial: focada no contexto. É a função que busca transmitir informações sobre o mundo exterior, sendo predominante em textos descritivos e informativos; Função Emotiva: relacionada ao emissor da mensagem. É usada para expressar emoções, opiniões ou atitudes do emissor. É utilizada em textos literários, poesias e em expressões de sentimentos; Função Conativa: relacionada ao receptor da mensagem. É usada para influenciar ou persuadir o comportamento do receptor, como em discursos publicitários. Função Fática: focada no canal de comunicação. É usada para estabelecer, prolongar ou interromper a comunicação, como em cumprimentos, testes de som ou verificações do canal de comunicação. Função Metalinguística: relacionada ao código. É utilizada quando o foco está no próprio código linguístico, explicando ou analisando o funcionamento da linguagem. Função Poética: focada na forma da mensagem. Está presente quando a ênfase está na escolha das palavras e na construção do texto, como na literatura e na publicidade, onde a forma do texto é tão importante quanto o seu conteúdo.

chamado de lírico e o dramático³¹. Esses modos de classificação universal ainda prevalecem em inúmeros manuais de estudos literários (LIMA *et al*, 2020) por mais imperfeitos que ele sejam, pois muitos textos literários têm características que nos fazem perceber que as fronteiras entre os modos são, na verdade, um tanto quanto fluidas. É possível notar isto ao nos depararmos com denominações do tipo: “narrativa poética” ou “poema narrativo”, algo que Bakhtin (1998, p. 403) chama de “tridimensão estilística”³².

Esse tipo de denominação para textos literários que podemos considerar híbridos indica, segundo Tavares (2002), que dentro de um modo literário, diversas tonalidades são possíveis em função dos traços estilísticos mais ou menos aparentes identificados em um texto literário. Por exemplo, um poema pode ter elementos narrativos e até mesmo dramáticos; uma peça pode conter elementos narrativos assim como um relato pode conter elementos poéticos. O autor afirma ainda que estes meios de classificação são manifestadamente descritivos e não limitam modos, gêneros, nem ditam regras aos autores (TAVARES, 2002). A característica descritiva da narrativa apontada pelo teórico concede ainda liberdade ao escritor, de maneira que não há normas estabelecidas que devam enquadrar sua produção. Autor livre, narrativa livre.

Desta forma, os três grandes modos narrativos não se caracterizam pela pureza, pois a realidade literária é multiforme e os autores, sejam eles poetas, romancistas, contistas ou dramaturgos, não produzem obras puras, ou seja, não existe pureza de modos (LIMA, 1983).

É claro que este ponto de vista não é uma unanimidade. O problema da classificação dos modos e gêneros é complexo e para estudá-los mais profundamente seria preciso remontar à antiguidade grega, a Platão e a Aristóteles. A partir das reflexões dos pensadores gregos, três conceitos foram determinados: 1) o normativo, no qual os modos e gêneros têm suas normas particulares de estruturação textual; 2) o hierárquico, que confere juízos de valor à obra; e 3) a

³¹Esses modos são considerados universais e meta-históricos, segundo Frye (2000), por abordarem aspectos fundamentais da experiência humana que são relevantes independentemente do tempo ou lugar. Eles continuam a ser fontes de inspiração e reflexão, atravessando fronteiras culturais e temporais para oferecer certo entendimento sobre a condição humana.

³² Como exemplo de obra que apresenta uma classificação de modos narrativos mista, é possível citar *O feliz independente*, de Teodoro de Almeida, escrita em 1779 e considerada por Bakhtin (1998) um poema épico em prosa.

pureza, que não admite a confluência de modos e gêneros (SOARES, 1993, p.7-11). Todavia, à medida que os estudos avançam e que o entendimento sobre a polivalência narrativa surge nas pesquisas sobre literatura, mais se compreende que as obras podem ser genuinamente múltiplas e complexas a tal ponto que enquadrá-las em padrões seria reduzi-las e subestimá-las, sobretudo ao analisar as produções literárias da contemporaneidade.

Explicados alguns fatores que relativizam os conceitos que perpassam a narrativa e partindo do pressuposto de que a divisão das três categorias de modos narrativos é válida, apesar de suas ressalvas, estas serão adotadas como um referencial que sistematiza o conhecimento no campo dos estudos literários.

O modo narrativo também chamado de épico³³ consiste em uma antiga forma de relato sobre os grandes feitos do homem, caso de *Ilíada e Odisseia*, de Homero. Essa oscilação na forma de classificar o termo é um tanto problemática. Ao chamar o texto narrativo de épico, o que se aponta é uma relação direta deste com a epopeia clássica, contudo, embora essas expressões possam ser usadas como sinônimos devem ser consideradas as suas diferenças, afinal, toda epopeia é uma narrativa, mas nem toda narrativa trata-se de uma epopeia. Do mesmo modo, todo romance é uma narrativa, contudo, nem toda narrativa é um romance, o que também podemos dizer do conto, da novela e de outros gêneros narrativos.

Os modos literários e os gêneros literários são conceitos distintos, embora relacionados, na teoria literária. Os modos literários, de acordo com Frye (2000), referem-se aos diferentes propósitos ou intenções miméticas que estão implícitos na produção de uma obra literária, enquanto os gêneros literários são categorias que classificam obras com base em características formais e temáticas semelhantes. Nesse sentido, os modos literários são as maneiras pelas quais os autores organizam suas obras para alcançar determinados efeitos ou objetivos representacionais, enquanto os gêneros literários são categorias mais específicas que classificam obras com base em características formais e temáticas compartilhadas (FRYE, 2000).

³³ A narrativa épica é marcada por uma formação sistêmica na qual os elementos que a compõem são o amor, a família e o Estado, resultando em uma confluência entre o sujeito e o objeto, entre o homem e o mundo. Também é característico da narrativa épica a presença de um narrador relatando acontecimentos passados, especialmente eventos heroicos da história de um grupo social (LUKÁCS, 2007).

Dentre os diversos gêneros narrativos, segundo Bakhtin (1998), o romance é aquele que com maior frequência é apontado como um herdeiro mais direto da epopeia clássica, entretanto, existe uma série de romances que nada têm em comum, do ponto de vista formal, com a epopeia. E além dos romances, existem outros gêneros narrativos, como a novela e o conto, que em nada se assemelham às epopeias. Os modos narrativos se subdividem em diversos tipos de gêneros textuais. Romance, novelas, contos e diversas formas de narrativas breves como a fábula, a parábola e o microconto, forma contemporânea de se apresentar os pequenos contos. E há mais subdivisões no interior de cada uma dessas divisões, principalmente no romance e no conto. Por este motivo, o presente estudo chamará este modo de narrativo e não de épico, pois essa denominação permite compreender melhor as incontáveis possibilidades que esta forma literária oferece.

No caso do romance, existe uma vasta tipologia que pode ser determinada de acordo com certos critérios, dentre eles, o contexto em que se desenvolve a intriga³⁴, caso do romance pastoril³⁵, como por exemplo a narrativa do autor Allan Ramsay, intitulada *O Pastor Gentil* (1721). Elenca-se ainda o romance regionalista, onde os cenários e costumes são muito importantes³⁶, como por exemplo as obras de Jorge Amado, dentre elas, *Gabriela, Cravo e Canela* (1958). A tipologia romanesca é muito vasta e os elementos de um certo tipo de romance podem se fundir em um outro tipo.

No caso do conto também há uma tipologia que aponta, no que diz respeito às formas mais antigas desse tipo de narrativa, algumas categorias, como o chamado conto gaulês, que reúne narrativas engraçadas que são herdadas da tradição oral; o conto de fadas, outra forma antiga de narrativa que tem como principal característica a aceitação por parte do leitor de um universo ficcional, sintetizada pela célebre frase “era uma vez...”; e o conto filosófico, gênero característico do século XVIII, que tem a ambição de transmitir, por meio de uma ficção curta e em tom satírico, um conteúdo edificante em torno de uma questão filosófica³⁷.

³⁴A intriga é o conjunto de ações que formam a trama principal de uma ficção literária. Para uma história ser organizada, ela precisa de um motivo, uma razão de existir. Ciente disso, o roteiro é construído partindo de um problema a ser resolvido.

³⁵ O romance pastoril é uma narrativa literária de caráter bucólico, tendo como heróis os pastores.

³⁶ O romance regionalista foi muito relevante na primeira metade do século XX, no Brasil.

³⁷ O conto intitulado *Cândido, ou o otimismo* (1759) do filósofo e iluminista Voltaire é um dos exemplos mais famosos.

As formas citadas acima são antigas e algumas caíram em desuso, todavia, novas categorias de contos foram surgindo, como o terror moderno que se firma no século XIX a partir da matriz criada pelo autor norte-americano Edgar Allan Poe. Já a crônica literária é um texto narrativo no qual são inseridas reflexões de natureza diversa e trechos argumentativos, como por exemplo, as narrações da brasileira Marta Medeiros. É sempre escrita em um tom coloquial, a partir da observação do cotidiano, ou seja, no tempo presente em que se situa o cronista (ARRIGUCCI JÚNIOR, 1987).

Além do microconto, que é uma forma contemporânea, já se criaram o nanoconto, tipo de narrativa que ainda não é plenamente reconhecida pela teoria literária, mas há tentativas para codificá-la. É um subgênero em voga em certos meios, como o digital³⁸. Em forma de pílulas diárias de literatura, o leitor atento às novas tecnologias passou a consumir literatura de forma instantânea em microblogs e redes sociais como o Twitter, atual X³⁹. Dias *et al* (2012) acrescentam que gêneros derivados do microconto demandam capacidades cognitivas diferentes dos leitores se comparado a uma narrativa textual tradicional.

Além de miniconto e nanoconto, esse gênero recebe outras denominações, tais como: microconto, microrrelato e conto brevíssimo. Todas essas nos remetem a produções pequenas, que interpelam movimentos de leitura direcionados, mais fluidos, dinâmicos e que requerem letramentos diferenciados de seus interlocutores (DIAS *et al*, 2012, p.21).

Esta nova forma curta de narrar diz respeito não só a influência tecnológica no cotidiano da sociedade, mas também expõe a velocidade e instantaneidade de consumo de conteúdos nos dias atuais, tendo em vista a necessidade de consumir mais informações em um menor tempo. Isso reflete a Modernidade Líquida⁴⁰ apresentada por Zygmunt Bauman no começo do século XXI. Assim, as narrativas curtas foram ganhando cada vez mais espaço no âmbito digital, pois se apresentam

³⁸ Embora tenha surgido recentemente, é comum encontrar, sempre que se fala de nanocontos, a referência de Ernest Hemingway, um romancista canônico de língua inglesa que escreveu o nanoconto: “Vende-se: sapatos de bebês nunca usados”, que ficou conhecida como uma narrativa “*Six Words Stories*” (Tradução: *História de Seis Palavras*).

³⁹ Em 2023, após ser comprada pelo Elon Musk, a rede social Twitter teve o seu nome modificado para X.

⁴⁰ Bauman faz uso do conceito de liquidez em suas obras para explicar a rapidez das relações e ações humanas no século atual. Segundo o autor, a velocidade em que os laços são formados é tão veloz que eles não conseguem se solidificar, mantendo-se no estado líquido, condição orgânica instável e mais fácil de se “evaporar”. Por meio desta analogia, Bauman busca justificar o porquê os relacionamentos, empregos e outros aspectos da vida humana não mantêm a estabilidade no século XXI.

não somente na forma de nanocontos, mas em vídeos curtos⁴¹ e áudios acelerados⁴², funções que ascenderam nas mídias sociais a partir de 2020.

Ainda se tratando de gêneros narrativos contemporâneos, há um formato que se popularizou no século XX por combinar elementos textuais e visuais, que são os quadrinhos, também chamados de HQs⁴³, caso das produções de Maurício de Sousa em *A Turma da Mônica*. A narrativa “quadrinística”, bem como denomina Postema (2018, p.09), se diferencia de uma narrativa fundamentalmente textual por se preocupar com a fragmentação da mensagem em quadros, isto é, o escritor deve considerar também o layout dos quadros, que precisam estar encadeados e priorizar a imagem, dado que esta é a responsável por manifestar as ações e os eventos de uma HQ.

De acordo com Lucchetti e Lucchetti (1993) as histórias em quadrinhos contemporâneas surgiram do desejo de instituir movimento às narrativas textuais e materialidade aos cenários e personagens, vontade esta evocada a partir do cinema, que passou a chamar a atenção do público por apresentar histórias nas quais os personagens se tornavam tangíveis e suas ações, reais. Os autores afirmam que os quadrinhos herdam da literatura “a necessidade de ser lida (o texto) e do cinema, a necessidade de ser vista (o desenho)” (LUCCHETTI; LUCCHETTI, 1993, p.27).

Cabe ressaltar que, do mesmo modo que a narrativa cinematográfica influenciou na formação de um novo tipo de escrita literária, o surgimento de novos suportes tecnológicos e comunicacionais afetam o que entendemos hoje como narrativa, colaborando para que esta se torne um fenômeno cada vez mais híbrido e plural.

Essa discussão a respeito dos modos e gêneros literários é levantada no presente estudo para mostrar que nem mesmo a literatura, disciplina dedicada a estudar e compreender mais a fundo as questões em torno das narrativas, traz um conceito e uma opinião formada e definida a respeito das mesmas, e nota-se cada vez mais que o hibridismo narrativo e a multidisciplinaridade são fenômenos

⁴¹ Em 2020, a plataforma chinesa de vídeos curtos TikTok teve alcance mundial e se popularizou devido ao seu formato majoritário de vídeos de até 60 segundos. Mídias sociais como Instagram e YouTube, já antes consolidadas, também adotaram os vídeos curtos em suas ferramentas, denominadas *Reels* e *Stories* (Instagram) e *Shorts* (Youtube).

⁴² Plataformas e Ferramentas de mídias sociais que atual no modelo de *chat*, como o *direct* do Instagram e o app de conversas Whatsapp inseriram uma função que acelera os áudios enviados na plataforma, de modo que o ouvinte consuma a mensagem cerca de 1,5 a 2 vezes mais rápido.

⁴³ A temática dos HQs será abordada mais profundamente nos próximos capítulos.

relevantes que devem ser considerados e debatidos, algo que pretendemos fazer nesta tese ao elencar os mundos possíveis ficcionais, os múltiplos suportes e múltiplas possibilidades da narrativa, assim como as múltiplas opiniões em torno do tema.

Por meio desta rápida exposição, foi possível observar que o universo narrativo é vasto, apresenta múltiplas formas, sendo que estas podem mudar constantemente ao longo da história. Por exemplo, nos dias de hoje as narrativas pastoris não são comuns, contudo, nada impede que alguma narrativa utilize elementos pastoris ao longo do texto, ganhando novos significados. Esse tipo de atualização e de reaproveitamento de elementos pode ser feito a qualquer momento, por qualquer escritor; e essa é uma prática comum no processo de criação literária contemporânea.

1.2 OS ESTUDOS NARRATIVOS

Após dissertar sobre os múltiplos modos, gêneros e hibridismos em que se pode apresentar uma narrativa literária é chegada a hora de compreender como se dá o processo de produção, isto é, entender sobre o conteúdo e a composição estrutural das narrativas. Para que uma história exista, é necessária “uma sequência de eventos envolvendo indivíduos pensantes, conectados por relações causais, motivadas por um conflito, buscando uma solução” (RYAN, 2009, p. 02).

Nos manuais destinados aos estudos elementares da narrativa⁴⁴ vigora há muito tempo e ainda hoje uma enumeração segundo a qual são cinco os elementos desse tipo de texto. São eles: 1) Enredo, que indica as ações que guiarão os personagens na narrativa; 2) Personagens, agentes principais que movem a trama por meio das suas interações, decisões e conflitos, dando vida e dinamismo à narrativa; 3) Narrador, aquele que conta a história; 4) Tempo, tendo em vista que o pensamento narrativo necessita organizar os eventos por episódios, ordenando os acontecimentos; 5) Espaço, onde a história se passa.

Alguns manuais acrescentam a essa lista outros elementos, tais como a Ação, que corresponde às falas e também aos pensamentos dos personagens e a Causalidade, que sugere que contextos devam ser criados para que os episódios da narrativa se relacionem com o todo⁴⁵.

Essa listagem tradicional pode auxiliar no estudo da narrativa no sentido de chamar a atenção do leitor ou pesquisador para o fato de que é sempre necessário, ao estudar um texto narrativo, prestar atenção em cada um desses elementos, buscando entender como se organizam e como aparecem na hierarquia do texto, ou seja, o que é mais importante em cada relato.

A lista de elementos narrativos, contudo, não é suficiente para analisar aspectos importantes e acaba trazendo um incômodo, que é o de apresentar uma visão um tanto simplificada da mesma, ignorando que sua complexidade vai muito

⁴⁴ Como por exemplo a obra *Dicionário de teoria da narrativa*, de Carlos Reis e Ana Cristina Lopes (2001).

⁴⁵ O contexto é formado pela junção de tempo e espaço e isso permite que o público entenda a narrativa de forma mais detalhada e assertiva. Por exemplo, espera-se que um romance do século XVIII que aborda a relação entre uma escravizada e um senhor de engenho apresente como contexto o período do Brasil Colônia, retratando os modos de vida daquela época. A indumentária, a linguagem, os cenários, neste caso, fazem parte do contexto.

além da ideia de reunião de elementos. Desta forma, não basta a junção de todos os elementos para construir uma narrativa, uma vez que as combinações dos mesmos dentro de uma obra são infinitas. Também é preciso ter em mente dois outros aspectos: os elementos da narrativa são indissociáveis, isto é, eles formam um sistema; e, segundo lugar, cada um deles e todos eles podem ser estudados de acordo com abordagens diferentes herdadas de correntes diversas (ANTUNES, 1998).

Uma forma de se aprofundar e entender toda essa complexidade é se debruçar sobre os Estudos Narrativos, área que dialoga com a Literatura (mas não somente ela) dada a sua capacidade de examinar as narrativas de ficção e não-ficção pela ótica da sua estrutura e de seus elementos. Esses estudos tiveram início por meio da Narratologia, que entrou na língua portuguesa como tradução do francês *narratologie*; sendo que em francês, ela apareceu como um neologismo com evidente conotação científica. A palavra foi proposta por Todorov em 1969, a fim de batizar uma disciplina sob o signo do estruturalismo e influenciada pela linguística estrutural do linguista suíço Ferdinand de Saussure.

Essa Narratologia, segundo Eagleton (2006), é vista hoje como ultrapassada, pois foi concebida como um método dedutivo, isto é, a partir de um modelo teórico pré-concebido, ela pretendia estudar a priori o funcionamento de todo tipo de relatos existentes, em qualquer cultura. Nessa perspectiva dedutiva, o texto narrativo não é um fim, mas, sim, um meio para ilustrar e comprovar uma construção teórica, como se só houvesse validação ou invalidação.

A transição do termo *Narratologia* para *Estudos Narrativos*, este mais utilizado na atualidade, reflete uma evolução nos estudos acadêmicos sobre narrativa, especialmente no que diz respeito à abordagem teórica e metodológica. Enquanto a Narratologia tradicionalmente se concentrava na análise estrutural e formal das narrativas, com ênfase nos elementos como enredo, ponto de vista, tempo narrativo e personagens, os Estudos Narrativos ampliam esse escopo para incluir uma variedade de perspectivas e abordagens.

Essa mudança de terminologia reflete um desejo por parte dos pesquisadores de atualizar e contextualizar os estudos sobre narrativa dentro de um quadro mais amplo, que leve em consideração a estrutura interna das narrativas, bem como seu

contexto cultural, social e histórico, bem como o papel do leitor na interpretação e recepção das narrativas.

A Narratologia no seu sentido tradicional deixa de lado, portanto, a riqueza do texto narrativo que só pode ser entendida nos detalhes e nas especificidades de cada narrativa, aprendidas por uma leitura minuciosa e linear. Encontrar um modelo teórico que se aplique a todas as narrativas como queriam os primeiros autores da narratologia é algo impossível diante da infinidade de narrativas que existem (EAGLETON, 2006).

Além da esfera da narrativa e dos elementos que a compõem, os estudos narratológicos também se debruçam sobre o mito, especialmente a partir de abordagens estruturalistas. Campbell (1990), por exemplo, analisa os mitos como manifestações arquetípicas recorrentes, defendendo que “[...] aquilo que os seres humanos têm em comum se revela nos mitos. Mitos são histórias da nossa busca da verdade, de sentido, através dos tempos. Todos nós precisamos contar nossa história, compreender nossa história” (CAMPBELL, 1990, p.16). Para o autor, o mito é uma estrutura narrativa profunda que permite aos indivíduos se reconhecerem e, assim, se autoconhecerem⁴⁶. Nessa perspectiva, os mitos funcionam como metáforas universais, oferecendo respostas simbólicas por meio das narrativas.

Já Eagleton (2006), em uma abordagem alinhada aos Estudos Narrativos⁴⁷ contemporâneos, argumenta que os mitos “são recursos para pensar, modos de classificar e organizar a realidade, e isso, mais do que a repetição de uma determinada narrativa, é o seu objetivo” (p. 156). Ou seja, o interesse recai sobre a estrutura, bem como sobre os usos sociais, ideológicos e culturais dos mitos em contextos narrativos diversos.

A teoria serviu como base de sustentação para o pensamento de críticos literários como Northrop Frye (1990), que defende que o coletivo humano é

⁴⁶ A abordagem de Campbell se insere dentro de uma perspectiva estruturalista, com elevada influência de Carl Jung, tratando os mitos como narrativas arquetípicas que expõem estruturas universais da psique humana, sendo, por isso, apropriada principalmente pela Narratologia. Já a posição de Eagleton aproxima-se mais dos Estudos Narrativos contemporâneos, que se interessam pelo modo como os mitos são culturalmente apropriados, reconfigurados e utilizados como instrumentos simbólicos para organizar a experiência, o pensamento e a ideologia.

⁴⁷ A expressão “estudos narratológicos” é aqui utilizada em sentido amplo, referindo-se tanto aos estudos oriundos da Narratologia clássica, voltada à análise estrutural da narrativa, quanto aos chamados Estudos Narrativos, que incorporam abordagens mais contemporâneas, interdisciplinares e culturais. Embora relacionados, os dois campos possuem distinções epistemológicas: enquanto a Narratologia busca descrever a estrutura interna das narrativas, os Estudos Narrativos ampliam o foco para incluir aspectos contextuais, ideológicos, performáticos e socioculturais da narrativa.

representado na figura dos arquétipos, que expressam formas humanas universais⁴⁸. Os mitos são a personificação dos arquétipos, um conceito investigado pela psicologia por meio de Jung (1919). Segundo o autor, os seres humanos são dotados de dois inconscientes: o pessoal e o coletivo, sendo que o inconsciente coletivo se manifesta por meio dos arquétipos.

Os arquétipos são conjuntos de figuras que todos os indivíduos carregam no seu imaginário desde a ancestralidade e que representam valores e traços da personalidade humana. Cada arquétipo é, então, marcado por uma personalidade diferente. Segundo Jung (2000) os “arquétipos não são disseminados apenas pela tradição, idioma ou migração. Eles podem reaparecer espontaneamente a qualquer hora, em qualquer lugar, e sem qualquer influência externa” (JUNG, 2000, p.79).

Para uma melhor compreensão do conceito de arquétipo, é possível fazer uma analogia com os animais. Os leões são percebidos pelo inconsciente coletivo como um personagem forte, corajoso e, não à toa, é compreendido como o rei da selva. Já as cobras são consideradas animais traiçoeiros pela forma sorrateira de andar e atacar à presa. Essas características, que correspondem ao comportamento dos bichos, permeiam o imaginário humano de forma espontânea porque já estão fixadas em nosso inconsciente. O mesmo ocorre com os arquétipos. Investigar uma obra a partir da perspectiva narratológica, dialogando-a com a observação e análise dos seus arquétipos, permite compreender melhor a sua produção de sentido.

Deste modo, o método da Narratologia articula a mitologia clássica com o Estruturalismo, corrente de pensamento que define a noção de realidade social a partir de um conjunto de elementos. Os estruturalistas Tzvetan Todorov, Gérard Genette, Henri Bremond e Roland Barthes forneceram ênfase à Narratologia.

Toda a preocupação com a estrutura da narrativa fazia com que a percepção sobre o autor e o leitor se mantivesse distante dos estudos do Estruturalismo dado

⁴⁸ A diferença entre o pensamento de Frye, que pertence a uma vertente americana do Estruturalismo clássico para o original é que a corrente estruturalista europeia compreendia que os sistemas literários, mesmo que fechados, só conseguem expressar um significado graças as relações de mutualidade existentes entre os elementos presentes na estrutura textual. Assim, as respostas para os questionamentos dos críticos encontram-se na própria obra literária, relacionando seus elementos entre si por meio de uma técnica chamada de *close reading* (tradução: algo como “leitura atenta”). Esta abordagem envolve a análise minuciosa de elementos como escolha de palavras, figuras de linguagem, padrões narrativos e construção de personagens, a fim de entender como esses aspectos contribuem para o significado geral do texto. O objetivo é revelar camadas de significados implícitos e explorar as complexidades do texto sem recorrer a contextos externos, como a biografia do autor ou o contexto histórico (BROWN; KAPPES, 2012).

que, para os teóricos, um texto não se trata de uma expressão do ser individual, mas coletivo, incorporado ao próprio sistema literário (EAGLETON, 2006). O pensamento, contudo, não era unanimidade entre os críticos. O russo Mikhail Bakhtin, por exemplo, compreendia a linguagem não como objeto, mas como uma prática que envolve agentes humanos ativos, tanto do lado do autor, quanto do leitor. Este pensamento culminou no abandono do Estruturalismo e numa troca de centralidade de estudos, não mais na linguagem, mas na ênfase do discurso.

Um dos principais teóricos da Narratologia é Gérard Genette. Suas obras acerca do tema permitem estudar os elementos constitutivos do texto narrativo e vão além da investigação desses elementos, pois podem servir como uma base para a compreensão da complexidade de uma narrativa. Genette fez parte de um importante grupo da Narratologia, contudo, o autor logo seguiu um caminho próprio e desenvolveu reflexões originais sobre a literatura em geral. Ao longo dos anos, ele foi se afastando daquela Narratologia tradicional e tomou outros caminhos.

Na obra de 1972, *Discurso da Narrativa: ensaio de método*, o autor transita entre a descrição sistemática e a análise literária, tendo como objeto de estudo a obra *Em busca do tempo perdido*⁴⁹. No método de Genette, torna-se impossível distinguir entre a aplicação do modelo teórico ao texto e a elaboração de uma teoria a partir da análise do texto. O procedimento de Genette é pertinente de ser investigado porque permite o que se chama de comentário ou explicação do texto, que é um método de leitura do texto literário.

O enfoque de Genette (1980) não chega e nem visa ao problema da interpretação, mas ela é um alicerce sólido ao qual podem ser acrescentadas outras abordagens utilizadas para a leitura do texto narrativo, abordagens vindas das ciências humanas, da sociologia, da história literária, da etnologia e da psicanálise, para dar apenas alguns exemplos, isto é, abordagens que são indispensáveis para a interpretação do texto narrativo. O estudo de Genette (1980) pode ser associado a uma leitura mais linear e minuciosa do texto narrativo por meio dos exercícios tradicionais, como o comentário ou a explicação de texto. Portanto, é uma abordagem formal, contudo, também pode ser conjugada com outros tipos de abordagens.

⁴⁹ A obra analisada por Genette, *Em busca do tempo perdido*, de Marcel Proust, publicada primeiramente em 1913, é uma narrativa longa, que vai além de uma sequência de acontecimentos. Trata-se de uma reflexão psicológica a respeito do tempo, da memória e da literatura.

Para Genette, a Narratologia é “o estudo das relações entre narrativa e história e narrativa e narração” (GENETTE, 1980, p.87). O autor diferencia então narração de narrativa. Segundo o autor, enquanto a primeira trata-se do ato de contar uma história, isto é, está focada na apresentação de um acontecimento, a segunda trata-se daquilo que, de fato, é relatado, ou seja, o objeto, entretanto, Genette parte da ideia de que todo texto narrativo deixa transparecer os vestígios da narração, que é o ato de narrar. E ele diz que a investigação da narração permite compreender de modo preciso como é que se organiza a narrativa estudada. Logo no início, o pesquisador afirma que existem três elementos fundamentais em todo enunciado narrativo, que são: a narrativa, a história e a narração, elementos para os quais ele dá definições.

A narrativa, para o autor, é um conjunto de elementos falados ou escritos que independem da sua natureza, podendo esta ser literária, de ficção ou realidade. É aquilo que o leitor ou ouvinte lê ou escuta. Já a história é definida por Genette como uma reconstrução subjetiva que cria uma sequência de eventos, independente de pertencerem a uma narrativa de ficção ou não-ficção. Nesse sentido, uma mesma história pode corresponder a diversas narrativas, pois cada narração terá uma perspectiva distinta a respeito daquele acontecimento e apresentará, a partir disso, uma narrativa diferente a respeito do mesmo evento (GENETTE, 1980).

Cada historiador narra um acontecimento histórico, como por exemplo, a Proclamação da Independência, de uma forma diferente. A narração é, portanto, o modo como a história é apresentada ao leitor ou ouvinte, e é mediada pelo narrador, que seleciona e organiza os eventos da história para criar a narrativa.

O teórico afirma que o ato de escrever um texto narrativo implica em escolhas técnicas que vão acarretar num certo resultado e no aspecto final da narrativa. O texto narrativo apela, entre outras coisas, para o efeito de distância, a fim de criar um modo narrativo preciso que gera a regulação da informação narrativa fornecida ao leitor. Ou seja, o narrador pode dar menos ou mais informação ao leitor sobre o que ele está contando (GENETTE, 1980).

A narrativa, para Genette (1980), representa a manifestação concreta da história em palavras escritas ou faladas, sendo o texto narrativo que o leitor encontra. Dentro desse texto, Genette destaca dois aspectos essenciais: a diegese, que se refere ao mundo fictício ou imaginário que é criado pela narrativa, onde os

eventos da história ocorrem, e a mimese, que se relaciona à capacidade do texto de representar ou imitar a realidade dentro dessa diegese. Assim, a narrativa não só apresenta a história, como também constrói um mundo ficcional (diegese) e o representa de uma maneira que imita ou reflete a realidade (mimese), proporcionando ao leitor uma experiência imersiva e significativa.

Platão chamava a diegese de narrativa pura, em oposição à representação direta do teatro, que seria a mimese, a imitação. A mimese, na percepção aristotélica, é considerada a imitação do mundo. Deste modo, a arte e a literatura imitam o mundo real como a natureza e as ações humanas. Para o filósofo, no entanto, havia distinções relevantes dentro do próprio campo narrativo. Platão separava a narrativa exemplar, baseada no discurso direto e na fala do próprio agente da ação, da narrativa homérica, caracterizada pelo discurso indireto, no qual o narrador fala por outros personagens sem ter vivido as experiências relatadas⁵⁰. Esse segundo tipo, para o pensador, seria alienante, pois afastaria o ouvinte da verdade e da experiência genuína. Para o filósofo, a narrativa deveria reproduzir fielmente a realidade e a experiência vivida, enquanto a liberdade criativa, que subverte os fatos em favor do prazer narrativo, seria nociva à formação do cidadão.

É a partir dessa divergência que Aristóteles reformula a noção de mimese. Diferentemente de Platão, Aristóteles reconhece que tanto o historiador quanto o poeta tratam de eventos humanos, entretanto, o fazem de modos distintos. O historiador relata o que efetivamente aconteceu; o poeta, aquilo que poderia ter acontecido segundo a verossimilhança e a necessidade interna da narrativa. Para Aristóteles, a literatura e a arte miméticas não são inferiores por não se aterem ao fato histórico, ao contrário, são superiores no sentido de gerar prazer, produzir catarse e expandir a compreensão da experiência humana. Dessa forma, a épica, a tragédia e a narrativa literária prendem o espectador não pela precisão dos fatos, mas pela organização emocional e estética dos eventos, promovendo uma imitação criadora, ou o que Ricoeur (2012) mais tarde definirá como "imitação produtiva".

⁵⁰Em seu projeto filosófico e educativo para a República, Platão chega a expulsar Homero, não os poetas em geral, mas especificamente o autor da *Ilíada*, criticando a liberdade imaginativa com que tratava fatos históricos, como a Guerra de Troia. Na percepção de Platão, Homero não era um participante da guerra, nem um médico para aconselhar, tampouco um governante para ensinar sobre a política. Seu saber era construído exclusivamente a partir da imaginação. Dessa forma, Homero estaria três pontos afastado da verdade, como defende Platão, sendo a ficção uma invenção poética, o grau máximo desse afastamento.

Uma pintura pintada sobre um suporte é, a um só tempo, uma figura (*phantasma*) e uma semelhança (*eikon*): ou seja, enquanto a mesma coisa é tanto isso como aquilo, embora ser isso e aquilo não seja o mesmo, e se possa contemplá-la tanto como uma figura, quanto como uma semelhança. Do mesmo modo havemos de conceber a imagem dentro de nós em si mesma ou como relativa a algo mais. Enquanto encerrada em si mesma, é apenas uma figura ou uma imagem; mas quando considerada como relativa a algo mais, isto é, como sua semelhança, é também uma lembrança (ARISTÓTELES, 1984, p. 450).

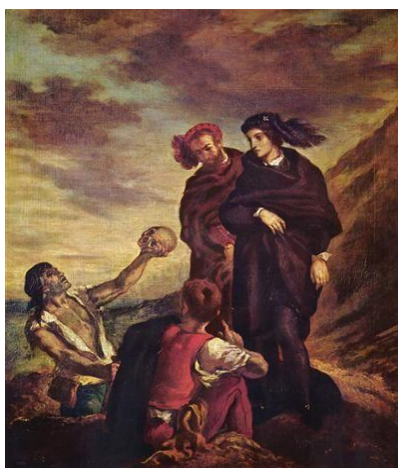
Luiz Costa Lima questiona essa interpretação estritamente imitativa e afirma que a mimese não é simplesmente uma cópia do real, mas um processo em que o indivíduo cria, movimenta e produz sentidos a partir do que observa. Ricoeur (2012, p. 61) aprofunda essa concepção ao definir a mimese como uma “imitação criadora ou produtiva”, capaz de articular os acontecimentos e os agentes em uma nova configuração narrativa. Para Ricoeur (2012, p. 62), "a imitação ou a representação é uma atividade mimética na medida em que produz algo, ou seja, precisamente o agenciamento dos fatos pela composição da intriga".

Segundo Ricoeur (2012), a mimese se elabora com o tempo; e o tempo, de acordo com o autor, não para. Nesse sentido, ela não é elaborada somente em um momento, em uma fase, em um instante. A mimese se elabora em processos, que não necessariamente serão lineares. O autor classifica como tríplice mimese: a primeira é a pré-narrativa (ou o tempo da percepção), que trata do momento em que o autor visualiza antes de criar uma história. É o *insight*, as primeiras associações para a construção da narrativa. A segunda mimese diz respeito à elaboração da narrativa propriamente dita, ou seja, a construção do texto, como colocar isso em palavras e linguagens. Já a terceira mimese trata-se da recepção, da leitura. A narrativa não termina quando o autor para de escrever, pois o tempo do escritor é um, o tempo da narrativa é outro e o tempo do leitor é outro.

O tempo, de acordo com Ricoeur (2012), não é causal, mas sim, agônico. Por esta razão é necessário considerar as diversas possibilidades interpretativas de um mesmo texto e o momento da recepção. *Hamlet*, por exemplo, foi escrito em 1602. Com o tempo, as formas de interagir com esse texto tornaram-se diferentes, ou seja, é preciso considerar o tempo desse leitor, o tempo desses novos expectadores, das novas cenas, dos novos contextos, daqueles que vão encenar de novo, tanto atores, quanto diretores, que podem fazer uma leitura diferente daquela narrativa. Esses tempos ainda estão agindo. Nesse sentido, a mimese, ao invés de se fechar e

encontrar um certo resultado que estaria guardado dentro da obra, ela ainda vai ativar essa obra para a sua potencialidade interpretativa do mundo, conforme apresentado nos exemplos abaixo, separados por 171 anos.

Figura 1 - Representação da obra de Hamlet na pintura de Eugene Delacroix (1843)



Fonte: Pinterest.

Figura 2 - Representação da obra teatral *Hamlet* na comédia ao molho picante (2014)



Fonte: Rede Globo.

Nesse movimento de ativação contínua da obra pelo tempo da recepção, o pensamento de Jauss (1994) oferece uma contribuição relevante ao articular a

estética da recepção com o conceito de “horizonte de expectativa”⁵¹. De acordo com o teórico, toda obra literária é compreendida em função de um repertório prévio compartilhado entre autor e público, composto por valores, experiências, convenções estéticas e estruturas de percepção historicamente situadas. Esse horizonte molda a leitura e a legitimação de uma obra em seu tempo. No entanto, há casos em que a criação artística ultrapassa os limites do horizonte de sua época, sendo inicialmente recusada ou incompreendida, para só depois encontrar leitores capazes de reconhecê-la e atribuir-lhe um novo valor, como por exemplo, o caso do romance *Madame Bovary*⁵² (1857), de Gustave Flaubert.

Isso significa que determinadas obras não pertencem plenamente ao seu tempo, contudo, permanecem em latência até que um novo contexto histórico-estético reative sua potência de sentido. Nesse caso, o processo de recepção torna-se também um processo de reinscrição da obra na história, capaz de transformá-la em um vetor de ruptura e renovação literária, mesmo décadas ou séculos após a sua criação (JAUSS, 1994).

Essa perspectiva sobre a reativação histórica das obras demonstra que o sentido literário é um resultado de múltiplas mediações, sejam elas culturais, históricas ou estruturais. Nesse sentido, torna-se importante observar também os mecanismos internos da narrativa e a maneira como ela se constrói como ato discursivo. É nesse ponto que as contribuições de Genette (1980) se tornam relevantes para a compreensão do estatuto da narrativa enquanto linguagem mediada.

Segundo Genette (1980) toda representação é obrigatoriamente diegese, na medida em que a narrativa não pode chegar àquela ilusão da mimese tornando de fato a história viva e real como acontece na representação de uma peça teatral, por exemplo. Por isso, toda narrativa precisa de um narrador, uma narrativa não se conta sozinha como numa representação dramática e por mais ocultado que esteja o

⁵¹ Essa teoria será retomada mais adiante.

⁵² Quando lançado, *Madame Bovary* foi criticado e até mesmo processado judicialmente por supostamente atentar contra a moral e os bons costumes da sociedade francesa do século XIX. A história de uma mulher casada que busca prazer fora do casamento e questiona as convenções sociais chocava os leitores da época e ultrapassava o horizonte de expectativa moral da sociedade burguesa daquele tempo. No entanto, com o passar das décadas, a obra passou a ser valorizada por sua estrutura literária refinada, seu estilo narrativo inovador e pela profundidade psicológica da protagonista, Emma Bovary, que hoje, é considerada um marco do realismo literário e uma das maiores obras da literatura ocidental.

narrador numa narrativa, nós sabemos que ele existe. Por isso, uma narrativa não pode imitar, de fato, a realidade, porque por mais realista que ela seja, uma narrativa é um ato fictício de linguagem, um ato que provém de uma instância narrativa. Uma narrativa não representa, portanto, uma história, ela conta uma história.

Quando o receptor lê uma narrativa, tem ciência de que é o narrador que está falando, o que fez e o que disse o personagem, ou seja, não é o personagem que está diretamente dizendo aquelas palavras. Para dar a ilusão de que os personagens falam esse narrador utiliza formas diversas de discurso, como por exemplo, discurso direto e indireto⁵³. Essas questões é que estão relacionadas à distância e à regulação das informações fornecidas pelo narrador.

Pode-se contar mais ou menos o que se conta, e contar segundo este ou aquele ponto de vista; pois é precisamente essa capacidade, e as modalidades de seu exercício, que são estudadas na categoria modo narrativo: a (...) informação narrativa tem graus; a narrativa pode fornecer ao leitor mais ou menos detalhes, e de modo mais ou menos direto, e parecer assim (...) estar a maior ou menor distância daquilo que ela conta; a narrativa pode também escolher a regulação da informação que dá, (...) de acordo com as capacidades de conhecimento desta ou daquela parte implicada na história (personagem ou grupo de personagens), da qual ela adotará ou fingirá adotar o que correntemente se chama de “visão” ou de “ponto de vista”, parecendo então assumir, em relação a história (...) esta ou aquela perspectiva (GENETTE, 1980, p.184).

Genette (1980) também distingue as narrativas de acontecimentos das narrativas de falas e afirma que elas não existem em estado puro, pois as pessoas não leem uma narrativa só de falas ou uma narrativa só de acontecimentos, as duas coisas convivem num mesmo texto narrativo. A narrativa de acontecimentos, como seu próprio nome sugere, conta o que fez um personagem, o que lhe aconteceu, suas ações etc. A narrativa de falas, todavia, introduz uma dimensão diferente ao texto. Essa distinção se torna ainda mais significativa quando se considera a questão da polifonia e da dialogia, conceitos elaborados por Bakhtin (1981) para tratar das múltiplas vozes e pontos de vista que interagem dentro do texto.

Bakhtin (1981) argumenta que a presença do discurso direto e a alternância de foco narrativo e de narrador favorecem a manifestação da dialogia, compreendida como a interação constante entre múltiplas vozes dentro do texto. Em outras palavras, quando uma narrativa inclui falas diretas dos personagens, além de

⁵³ O discurso direto utiliza exatamente as mesmas falas da personagem. Já o discurso indireto faz uso da paráfrase, fazendo o que o personagem disse ou pensou, mas com outras palavras.

apresentar seus pensamentos e discursos, cria um espaço de diálogo onde diversas visões de mundo entram em confronto e negociação. Essa dinâmica promove uma interatividade textual expressiva, em que a narrativa reflete a complexidade das relações sociais e ideológicas da obra.

Entretanto, é importante distinguir a dialogia da polifonia, que é uma manifestação mais específica e aprofundada dessa multiplicidade. A polifonia, tal como Bakhtin (2008) a define em sua análise da obra de Dostoiévski, refere-se a um tipo especial de romance em que diferentes vozes narrativas se tornam autônomas e adquirem poder equivalente ao do narrador, subvertendo o modelo tradicional do narrador onisciente. No romance polifônico, as personagens falam e agem discursivamente a partir de seus próprios alinhamentos ideológicos, o que gera um conflito de visões de mundo no interior do enredo.

A distinção entre dialogia e polifonia amplia o entendimento sobre as múltiplas camadas de mediação dentro do discurso narrativo e contribui para aprofundar a reflexão sobre o papel do narrador na organização da trama. Nesse ponto, torna-se pertinente articular esses conceitos às categorias clássicas de diegese e mimese, que também se referem ao grau de intervenção do narrador na narrativa.

Para Bachelard (2008), entender a oposição entre diegese e mimese é fundamental para compreender a noção de distância narrativa, ou seja, a distância entre o narrador e a história que ele conta. Tradicionalmente, a diegese implica a presença de um narrador que media a relação entre o enredo e o leitor, estabelecendo uma separação perceptível entre a narrativa e a experiência direta dos personagens. Já a mimese, por outro lado, busca criar uma ilusão de imediatidade, onde os personagens parecem falar e agir diretamente, sem a intervenção evidente de um narrador. No entanto, essa visão pode ser ampliada, reconhecendo que a mimese e a diegese não são polaridades rígidas, mas conceitos que coexistem e se entrelaçam em diferentes graus dentro das narrativas. Genette (1973) complementa:

Toda narrativa comporta com efeito, embora intimamente misturadas e em proporções muito variáveis, de um lado representações de ações e de acontecimentos, que constituem a narração propriamente dita, e de outro lado, representações de objetos e personagens, que são o fato daquilo que se denomina descrição (GENETTE, 1973, p.262).

A discussão sobre a representação cinematográfica, por exemplo, ilustra que mesmo em mídias altamente miméticas, como o cinema ou o teatro, existe uma diegese subjacente. Os filmes, enquanto criam uma forte ilusão de realidade (mimese), ainda operam dentro de um mundo fictício mediado por elementos diegéticos, como a montagem, a trilha sonora e a direção. Esses componentes, que não são diretamente percebidos pelos personagens, revelam a presença de uma estrutura narrativa que guia e organiza a experiência do espectador. Portanto, mesmo na mimese mais pura, o narrador, ou a função narrativa, nunca desaparece completamente, mas se manifesta de maneiras sutis e estruturais, o que refina a nossa compreensão da relação entre essas duas formas narrativas (METZ, 2004).

Nas narrativas de acontecimento, onde o narrador se apaga diante do personagem e as palavras são apresentadas como se fossem proferidas diretamente por ele, ocorre uma maior ilusão de mimese. Nesse contexto, há uma tendência à monofonia, onde a voz do narrador se funde com a voz do personagem, criando uma única perspectiva ou ponto de vista na narrativa. Por outro lado, nas narrativas de fala, onde há a presença explícita de diferentes vozes e pontos de vista, ocorre uma polifonia mais evidente. “A mesma palavra, a mesma ideia e o mesmo fenômeno já são aplicados por três vozes e em cada uma soam de modo diferente” (BAKHTIN, 2005, p. 253).

As vozes dos personagens são, portanto, mantidas distintas e autônomas, permitindo um diálogo entre diferentes vozes e perspectivas na narrativa. Assim, a associação entre as narrativas de acontecimento e as de fala, com as questões de monofonia e polifonia, ressaltam a importância da voz narrativa na construção da ilusão de mimese e na representação da diversidade de vozes e perspectivas na narrativa.

Jeha (1993) argumenta que a mimese, ao longo da história, desempenhou três funções distintas. A primeira função reside na habilidade de questionar e discernir o que é autêntico em uma obra, permitindo ao espectador ou leitor distinguir entre a criação ficcional e a realidade. A segunda função é caracterizada pela tentativa de justificar objetos de ficção como representações de entidades reais, buscando uma legitimidade ou correspondência com o mundo exterior.

A terceira função é a ideia de pseudomimese (RYAN, 2001), que sugere que os mundos e as mentes ficcionais existem independentemente da representação,

como se aguardassem serem descobertos. A narrativa, nesse caso, atua como um sinal de possibilidade, pois representa mundos possíveis por meio de suas qualidades distintivas, como personagens, atmosferas, regras próprias e é somente por meio dessas mediações que tais mundos podem ser acessados e compreendidos.

Essa discussão sobre a forma como os mundos ficcionais são construídos e acessados se articula diretamente com os conceitos de diegese e mimese, pois evidencia os diferentes graus de envolvimento entre o leitor (ou espectador/visitante) e a narrativa. Ao oscilar entre a mediação e a ilusão de imediatismo, os textos e espaços narrativos ampliam a complexidade da experiência do receptor, especialmente quando transgridem seus próprios limites narrativos. É nesse ponto que entra o conceito de metalepse, entendido como a transgressão das fronteiras narrativas.

Os Estudos Narrativos contemporâneos, especialmente os de Ryan (2004) e Walsh (2007), expandiram a concepção tradicional de metalepse, originalmente sistematizada por Genette (1983), que a compreendia como a quebra da barreira entre os níveis da narrativa, por exemplo, entre narrador e narrado. Na chamada narratologia pós-clássica, o foco desloca-se para as transgressões entre diferentes camadas ontológicas, como aquelas entre mundos ficcionais e o mundo real, dinâmica que se revela com clareza em espaços expositivos como parques temáticos, onde o visitante ultrapassa o papel de observador e entra fisicamente no universo narrativo. Esse movimento demonstra uma relação complexa entre o mundo narrado, o ato de narração e o mundo onde vive o leitor ou o público, promovendo um embaralhamento deliberado entre realidade e ficção.

A metalepse é um termo narrativo que descreve a quebra da fronteira entre diferentes níveis de uma narrativa. Segundo Genette, em suas obras *Figures III* (1972) e *Métalepse: de la figure à la fiction* (2004), a metalepse ocorre quando elementos de um nível narrativo invadem ou afetam outro nível, rompendo assim a fronteira que os separa. A metalepse pode acontecer quando, por exemplo, um personagem dentro da história interage com o narrador ou com o público, violando a

chamada “quarta parede⁵⁴”, conforme exemplificado no recorte de um quadrinho da *Turma da Mônica* (FIGURA 3).

Essa figura retórica chama a nossa atenção para a complexidade da relação entre o narrador, a história e o leitor, desafiando as convenções narrativas tradicionais e oferecendo novas possibilidades de experimentação na construção de narrativas.

O efeito metalepses cria uma impressão da presença real dos mundos fictícios de uma narrativa, gerando um efeito de inversão: se antes as estruturas dos mundos ficcionais convencionais retratavam a realidade, com as práticas de recepção inclusiva é o mundo ficcional que atravessa a vida cotidiana (MASSAROLO *et al*, 2019, p.04).

Figura 3 - Página dos quadrinhos intitulados “Superendividados”, da Turma da Mônica



Fonte: Turma da Mônica em Superendividados. São Paulo: Universidade Metodista de São Paulo / Maurício de Sousa Produções, 2009, p. 16.

⁵⁴ Se refere à barreira imaginária que separa os personagens e o ambiente ficcional do público. Ela representa a ilusão de que os personagens estão em um espaço isolado, alheios à presença do público. Quebrar a quarta parede significa que um personagem reconhece a presença do público ou interage diretamente com ele, rompendo com essa ilusão de separação. Essa técnica é frequentemente utilizada para criar um efeito de proximidade entre os personagens e os espectadores, envolvendo o público de forma mais direta na narrativa.

De acordo com Massarolo *et al* (2019) a metalepse destaca a natureza fluida e por vezes sagrada das fronteiras entre os mundos ficcionais e concreto, onde as transgressões ocorrem e reforçam a distinção entre o mundo onde a história é contada, o mundo que está sendo contado e o mundo onde habitamos enquanto receptores destas histórias. Isso implica uma visão dinâmica da literatura, na qual os textos são vistos como potencialmente abertos a uma multiplicidade de leituras e interpretações.

A imagem dos quadrinhos da *Turma da Mônica* ilustra de forma lúdica o conceito de história dentro da história, quando a personagem Magali menciona que leu nos quadrinhos uma matéria sobre os próprios personagens, uma instância narrativa que ecoa a definição de metalepse, como descrita por Genette (1983), na qual há uma transgressão entre níveis narrativos. Ainda que neste caso os personagens não atravessem diretamente os níveis da narrativa (como ocorre em algumas HQs metalinguísticas), a consciência da Magali sobre a existência de múltiplos planos narrativos já sinaliza um deslocamento interno da diegese.

A metalepse relaciona-se com a diegese e a mimese ao desafiar as fronteiras entre a representação direta da realidade (mimese) e a narração indireta (diegese), explorando como a ficção pode manipular e jogar com essas camadas a fim de criar uma experiência narrativa mais complexa. Nesse sentido, as funções da mimese, bem como a metalepse, destacam a complexidade da relação entre a ficção e a realidade, bem como o papel crucial da literatura na representação e na exploração de mundos possíveis, termo que será trabalhado com mais profundidade no tópico a seguir.

1.4 A RELAÇÃO ENTRE AS NARRATIVAS E OS MUNDOS POSSÍVEIS FICCIONAIS

Antes de nos debruçarmos nas questões que abarcam os mundos possíveis ficcionais, é necessário compreendermos a distinção entre os termos ficção e ficcionalidade. A diferença reside na especificidade e na abrangência de cada conceito dentro dos Estudos Literários e Narrativos. A ficção, segundo Emilia Mendes (2004), refere-se a obras ou textos que apresentam histórias, personagens e eventos inventados, criados pela imaginação do autor, sem pretensão de corresponder diretamente à realidade factual.

Por outro lado, a ficcionalidade é um conceito mais amplo e abstrato, que se refere à qualidade ou ao estado de algo ser ficcional. Trata-se da capacidade de um texto ou discurso de sugerir, construir ou evocar mundos possíveis, independentemente de ele estar em um contexto associado à ficção (MENDES E., 2004). A ficcionalidade pode estar presente em narrativas históricas, relatos pessoais ou até mesmo em discursos políticos, nos quais a criação de personagens, cenários e eventos, nem sempre inteiramente baseados em fatos, é mobilizada para gerar sentido, comover ou persuadir.

Um exemplo clássico desse fenômeno é o modo como Homero narra a Guerra de Troia na *Ilíada*: embora baseada em um evento histórico real, a narrativa é conduzida por um conflito amoroso envolvendo o rapto de Helena, elemento que não corresponde necessariamente à verdade histórica, entretanto, que serve para estruturar um enredo com maior apelo emocional. Esse método expressa a natureza da ficcionalidade como uma estratégia de reconfiguração simbólica do mundo real, em que a verossimilhança se torna mais interessante para o leitor do que a veracidade no seu sentido mais pleno, confrontando o que defendia Platão.

As narrativas podem explorar realidades alternativas e construir universos que transcendem as limitações da realidade concreta. Enquanto a ficcionalidade se refere à capacidade de criar realidades alternativas dentro de qualquer tipo de discurso, os mundos possíveis fornecem uma estrutura filosófica para entender essas criações.

Para explicar essa pluralidade de representações e percepções de mundo aplicadas à esfera filosófica, Leibniz (1983) cunhou a metáfora de mundos possíveis. Entende-se por mundos possíveis aquilo que pode ser logicamente possível em todos os mundos. Por exemplo, a árvore é um ser necessariamente vegetal, logo, a árvore é um ser vegetal, independente do mundo. Ao dizer que a árvore é possivelmente um vegetal, isso significa que ela pode ser um vegetal em algum mundo, mas não em todos os mundos (PRIMO, 2009).

Os mundos podem ser diferentes, mas a verdade é necessária e presente em todos estes. Leibniz (1983) define uma verdade necessária como algo verdadeiro em todo e qualquer mundo. Deste modo, a noção de possibilidade e a noção de necessidade se relacionam. Assim, como a verdade, para Leibniz, o tempo também é um elemento que se faz presente em todos os mundos possíveis, dado que algo, tangível ou intangível, para existir, nasce em algum lugar do tempo. O espaço e o movimento, por sua vez, para existir em algum mundo, dependem da presença de múltiplos materiais (PRIMO, 2009).

A noção de mundos possíveis desenvolvida por Leibniz (1983) ajuda a compreender como esses universos alternativos podem ser imaginados e avaliados em termos de sua consistência lógica e em sua relação com o mundo real. Ficcionalidade e mundos possíveis estão interligados na medida em que a construção de mundos alternativos em textos pode ser analisada à luz das possibilidades lógicas e filosóficas, permitindo uma compreensão mais profunda da natureza da criação e da representação.

A intersecção entre narrativas e os mundos possíveis Ficcionalis revela um intrincado processo de criação e exploração imaginativa. As narrativas ficcionais atuam como mecanismos que transportam leitores e espectadores para mundos fictícios complexos e expansivos. Esses mundos possíveis, construídos pela imaginação dos autores, oferecem um espaço onde as fronteiras da realidade concreta são transcendidas, e possibilidades ilimitadas ganham vida por meio das palavras e das imagens. Nesse espaço, novas realidades são concebidas e exploradas, desafiando aquilo que o leitor conhece e expandindo a sua compreensão sobre o que poderia ser, permitindo que os receptores experimentem realidades alternativas que vão além da existência cotidiana.

De acordo com o Jeha (1993), as narrativas podem ser criadas independente da representação da realidade e do que entendemos como mundo objetivo, subvertendo a lógica racional das coisas. Um mundo possível ficcional, segundo Reis e Lopes (1988), trata-se do próprio mundo narrativo, com as suas determinadas particularidades. Os autores complementam:

Cada texto narrativo cria um determinado universo de referência, onde se inscrevem as personagens, os seus atributos e as suas esferas de ação. Ao nível da história, cada texto narrativo apresenta-nos um mundo com indivíduos e propriedades, um mundo possível cuja lógica pode não coincidir com a do mundo real (é o que acontece nos contos maravilhosos, nas narrativas fantásticas ou na ficção científica). Os diferentes estados de uma história constituem estados de um mundo narrativo que se constrói progressivamente no processo de leitura de um texto. No interior da história, surgem ainda os chamados mundos epistêmicos, definidos em função das crenças e pressuposições das personagens (ideologias, atitudes ético-morais, opções axiológicas, etc.). Por outro lado, na relação de cooperação interpretativa, o leitor introduz na história, através de mecanismos de inferência e previsão, as suas próprias atitudes epistêmicas. A dinâmica da narração desenvolve-se na interação constante destes mundos, e no romance policial, por exemplo, a estratégia do narrador consiste justamente numa exploração hábil das contradições entre as expectativas do intérprete e a sequência efetiva dos diferentes estados do mundo da história (REIS; LOPES, 1988, p.45).

Reis e Lopes (1988) discutem a construção dos universos narrativos em textos narrativos. Cada texto cria um universo de referência único, onde personagens, atributos e esferas de ação são delineados. Na esfera da história, esse universo apresenta um mundo possível com indivíduos e propriedades, cuja lógica pode diferir do mundo real, como por exemplo, *Cinderela*⁵⁵, de Charles Perrault (1697), considerada uma narrativa de contos de fadas. Apesar de conter elementos presentes no mundo real, como uma mulher desfavorecida que é submetida a dificuldades, a obra apresenta uma série de características ficcionais, como a utilização de recursos mágicos, sendo possível citar, por exemplo, a fada madrinha e a transformação da carruagem em uma abóbora.

⁵⁵ Conto de fadas clássico que narra a história de uma jovem órfã chamada Cinderela, que vive com sua madrasta e suas meias-irmãs. Apesar de ser maltratada por sua família, Cinderela sempre manteve sua bondade e gentileza. Sua vida muda quando um baile real é anunciado, e ela anseia por ir. Com a ajuda de sua fada madrinha, Cinderela consegue um belo vestido e chega ao baile. O príncipe se encanta por ela, no entanto, ela deve deixar o baile antes da meia-noite, quando o feitiço da fada madrinha se desfaz. Ao fugir, Cinderela perde um sapatinho de cristal, que se torna a chave para encontrar mulher pela qual o príncipe havia se apaixonado. Depois de uma busca pelo reino, o sapatinho se encaixa perfeitamente no pé de Cinderela, e ela é reconhecida como a dona do sapatinho. O príncipe a leva para seu castelo, onde eles se casam e vivem felizes para sempre, mostrando que a bondade e a virtude são recompensadas no final.

Nesse contexto, a diegese e mimese se tornam fundamentais para entender como esses mundos possíveis ficcionais são construídos e apresentados ao leitor. É por meio da diegese que o narrador estabelece as regras e as particularidades desse universo de referência, guiando o leitor por esse mundo possível. Já a mimese cria a ilusão de que os eventos estão acontecendo diante do leitor, sem a mediação evidente do narrador. A articulação entre diegese e mimese dentro de um mundo possível ficcional permite que o leitor experimente tanto a construção narrativa, mediada pelo narrador, quanto a imersão direta nas experiências e diálogos das personagens, fortalecendo a complexidade e a profundidade desse universo ficcional.

Sohel (2007), contudo, esclarece que a diegese não deve ser confundida com a simples sequência de ações narradas em uma história. Ela se refere ao universo completo onde a história ocorre, incluindo suas próprias regras, verossimilhança e estrutura interna. Em outras palavras, a diegese é o contexto global, isto é, o mundo onde a narrativa se desenrola. Esse conceito é aprofundado por Gardies (1993), que descreve a diegese como um universo espaço-temporal coerente, habitado por objetos e indivíduos que seguem suas próprias leis, que podem ou não refletir as leis do mundo real. Esse universo é apresentado pela narrativa, mas sua construção final depende da atividade mental e do imaginário do espectador, que dá vida a esse mundo ao engajá-lo cognitivamente.

Jeha (1993), por sua vez, aborda a relação entre verossimilhança e ficção, destacando que a verossimilhança criada pelo autor está intimamente ligada à referência externa da realidade representada. Segundo o autor, para que uma narrativa seja verossímil, ela deve ter algum grau de conexão com o mundo real, mesmo que essa conexão seja mínima, pois isso atribui coerência à narrativa. No entanto, o conceito de verossímil não está preocupado com a verdade objetiva, mas sim com o que é possível dentro do universo criado pela narrativa. Essa possibilidade abre espaço para a ficção deliberada, onde a mimese pode ser usada para ensinar lições morais, por exemplo, sendo uma das funções políticas da narrativa.

Deste modo, a relação entre o mundo concreto e o mundo diegético é relevante para a compreensão de como os mundos possíveis ficcionais se constroem e são interpretados. O mundo diegético, que é o universo construído e

representado dentro de uma narrativa, não existe isoladamente; ele está intrinsecamente ligado ao mundo concreto por meio do processo de mimesis.

A mimesis, ou a imitação da realidade, é o mecanismo através do qual o mundo diegético faz referência ao mundo concreto. Isso significa, portanto, que mesmo que o universo narrativo seja fictício e possua suas próprias regras, ele frequentemente se baseia em elementos do mundo real para criar uma sensação de verossimilhança e familiaridade. Por exemplo, uma história ambientada em uma cidade fictícia pode incorporar aspectos da vida cotidiana, comportamentos humanos e estruturas sociais que são reconhecíveis no mundo real. Essa referência ao concreto ajuda o leitor ou espectador a entender e se conectar com o mundo ficcional, facilitando a imersão e a credibilidade da narrativa.

*Incidente em Antares*⁵⁶(1971), por exemplo, mostra como um mundo diegético pode ser construído com base em aspectos do mundo concreto. Embora a história se passe em uma cidade fictícia chamada Antares, ela reflete aspectos da vida cotidiana e das estruturas sociais de uma cidade brasileira real. Érico Veríssimo utiliza elementos que são típicos do contexto brasileiro, como a dinâmica política, social e cultural, para construir o universo da cidade fictícia. Esses elementos incluem a corrupção política, as tensões sociais e a vida cotidiana das pessoas comuns, que são características reconhecíveis no mundo real. Isso ajuda os leitores a se relacionarem com o cenário e os eventos da narrativa, mesmo que sejam ficcionais.

A incorporação de elementos realistas no cenário fictício permite que o leitor compreenda e se conecte com a narrativa de maneira mais profunda, utilizando sua familiaridade com o mundo real para interpretar o mundo ficcional. Como Eco sugere, o mundo ficcional é um "parasita do real" (ECO, 1989, p.89), no sentido de que ele depende do mundo real para criar significado. A construção diegética se alimenta de aspectos do concreto para construir sua própria realidade interna. Sem essa conexão com o real, o mundo diegético poderia se tornar abstrato e inacessível.

⁵⁶ A obra de realismo fantástico é uma sátira social que se passa na fictícia cidade de Antares, onde um incidente surreal ocorre quando os cadáveres de mortos em um cemitério local começam a se levantar e invadir a cidade. O caos resultante revela e amplifica as tensões sociais e políticas, expondo a corrupção e a hipocrisia das elites locais e a fragilidade das instituições. A história combina elementos de realismo social com crítica política, explorando as relações entre poder, moralidade e justiça em um contexto que reflete as complexidades da sociedade brasileira.

O drama e a narrativa, embora ambos criem mundos possíveis ficcionais, articulam a relação entre diegese e mimese de maneiras distintas devido às suas formas de representação e aos meios de expressão utilizados. No drama, a diegese refere-se ao universo espaço-temporal construído no palco ou na tela, que é visível e tangível para o espectador. Ou seja, o mundo diegético do drama é diretamente apresentado ao público por meio de cenários, personagens e ações que ocorrem em tempo real diante dos olhos do público.

A mimese, por sua vez, é a representação da realidade que ocorre através da performance dos atores, dos diálogos e da interação direta com o público. A relação entre diegese e mimese no drama é mais imediata e palpável, pois a construção do mundo ficcional é apresentada ao vivo ou em filme, permitindo que o público vivencie e interprete a ficção diretamente em um espaço e tempo específicos. Desta forma, o drama cria uma experiência imersiva por meio da encenação, onde a representação e a percepção da realidade se fundem de maneira dinâmica.

Já na narrativa escrita, a diegese é construída através da descrição e da construção do universo ficcional dentro das palavras do texto. O mundo diegético é revelado gradualmente ao leitor por meio de descrições, diálogos e narração. A mimese ocorre através do estilo narrativo e da forma como o autor cria a ilusão de realidade dentro do texto escrito. A relação entre diegese e mimese na narrativa escrita é mais mediada, pois o leitor é convidado a imaginar e visualizar o mundo ficcional a partir das descrições e sugestões do autor, sem a presença direta dos elementos visuais e performáticos que o drama oferece. Assim, ambos os meios, narrativos e dramáticos, utilizam diegese e mimese para criar mundos possíveis ficcionais, entretanto, o fazem através de abordagens distintas que refletem suas formas específicas de representação e mediação.

À medida que avançamos no tempo, especialmente a partir século XX, surgiram leituras críticas que questionam as tradicionais relações miméticas. Essas críticas põem em dúvida a ideia de que existe uma correspondência direta e bilateral entre o particular real e o particular ficcional, ou seja, entre o mundo real e o mundo da ficção. Dolezel (1988 apud JEHA, 1993), aponta que essa crítica se baseia na observação de que, mesmo as ficções mais fantásticas, são geralmente interpretadas em relação ao mundo real, o que leva à necessidade de pensar em uma semântica ficcional que considere a existência de múltiplos mundos possíveis.

Nesse sentido, a literatura não deve se limitar a representar um único universo de discurso (o mundo real), mas explorar a criação de diferentes mundos possíveis, cada um com suas próprias regras e lógica interna. Os diferentes estados da história formam um mundo possível ficcional que se desenvolve progressivamente durante a leitura do texto. Dentro da história, surgem os mundos epistêmicos, moldados pelas crenças e pressuposições das personagens, incluindo ideologias e valores morais, como a justiça, a bondade e a superação de adversidades, como nos exemplos de *Cinderela* e *Incidente em Antares*. Além disso, na relação de cooperação interpretativa, o leitor contribui a partir do seu próprio conhecimento e das suas vivências, inferindo e prevendo eventos com base em suas percepções e visões de mundo.

Claudino (2023) explica que os mundos possíveis ficcionais são investigados a partir da ótica de três campos de estudos principais: a filosofia, a física e a literatura, e acabaram por impactar o universo cinematográfico, em especial, o gênero de ficção científica, contribuindo na realização de produções como *O parque dos Dinossauros*⁵⁷ (1993) e *Matrix*⁵⁸ (1999).

O encontro desses campos do saber resultou naquela que tem tido um lugar importante na história literária e, em especial, cinematográfica no cenário mundial desde, pelo menos, o início do século XX. Trata-se da ficção científica. Transitando por meio da especulação futurista, a ciência e a tecnologia se destacam, perfazendo um universo que vai de viagens espaciais, de máquinas que permitem viajar no tempo, de vidas extraterrestres em outros planetas até os cenários apocalípticos do fim do mundo. Tal encontro tem acentuada relevância, pois permite, por intermédio da imaginação, tornar o impossível, possível (CLAUDINO, 2023, p.30).

Nesse sentido, a combinação de ficção científica e cinema desempenha um papel significativo na promoção de uma compreensão mais didática dos mundos imaginários. A ficção científica, por sua natureza especulativa, frequentemente apresenta aos leitores e/ou espectadores mundos fictícios complexos e

⁵⁷ Tem como premissa central trazer dinossauros de volta à vida através da clonagem de DNA pré-histórico, explorando temas como manipulação genética e os perigos da interferência humana na natureza. O cenário do parque temático de dinossauros representa um mundo imaginário e futurista que desafia os limites do conhecimento humano, enquanto o enredo levanta questões éticas sobre a responsabilidade dos cientistas em relação às suas criações.

⁵⁸ O enredo gira em torno de uma realidade virtual complexa e futurista, na qual os seres humanos estão presos em um mundo simulado por computadores, enquanto suas mentes estão conectadas a uma realidade ilusória. Essa premissa levanta questões sobre a natureza da realidade, o avanço da tecnologia e os limites da percepção humana. *Matrix* também aborda temas como inteligência artificial, controle social e rebelião contra sistemas opressivos, que são temas comuns na ficção científica.

imaginativos, que extrapolam as fronteiras da realidade conhecida. Ao adaptar essas narrativas para o cinema, os produtores têm a oportunidade de visualizar e dar vida a esses mundos de forma mais tangível e imersiva, tornando-os mais compreensíveis para o público (CLAUDINO, 2023).

Na percepção de Eco (1989), toda obra narrativa, mesmo aquelas que buscam retratar fielmente a realidade, cria um mundo possível distinto do mundo da experiência cotidiana. Esse universo é composto por uma população de indivíduos fictícios e uma sequência de eventos que, embora verossímeis, não correspondem exatamente aos fatos do mundo empírico. Quando o receptor adentra esse universo ficcional, é introduzido a uma realidade alternativa construída pela narrativa, com suas próprias leis, dinâmicas e coerências internas. Mesmo em romances realistas ou dramas familiares, os personagens e situações não são transcrições do real, mas sim construções ficcionais que espelham, reorganizam ou reinventam elementos da vida cotidiana. Como afirma Eco (1989, p. 166), "o mundo real é aquele que vivemos ou supomos viver, enquanto o universo ficcional nos oferece uma realidade alternativa", capaz de ser visualizada, sentida e interpretada a partir da mediação narrativa.

Um exemplo são os filmes de amor romântico, que podem conter elementos do universo cotidiano ao mesmo tempo em que amplificam determinadas atitudes e emoções dos personagens. É possível citar o longa metragem *Uma noite Fora de Série*⁵⁹ (2010). De acordo com a crítica elaborada por Gabriela Kamura para a Revista Claudia⁶⁰, em "um nível bem exagerado, o filme [...] mostra como a vida de casados e com filhos pode fazer com que a faísca fique meio de lado. E como a busca pelo momento único é importante, mas não precisa ser tão absurda, claro".

Diante disso, é estabelecida uma distinção entre o "mundo possível" criado pela narrativa e o "mundo real" no qual os leitores vivem ou acreditam viver. O "mundo real" é entendido como o mundo da nossa experiência cotidiana, enquanto o "mundo possível" é uma construção imaginária delineada pela narrativa, independente do grau de realismo presente na obra. Essa distinção ressalta a

⁵⁹ Dirigido por Shawn Levy, aborda a história de Phil e Claire Foster, um casal suburbano interpretado por Steve Carell e Tina Fey. Em uma tentativa de movimentar a vida amorosa e escapar da monotonia, eles decidem sair para jantar em um restaurante badalado de Manhattan. No entanto, eles acabam sendo confundidos com outro casal e envolvidos em uma perigosa conspiração criminosa. Enquanto lutam para sobreviver, os protagonistas redescobrem sua conexão e aprendem a valorizar os momentos simples da sua vida cotidiana.

⁶⁰ Disponível em: <https://claudia.abril.com.br/cultura/19-filmes-que-nos-fizeram-crer-no-amor>

capacidade das narrativas de nos transportar para universos ficcionais distintos e oferecer novas perspectivas sobre a realidade, mesmo quando aparentemente retratam contextos próximos ao nosso mundo comum (ECO, 1989).

Já Dolezel (1999, p.14-47) aborda o problema da ficção através da perspectiva da “semântica mimética”, que historicamente considera as entidades ficcionais como imitações ou representações de elementos reais. De acordo com a perspectiva do teórico, as entidades ficcionais são consideradas imitações ou representações de entidades reais, o que implica que o universo ficcional se reduz a um único modelo de mundo.

No entanto, Dolezel (1999) propõe uma alternativa a essa doutrina da mimesis ao trazer o conceito de mundos possíveis. Estes permitem a descrição dos universos textuais como realidades autônomas, não necessariamente vinculadas ao mundo atual, desafiando assim a ideia de que a ficção é uma imitação direta da realidade. Em vez disso, o autor desenvolve uma semântica construtiva literária baseada em um modelo de múltiplos mundos possíveis, negando a existência de um único mundo como referência para o universo ficcional.

Essa abordagem não está restrita a um único mundo como referência ficcional, o que sugere uma descontinuidade entre esses mundos e a necessidade de simulação para estabelecer continuidade e relação entre eles. Assim, a interpretação dos elementos ficcionais como representantes de mundos possíveis permite uma compreensão mais complexa das relações entre ficção e realidade, desafiando concepções tradicionais de mimesis e abrindo espaço para uma variedade de interpretações e significados (DOLEZEL, 1999).

Retomando a perspectiva de Leibniz (1983) acerca dos mundos possíveis e aplicando-a ao universo das narrativas de ficção, quando um escritor elabora um mundo ficcional, está, na realidade, delineando um tipo específico de mundo possível. Isso significa que, dentro do contexto da obra de ficção, o universo criado pelo escritor possui sua própria coerência interna e suas próprias leis, mesmo que essas regras e eventos não correspondam à realidade observada no mundo real.

Harry Potter (2001) é um exemplo dessa afirmação de Leibniz (1983) porque apresenta um universo ficcional detalhado, com sua própria coerência e regras específicas. No mundo de *Harry Potter*, encontramos uma vasta gama de elementos mágicos, incluindo feitiçaria, criaturas fantásticas e uma estrutura social própria,

como o sistema de casas de Hogwarts e as diferentes instituições mágicas. Apesar de ser um mundo inventado, ele é consistentemente desenvolvido ao longo dos livros e filmes, com suas próprias histórias, mitologias e leis. Existem, por exemplo, organizações como o Ministério da Magia e a Ordem da Fênix, e uma contínua luta entre as forças do bem e do mal, representadas por personagens como Harry Potter e Voldemort. Esses elementos criam um mundo possível dentro do contexto da obra de ficção, mesmo que não correspondam à realidade observada no mundo real, demonstrando como a autora, J.K. Rowling, construiu um universo ficcional coeso e envolvente, com uma estrutura interna que é compreendida e aceita pelos leitores e espectadores.

Nesse sentido, esses mundos possíveis ficcionais têm existência dentro do contexto da obra de ficção e podem ser explorados e analisados dentro de um quadro narrativo específico. A interpretação de Leibniz (1983) a respeito dos mundos possíveis destaca, portanto, a potencialidade desses universos e permite ao público explorar e refletir sobre realidades alternativas e diferentes possibilidades dentro do espaço ficcional.

Os mundos possíveis e a Hipertextualidade são conceitos que se entrelaçam no contexto das narrativas contemporâneas. Enquanto os mundos possíveis representam as diversas realidades ficcionais que podem ser criadas em uma narrativa, a hipertextualidade amplia essa ideia ao permitir a construção de universos narrativos não lineares e multidimensionais. O assunto será mais explorado no tópico a seguir.

1.5 O CARÁTER HIPERTEXTUAL DAS NARRATIVAS

Ao explorar os mundos possíveis ficcionais na esfera literária, observa-se a potencialidade da imaginação humana e a capacidade dos autores de criar universos ficcionais complexos e envolventes. No entanto, à medida que avançamos na era digital, a natureza da narrativa e da expressão criativa está se transformando, resultando em produções hipertextuais e transtextuais.

A Hipertextualidade, termo introduzido por Theodore Nelson (1960) e discutido por Pierre Levy (1999), denota uma característica fundamental: a não linearidade. O hipertexto, enquanto um instrumento tecnológico, refere-se a um sistema de organização de informação não linear, onde os usuários podem navegar por diferentes nós de informações de forma não sequencial, por meio de links, sons, imagens e conexões. Segundo Canavilhas (2014), o princípio que permite a criação e o funcionamento do hipertexto é a capacidade de conectar diferentes partes de um texto ou de diferentes textos entre si, criando uma rede de associações e significados.

Quando Canavilhas (2014) fala sobre o hipertexto resultar da aplicação da hipertextualidade, o autor está destacando como a tecnologia utiliza esse princípio para oferecer uma experiência de navegação flexível e interativa, permitindo aos usuários explorar informações de maneira não sequencial e colaborativa. Essa relação entre hipertexto e hipertextualidade é fundamental para compreendermos a dinâmica da comunicação digital e as possibilidades que ela oferece para a criação, compartilhamento e consumo de textos na sociedade contemporânea.

Nesse contexto, os mundos possíveis ficcionais não são mais apenas construídos linearmente em páginas de livros, mas são expandidos e interconectados através de uma rede de hiperlinks e mídias digitais. Assim, os mundos possíveis da ficção se fundem com os extensos e interconectados universos da internet, proporcionando novas formas de experimentar e interagir com a narrativa.

Westphal (2007) destaca a amplitude da hipertextualidade como um conceito que transcende as fronteiras tradicionais da escrita e dos mundos narrativos. O autor sugere que a hipertextualidade não se limita à forma como as narrativas são escritas ou organizadas, uma vez que também influenciam a maneira como são percebidas e

interpretadas. Ao extrapolar as fronteiras da escrita linear e dos mundos narrativos convencionais, a hipertextualidade abre novas possibilidades para a criação e a compreensão de narrativas literárias. Dessa forma, a hipertextualidade emerge como uma abordagem dinâmica e transformadora para ler, escrever e organizar narrativas, ampliando as possibilidades da experiência literária na era digital.

A abordagem hipertextual na produção literária contemporânea está diretamente relacionada ao uso da tecnologia, como observado por Barbosa (1996), que cunha o termo "ciberliteratura" para descrever essa interseção entre literatura e ciberespaço. Essa forma de literatura abrange o processo de criação e influencia a experiência de leitura no contexto digital.

O prefixo "hiper" sugere algo vasto, enorme, e isso se reflete à amplitude de possibilidades que a Hipertextualidade oferece. Em uma narrativa hipertextual, o leitor não está restrito a seguir uma sequência cronológica predeterminada; ao contrário, ele tem a liberdade de percorrer diferentes caminhos e acessar os elementos narrativos na ordem que preferir. Para Berganimiti (2010) essa não linearidade desafia a concepção tradicional de narrativa com um começo, meio e fim definidos, permitindo que a história se desdobre em múltiplas direções e camadas, sem necessariamente alcançar um desfecho conclusivo.

Além da não linearidade, outro aspecto importante da Hipertextualidade é a interatividade, isto é, a possibilidade de inserir o receptor dentro da narrativa, permitindo que ele tome a decisão de ir por determinado caminho ou não. Essa possibilidade confere autonomia ao receptor, que deixa de ser um sujeito passivo para se tornar um sujeito ativo frente à narrativa (CASTELLS, 2009).

Trata-se, portanto, de um caso de metalepse porque a inserção do receptor dentro da narrativa rompe as barreiras tradicionais entre os níveis narrativos, misturando o mundo da ficção com o mundo da sua realidade. Na metalepse, segundo Massarolo (2019) ocorre uma transgressão dos limites narrativos, onde elementos de um nível narrativo interferem ou interagem com outro nível. No caso da hipertextualidade, o receptor, que normalmente ocuparia uma posição externa e passiva, é trazido para dentro da estrutura narrativa, podendo tomar decisões que afetam o desenrolar da história. Essa interação ativa com a narrativa cria uma sobreposição entre o papel do leitor e o desenvolvimento da trama, exemplificando a

ideia de metalepse ao mesclar a posição do receptor no mundo real com sua influência no mundo ficcional.

Como exemplo, é possível citar o episódio especial *Bandersnatch* (2018) da série distópica *Black Mirror*⁶¹, original Netflix. Por meio de um mouse, controle remoto de TV ou de videogame, o espectador pode escolher entre um caminho A ou B a ser seguido pelo personagem, determinando o rumo da narrativa (FIGURA 4).

Figura 4 - Cena do episódio *Bandersnatch* (*Black Mirror*), que possibilita ao espectador tomar uma decisão ou retornar e seguir com a narrativa por outro caminho por meio dos comandos “Consultar a Dra Haynes” e “Voltar”.



Fonte: Netflix

Embora seja empregada atualmente em casos referentes à tecnologia, a Hipertextualidade é um termo que se aplica aos Estudos Literários em outros tempos e contextos, além dos já citados. Landow (1995) observa que desde a década de 1960, as teorias humanísticas já exploravam práticas impulsionadas pelas tecnologias emergentes, indicando mudanças nas formas de leitura e escrita. Barthes, por exemplo, em 1970, afirmava que um "texto ideal" deveria ter uma estrutura em rede, uma teia de significantes, que não se limita à construção de um único sentido, mas, sim, a uma multiplicidade de interpretações e caminhos de leitura.

Nesse texto ideal, as redes são múltiplas e se entrelaçam, sem que nenhuma possa dominar as outras; esse texto é uma galáxia de

⁶¹ Black Mirror (2011) é uma série de ficção científica inglesa em que cada episódio, independente um do outro, aborda situações nas quais indivíduos da sociedade pós-moderna precisa lidar com alguma situação bizarra decorrente dos avanços da tecnologia.

significantes, não uma estrutura de significados; não tem início, é reversível; nele penetramos por diversas entradas, sem que nenhuma possa ser considerada principal; os códigos que mobiliza perfilam-se a perder de vista, eles não são dedutíveis (o sentido, nesse texto, nunca é submetido a um princípio de decisão e sim por lance de dados); os sistemas de sentido podem apoderar-se desse texto, absolutamente plural, mas seu número nunca é limitado, sua medida é o infinito da linguagem (BARTHES, 1992, p.39).

Barthes, em seu ensaio *A Morte do Autor* (1988), discute a ideia de que um texto é um tecido de citações, o que ressalta a intertextualidade inerente à produção textual. O autor defende ainda a transição de uma visão centrada na autoridade do autor para uma abordagem mais plural e descentralizada do texto. A intertextualidade, nesse sentido, além de reconhecer a existência de múltiplos textos dentro de um único, também valoriza a compreensão e interpretação da obra ao revelar como ela se posiciona em relação a outras narrativas.

Genette (2010) aprofunda essa ideia ao explorar como os textos dialogam entre si de maneira explícita ou implícita. Para o autor, a intertextualidade é definida como "uma relação de copresença entre dois ou vários textos" (GENETTE, 2010, p.12), destacando que todo texto é inevitavelmente ligado a outros, seja por citações diretas, alusões, referências ou até mesmo pela reformulação de ideias.

O conceito de intertextualidade, utilizado por Kristeva (1974) a partir das ideias de dialogismo de Bakhtin, refere-se à rede de relações que se estabelece entre os textos. Para Bakhtin (2005), todo enunciado está inserido em um contexto cultural e histórico, dialogando com enunciados anteriores e antecipando respostas futuras, uma característica fundamental da linguagem enquanto fenômeno social e ideológico. A partir dessa base, Kristeva propõe que todo texto é um mosaico de citações, onde múltiplas vozes e discursos se entrelaçam. Assim, a intertextualidade não se limita a referências explícitas ou citações diretas, se manifesta de forma ampla e difusa, por meio de ressonâncias, alusões e reconfigurações textuais que influenciam a compreensão e a experiência do leitor.

A intertextualidade e a hipertextualidade são conceitos que compartilham semelhanças significativas, pois ambos dizem respeito às conexões textuais entre obras. No entanto, há uma distinção importante, especialmente no contexto desta pesquisa. A intertextualidade envolve a ressonância cultural entre textos, permitindo que diferentes obras, de temáticas e origens variadas, se encontrem e se contaminem mutuamente para construir novos sentidos, e muitas vezes, até mesmo

novos mundos possíveis ficcionais. Já a hipertextualidade, especialmente quando pensada nos moldes de Genette (1982), tende a funcionar dentro de um mesmo universo temático ou ficcional, conectando obras por relações de continuidade, expansão ou derivação. Enquanto a intertextualidade pode ser transversal e associativa, a hipertextualidade costuma ser interna e expansiva. Neste sentido, nem toda intertextualidade é hipertextual, mas toda hipertextualidade é intertextual, pois se estabelece em uma dinâmica de ressignificação dentro de um sistema textual mais amplo.

Genette (2006) define a Hipertextualidade como a relação que conecta um texto X, denominado hipotexto, a um texto Y, chamado hipertexto. Dentro dessa perspectiva, o autor identifica duas vertentes complementares da Hipertextualidade: a Imitação e a Transformação.

A imitação ocorre quando o hipertexto reproduz elementos do hipotexto, como citações diretas, paródias ou referências explícitas. A formação deste novo texto possui aspectos estruturais comuns ao texto original⁶². Para imitar um texto, de acordo com Genette (2006, p.17), “é preciso necessariamente adquirir sobre ele um domínio pelo menos parcial: o domínio daqueles traços que se escolheu imitar”.

Fazendo uma analogia, é possível remeter aos comediantes que imitam Silvio Santos⁶³. É necessário se atentar não somente às palavras ditas pelo comunicador, mas ao tom da sua pronúncia e a toda a sua comunicação não verbal, como gestos e trejeitos. Desta forma, o responsável pela imitação necessita dominar ao máximo as características do hipotexto.

Segundo Genette (2006), a Imitação pode ser segmentada em 3 tipos: o Pastiche; a Charge e a Forjação. O Pastiche se trata de uma versão grosseira e ordinária, feita de modo irônico, especialmente no viés da comédia, contudo, não apresenta cunho depreciativo, ao contrário da Charge (FIGURA 5), versão que apresenta caráter satírico e busca gerar provocações a partir da versão original, fenômeno chamado por Bakhtin (2005) de carnavalização⁶⁴.

⁶² De acordo com a corrente Estruturalista, um texto não precisa ser necessariamente uma narrativa literária escrita, como também visual, oral, audiovisual, dentre outros formatos de apresentação.

⁶³ Comunicador popular brasileiro, fundador da rede de televisão SBT.

⁶⁴ A carnavalização, segundo Bakhtin, deriva da celebração carnavalesca, que possibilita o surgimento de linguagens e símbolos que remetem ao riso. Isso ocorre porque o Carnaval é um momento no qual tudo aquilo que é sacro é rebaixado.

Figura 5 - Charge de Luiz Fernando Cazo para o Jornal da Economia (2018)



Fonte: <https://jeonline.com.br/noticia/15761/chapeuzinho-vermelho>

A Forjação é um tipo de imitação que tem o papel de reproduzir e perpetuar os arquétipos e tende a ser uma imitação de caráter sério da versão original. “É esse tipo de hipertextualidade o responsável por promover determinados textos à patente de cânone literário” (NOBRE, 2014, p.48).

Já a Transformação altera mais o hipotexto se comparada à Imitação. Ela acontece quando o hipertexto reinterpreta, reconfigura ou subverte de alguma forma os elementos do hipotexto, gerando uma nova narrativa ou significado. A Transformação modifica algumas características, como gênero literário ou estilo, entretanto, sem perder os elementos semânticos da versão original (NOBRE, 2014).

Um exemplo disso pode ser observado na adaptação cinematográfica de um romance. Quando um livro é transformado em um filme, os elementos narrativos, personagens e enredos são reinterpretados e adaptados para o novo meio. Por exemplo, a série de filmes *Harry Potter*, baseada nos livros de J.K. Rowling, transforma a história escrita em uma experiência visual e cinematográfica, reinterpretando os eventos e personagens de maneiras que se adequem ao meio cinematográfico, mas ainda mantendo a essência e a integridade da história original. Essa transformação permite que a narrativa seja apreciada e experimentada de maneiras diferentes, expandindo seu alcance e impacto para diferentes públicos e contextos.

Essas duas vertentes, Imitação e Transformação, coexistem e podem se manifestar de maneiras variadas, contribuindo para a complexidade e a riqueza das relações entre textos na prática hipertextual.

A Hipertextualidade permite o acesso a várias mídias simultaneamente, contudo, o ato de se referir a um texto que é baseado em outro que já existe é uma característica herdada da Intertextualidade. O exemplo abaixo é uma demonstração de Intertextualidade. A figura hipertextual da *Mônicalisa* (FIGURA 6) foi criada por Maurício de Sousa (1989) a partir da figura original (hipotexto) da *Monalisa* de Leonardo Da Vinci (1503). Para a narrativa secundária existir na intertextualidade é necessário que exista a original.

Figura 6 - Intertextualidade: Monalisa (1503) e Mônicalisa (1989)



Fonte: Brainly

A propósito, a obra *Monalisa* serve como base hipertextual para uma gama de reproduções hipertextuais, dado que inúmeros autores e artistas fazem uso da imagem de caráter enigmático da mulher como pilar de sua criação. E sim, segundo Nobre (2014), *Monalisa* se trata de um texto “uma vez que cumpre uma função comunicativa e tem unidade completa de sentido em usos efetivos” (NOBRE, 2014, p.22).

A Intertextualidade, segundo Nobre (2014), pode ser dividida em três subcategorias. São elas: citação, plágio e alusão. Na citação, um texto é incorporado ao outro de maneira direta, isto é, com exatamente as mesmas palavras; ou indireta, por meio da paráfrase, quando o autor menciona a ideia central do texto original, entretanto, utilizando outras palavras. No plágio, o texto original é copiado de forma explícita e literal pelo segundo autor, podendo inclusive, penetrar searas jurídicas

decorrentes desta prática⁶⁵. Já a alusão é uma referência mais implícita e sutil correspondente ao texto original, caso do exemplo abaixo, que traz uma alusão à obra teatral *Hamlet* feita na obra literária *A Cartomante*, de Machado de Assis, publicada em 1994.

Hamlet observa a Horácio que há mais cousas no céu e na terra do que sonha a nossa filosofia. Era a mesma explicação que dava a bela Rita ao moço Camilo, numa sexta-feira de novembro de 1869, quando este ria dela, por ter ido na véspera consultar uma cartomante; a diferença é que o fazia por outras palavras (ASSIS, 1962, p. 477).

Precisamos trazer para a discussão o conceito de transtextualidade, cunhado por Genette (2010). O autor conceitua transtextualidade como todas as relações que um texto mantém com outros textos, sejam eles explícitos ou implícitos. Essas relações podem ser de diferentes naturezas e é uma maneira pela qual um texto se relaciona com o contexto literário mais amplo, seja dialogando com outras obras, gêneros ou tradições literárias. Em *Palimpsestos* (2010), Genette explora essa ideia de maneira abrangente, destacando a importância das conexões entre os textos para a compreensão do processo de criação e recepção literária.

A intertextualidade e a transtextualidade são termos intimamente relacionados que abordam as múltiplas formas de diálogo entre textos literários. Enquanto a intertextualidade se concentra nas relações diretas e explícitas entre um texto e outros textos específicos, a transtextualidade amplia essa noção, incluindo as referências diretas, bem como todas as formas de relação entre um texto e o contexto literário mais amplo.

Enquanto a intertextualidade destaca o diálogo entre textos individuais, a transtextualidade reconhece o texto como parte de um sistema maior de referências e influências literárias. Dessa forma, segundo Genette (2010), a transtextualidade complementa a intertextualidade, fornecendo uma estrutura conceitual mais abrangente para entender como os textos se relacionam e se influenciam mutuamente dentro de um contexto literário mais amplo. Essas narrativas derivadas podem ou não ser explicitamente reconhecidas como relacionadas à narrativa original. Assim, a transtextualidade abrange “tudo o que estabelece uma relação, seja ela secreta ou manifesta, entre um texto e outros textos” (GENETTE, 2010, p. 05).

⁶⁵A violação dos direitos aurais é crime previsto no artigo 184 do Código Penal 3.

Genette (2010) propõe diferentes formas de transtextualidade, como a paratextualidade (elementos textuais que acompanham o texto principal, como prefácios e títulos), a metatextualidade (quando um texto comenta ou reflete sobre outro texto) e a hipertextualidade (relação entre um texto e outros textos que o influenciam ou são influenciados por ele). Enquanto a transtextualidade se refere às narrativas e as diversas formas de intertextualidade e referências a outros textos, a narrativa transmídia se refere aos suportes e transcende as fronteiras de um único meio de comunicação, como livros ou filmes, para se expandir por diferentes plataformas, como jogos, quadrinhos, séries de televisão e redes sociais. Essas práticas convergentes demonstram a evolução da narrativa na era digital, onde a intertextualidade e a multimodalidade se tornam elementos essenciais na construção de universos ficcionais ricos e interativos. Abordaremos o conceito de narrativa transmídia no tópico a seguir.

1.6 A NARRATIVA *STORYTELLING* TRANSMÍDIA

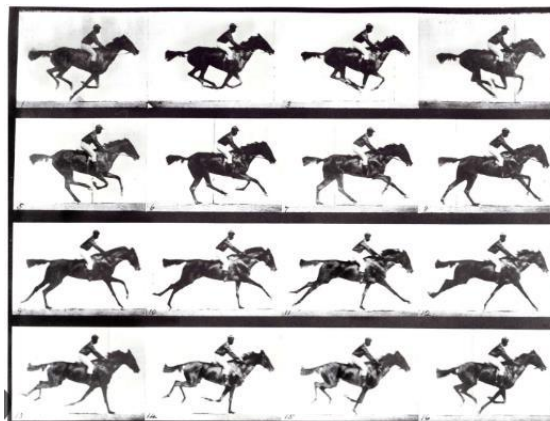
A construção de uma narrativa muitas vezes transcende os limites de um único texto, tornando-se um processo denso e profundo. A transtextualidade surge então como um mecanismo capaz de expandir o universo narrativo além das fronteiras de seu suporte inicial, incorporando outras plataformas e mídias. Com o advento da internet no final do século XX, novas possibilidades surgiram para a criação e transposição de narrativas hipertextuais, permitindo uma integração mais ampla e complexa entre diferentes mídias e formas de expressão.

Nesse contexto, a transtextualidade amplia o mundo possível ficcional e se torna um potencializado e das possibilidades dos personagens e do processo criativo, influenciando diretamente o desenvolvimento da história e do universo diegético. Assim, a utilização da tecnologia disponível no século XXI abre novos horizontes para a criação e exploração de narrativas transtextuais, desafiando as fronteiras tradicionais da narrativa e da expressão criativa.

Para isso, é importante considerarmos que a evolução tecnológica determina o jeito de contar histórias (CARRILHO; MARKYS, 2014). Por exemplo, qualquer pessoa que acesse às redes sociais em 2025 pode ser capaz de criar uma narrativa por meio das ferramentas *Stories* e *Reels* do Instagram, onde sequências de vídeos curtos podem ser intercalados, compondo uma narrativa, contudo, para isso acontecer, uma série de experimentos foram realizados para que as histórias pudessem ser contadas por meio do movimento.

Em 1879, o inglês Eadweard Muybridge utilizou 24 câmeras fotográficas para registrar uma série de imagens estereoscópicas de um homem montado em um cavalo a galope. A partir disso, as narrativas animadas se popularizaram, possibilitando o surgimento do cinema, que resultou numa relevante transformação na forma de se fazer narrativas no século XX.

Figura 7 - Primeira projeção cinematográfica realizada por Eadweard Muybridge (1879)



Fonte: Thoughtco

Embora o ato de contar uma mesma história em diferentes mídias seja uma prática antiga, como se observa, por exemplo, nas narrativas bíblicas que ao longo dos séculos foram reinterpretadas em romances, peças teatrais, pinturas, músicas e esculturas, uma das principais mudanças ocorridas no século XXI é o surgimento de narrativas já concebidas para serem transmídia. Ou seja, histórias planejadas desde sua origem para se desdobrarem em múltiplos suportes de forma coordenada e complementar. Esse tipo de estrutura narrativa é denominado por Henry Jenkins (2009) como *transmediastorytelling*, ou narrativa transmídia, definida como um processo no qual elementos de uma história são sistematicamente dispersos por diferentes canais midiáticos, com o objetivo de expandir o universo narrativo e proporcionar uma experiência mais robusta e imersiva ao público.

Um suporte de mídia refere-se ao meio físico ou tecnológico utilizado para transmitir, armazenar ou comunicar informações, como textos, imagens, áudio ou vídeo. Pode incluir formatos tradicionais, como livros, jornais, revistas, televisão e rádio, bem como plataformas digitais, como sites, redes sociais, aplicativos móveis e *streaming* de vídeo. McLuhan (2005) conceituou o meio como a mensagem, argumentando que o meio de comunicação em si influencia e molda a percepção e compreensão das informações transmitidas. Portanto, os suportes de mídia desempenham um papel fundamental na forma como as mensagens são recebidas e interpretadas pelo público.

Já o *Storytelling* é um conceito bastante utilizado nas áreas de propaganda e marketing no século XXI, todavia, antes de entendermos o motivo, vamos esclarecer a etimologia do termo em inglês. Ao traduzirmos *story* para o português, chegaremos na palavra *história*, substantivo originado do latim para se referir a um conto ou narrativa. É importante salientar a diferença entre os termos *Historye* *Story*: enquanto o primeiro está relacionado aos fatos reais, como por exemplo, a queda do Muro de Berlim ou algum acontecimento cotidiano, o segundo apresenta uma estrutura narrativa no estilo ficcional, como um conto de fadas dos Irmãos Grimm. Já o sufixo *telling*, do inglês arcaico, trata de um verbo que significa *contar* ou *narrar*.

Desta maneira, *Storytelling* é o ato de contar histórias (*story* + *telling*). Essas histórias podem ser baseadas em acontecimentos reais ou meramente ficcionais, contudo, apresentam uma estrutura narrativa no estilo ficcional.

Fisher (1984) argumenta que os seres humanos são naturalmente inclinados a compreender e comunicar experiências através de narrativas, e que o *Storytelling* é uma forma poderosa de persuasão e influência. A diferença do *Storytelling* para uma narrativa tradicional é que no *Storytelling* há um propósito de provocar determinadas reações e sentimentos no público sob um viés fundamentalmente mercadológico. Por esta razão é tão utilizado nas estratégias de comunicação e marketing, considerando sua capacidade de conquistar e reter uma audiência.

Se pensarmos que, na comunicação publicitária, o aspecto aspiracional é essencial para a conquista dos públicos consumidores, podemos desde já entender os motivos pelos quais a publicidade e a comunicação de marketing sempre trabalharam com histórias para atingir seus públicos, embora somente nos últimos tempos o termo *storytelling* esteja fazendo parte da realidade do mercado. Mais do que apenas imaginar, uma história compartilhada faz com que possamos estar na mesma narrativa que as outras pessoas, criamos relações de amizade, de companheirismo, de intimidade, pelo fato de podermos dividir momentos, sentirmo-nos incluídos em grupos, atuarmos de forma conjunta. Essas características, essenciais para a criação cultural, também são encontradas nas histórias que podem ser veiculadas nos meios de comunicação de massa e, mais recentemente, nas redes sociais digitais (CARRILHO; MARKUS, 2014, p.130)

Nesse sentido, o *Storytelling* vai além da simples apresentação de eventos sequenciais. É uma abordagem mais envolvente para contar histórias, que se concentra nos eventos em si, claro, mas também na conexão emocional e no envolvimento do público, visando criar uma experiência significativa e memorável para o receptor. O objetivo do *storytelling* não é, portanto, criar meramente uma

história, e sim, criar um mundo possível com possibilidade de venda, por conseguinte. Para isso, incorpora elementos como empatia, autenticidade e propósito (CARRILHO; MARKUS, 2014).

Enquanto a narrativa tradicional frequentemente se caracteriza por uma perspectiva autoral singular e uma abordagem introspectiva, o *storytelling*, especialmente quando empregado em estratégias de comunicação e marketing, envolve uma equipe colaborativa que contribui para a criação da história⁶⁶. Melo e Abelheira (2015, p. 73) chamam o momento de “cocriação” ou “ideação”.

A ausência de uma autoria centralizada no *storytelling* reflete, portanto, um esforço coletivo para atingir um propósito comum, contrastando com a narrativa tradicional, que frequentemente é conduzida pela visão pessoal de um autor. Essa composição plural reduz a ideia de um único autor, com uma visão exclusiva, para uma construção mais coletiva e dinâmica, onde especialistas em diferentes áreas, como roteiristas, produtores, designers, publicitários, antropólogos, dentre outros, trabalham em conjunto para moldar uma narrativa que alcance objetivos específicos. Desta forma, enquanto, a narrativa tradicional se desenvolve como um fim em si mesma, o *storytelling* é estruturado como um meio para atingir um fim específico.

Quando consideramos as funções da linguagem propostas por Jakobson (1960), torna-se possível observar diferenças de ênfase entre a narrativa tradicional e o *Storytelling* contemporâneo. Na tradição literária, é comum que a função poética, voltada à forma e à expressividade da linguagem, ganhe destaque, o que favorece uma apreciação estética do texto enquanto estrutura discursiva autônoma. No entanto, isso não exclui o fato de que muitas narrativas tradicionais também respondem a propósitos pragmáticos, ideológicos ou mercadológicos, como ocorre em textos com fins didáticos, religiosos ou propagandísticos. Já no caso do *Storytelling* aplicado à comunicação estratégica, observa-se uma predominância da função conativa da linguagem, voltada à persuasão e à indução de comportamentos específicos. A narrativa, nesse contexto, é estruturada de forma a mobilizar emocionalmente o receptor com vistas à adesão a causas, produtos ou marcas, tornando-se um instrumento funcional dentro de dinâmicas de mercado e de engajamento.

⁶⁶ A etapa de comunhão de ideias para a construção de um *storytelling* coletivo pode ocorrer, por exemplo, em um tipo de reunião chamada de *brainstorming* (tempestade de ideias) e em uma metodologia de planejamento chamada *design thinking* (resolução de problemas por meio do design), ambas comuns em agências de publicidade.

O conceito de *Storytelling*, segundo Fog *et al* (2005) começou a ser amplamente utilizado no contexto do marketing e da publicidade no final do século XX e início do século XXI. Embora o uso de narrativas para promover produtos e serviços não seja novo, foi durante esse período que as organizações começaram a reconhecer o poder das narrativas para criar conexões emocionais com os consumidores e influenciar seu comportamento de compra de maneira significativa. Para os autores, o *Storytelling* não visa somente vender produtos, mas também construir relacionamentos duradouros com os consumidores (FOG *et al*, 2005).

Embora seja novo, o conceito de *storytelling* utilizado no contexto atual dialoga com uma antiga conotação desenvolvida por Aristóteles em *Arte Poética* (1990). O filósofo discute a importância do convencimento na arte da narrativa. Ele argumenta que uma história eficaz deve ser capaz de cativar e persuadir seu público-alvo, levando-os a experimentar uma variedade de emoções e a se identificar com os personagens e situações apresentadas. Para Aristóteles (1990), o drama bem-sucedido é aquele que envolve o público emocional e intelectualmente, levando-os a refletir sobre questões universais da condição humana.

Ambas as abordagens reconhecem, portanto, a importância de cativar a atenção e as emoções do público, seja no teatro da Grécia Antiga ou nas narrativas transmídia contemporâneas. Por esta razão, embora os conceitos de *storytelling* e narrativas possam ser aplicados em contextos diferentes, nada impede que sejam interpretados como sinônimos. A presente tese optou por trazer o *storytelling* para a discussão e trabalhar também com esse conceito considerando que faremos análises do âmbito comunicacional e mercadológico⁶⁷.

O *storytelling* busca conectar pessoas por meio da empatia, já que, por muitas vezes, os receptores se identificam com as histórias apresentadas. A sensação de pertencimento, segundo Antonsich (2010), é fundamental para a vida em sociedade. Denning (2007) reforça outros impactos da narrativa para os indivíduos, dentre eles a capacidade de transmitir informações; reforçar crenças e valores; preservar a memória; definir os caminhos da linguagem e unir gerações. Cientes dessas características, as marcas fazem uso do *storytelling* como um recurso para vender um produto ou serviço.

⁶⁷ Nesse sentido, sempre que a tese falar sobre as narrativas sob uma perspectiva mercadológica, no campo da publicidade e do marketing, faremos uso do termo *Storytelling*.

De acordo com Halpern (2012), o cérebro humano é empático por natureza. Ou seja, quando um indivíduo lê um romance, ele é capaz de se colocar no lugar dos personagens e com isso, várias regiões do cérebro são ativadas, como se o receptor estivesse fazendo o mesmo que o personagem da narrativa. Assim, a Comunicação e o Marketing se apropriaram dessas informações para criar conteúdos mais envolventes para o público, baseados em narrativas. Salmon (2007) complementa ao argumentar que as histórias têm o poder de transformar marcas em contadores de histórias, permitindo que elas comuniquem sua identidade, valores e propósito de maneira mais autêntica e envolvente.

Como exemplo, é possível citar o filme publicitário institucional⁶⁸ da rede de farmácias Panvel chamado *A História de Sofia*⁶⁹(2012), hipertexto baseado na crônica de José Pedro Goulart⁷⁰. Trata-se de um *storytelling* no formato de vídeo de 4 minutos sobre uma cadela chamada Sofia, que sofre com a ausência dos donos. Os tutores de Sofia encontram-se ocupados com os cuidados da bebê que entrou para a família e a cadela se sente preterida. A narrativa faz uso da emoção para captar a atenção do público, abordando a importância do *cuidado*, expressando um valor da marca de farmácias. Além disso, quem tem um animal de estimação possivelmente se sentirá, de alguma maneira, conectado com a história e, consequentemente, com a marca.

O *storytelling*, segundo De Pelsmacker et al. (2013), também reforça a lembrança da marca, uma vez que, uma narrativa bem contada torna-se mais difícil de ser esquecida. Assim, ao lembrar-se da história, por conseguinte, lembra-se da propaganda e da marca. A mesma regra é aplicada a outros tipos de narrativas, sejam elas literárias, visuais, orais, audiovisuais ou digitais, desde que o objetivo seja despertar a atenção e sensibilizar o receptor.

No século XXI, um dos maiores desafios de quem produz narrativas e dramas está em captar a atenção do público. O receptor é exposto à tantas informações simultâneas que necessita tomar muitas decisões e filtrar aquilo que irá consumir, pois não terá tempo hábil para acessar a enorme quantidade de narrativas

⁶⁸ Um filme publicitário institucional é quando a propaganda não tem o intuito de vender diretamente um produto, isto é, não explora os produtos e características da marca no anúncio, e sim, tem o objetivo de transmitir as crenças e valores da marca para o público. Trata-se, portanto, de uma propaganda mais sutil, baseada em valores.

⁶⁹ Disponível em: www.youtube.com/watch?v=qTG3nXnQijY

⁷⁰ A crônica foi publicada no livro *A voz que se dane* (2011).

produzidas atualmente (CASTRO, 2013). Essa condição obriga aqueles que trabalham na construção de narrativas fazer uso de técnicas e estratégias que façam com que o público se interesse mais por esta ou aquela narrativa e, mais ainda, que esse interesse perdure.

No que tange às estratégias, vamos dividir este aspecto em dois momentos: 1) criação e produção; 2) distribuição. Enquanto à criação e a produção (1) ficam responsáveis pela elaboração de uma narrativa que desperte a atenção do público, construindo um universo narrativo atrativo; a distribuição (2) fica responsável pela retenção do público, isto é, por distribuir a narrativa de modo que o interesse do receptor se mantenha e se perpetue. Podemos denominar, desta maneira, o item (1) como *storytelling* e o item (2) como transmídia.

Como exemplo, vamos considerar a obra *Alice no País das Maravilhas*, um clássico da literatura que foi publicado pela primeira vez em 1865 (hipotexto) e continua a atrair leitores e espectadores até os dias atuais. O que garante a longevidade e o apelo contínuo de *Alice no País das Maravilhas* está na construção de uma história envolvente e imaginativa (1), combinada com uma vasta gama de adaptações e produtos relacionados ao longo dos anos (2). Por "distribuição", referimo-nos à criação de diversos produtos hipertextuais associados à obra, como filmes, animações, peças de teatro, livros ilustrados, e merchandising, que ajudaram a manter o interesse na história e a atrair novas audiências.

Analisando separadamente os itens (1) e (2), há de se questionar, inicialmente: como construir uma narrativa envolvente, quer dizer, um *storytelling* (item 1)? Alguns autores se dedicaram a criar um modelo-chave de narrativa capaz de funcionar como base para a criação de uma boa história, caso da Jornada do Herói, também chamada de Monomito. O modelo foi desenvolvido por Joseph Campbell e apresentado em *O Herói de Mil Faces* (1989).

A obra de Campbell, modelo de narrativa que se tornou um pilar de relevância no *storytelling* contemporâneo, não se trata de uma invenção totalmente nova, mas sim, de uma reapropriação e sistematização de elementos encontrados em narrativas tradicionais e mitos ao longo da história. Campbell se interessava pela relação da psicologia com os mitos e nessa obra, ele analisa inúmeras lendas e fábulas, identificando elementos em comum nas histórias. O que Campbell percebeu no experimento foi que o personagem central de uma narrativa passa por uma série

de etapas até se tornar, de fato, um herói. Christopher Vogler (1997) estruturou o pensamento de Campbell em 12 etapas. São elas:

Figura 8 - Etapas da Jornada do Herói



Fonte: <https://expertdigital.ne>

A fim de explicar e ilustrar cada etapa, tomaremos como exemplo *Barbie*, uma narrativa fílmica hipertextual baseada na personagem boneca que mobilizou 10 milhões de espectadores no Brasil em 2023 com apenas três semanas em cartaz, tornando-se o filme mais assistido do país naquele ano (VEJA, 2023⁷¹), além de ser indicado ao Oscar em 2024 em sete categorias⁷². A protagonista, Barbie Estereotipada, vive no mundo da Barbielândia, onde todas as Barbies conviviam em harmonia, flutuavam por entre os cenários esteticamente lúdicos, se divertiam e ocupavam os espaços de poder, remetendo à ideia de perfeição. Estes momentos se referem a primeira etapa da Jornada do Herói, o Mundo Comum, momento no qual o personagem protagonista é apresentado, bem como o universo em que ele vive e são explicadas as suas relações. A partir das características demonstradas,

⁷¹ Disponível em <https://veja.abril.com.br/coluna/em-cartaz/fenomeno-barbie-alcanca-valor-explosivo-em-bilheterias-no-brasil>

⁷² Melhor Filme, Melhor Atriz Coadjuvante, Melhor Ator Coadjuvante, Melhor Roteiro Adaptado, Melhor Figurino, Melhor Design de Produção e Melhor Canção Original, tendo vencido nesta última categoria.

que podem ser positivas ou negativas, o público começa a identificar aspectos em comum com esse personagem.

A segunda etapa trata-se do Chamado à Aventura. A aventura se refere a algum evento que acontece na vida do personagem que o tira da sua zona de conforto e o coloca em uma situação que o obriga a agir. Certo dia, Barbie Estereotipada⁷³, que se locomovia pelas pontas dos pés conforme a estética da boneca, passa a caminhar com os pés inteiros no chão, assim como os seres humanos. Isso ocorreu logo após Barbie começar a ter pensamentos obscuros, como a morte, aspecto incomum em seu mundo.

A quarta etapa é centrada no Encontro com o Mentor. Neste momento, o personagem se depara com uma figura física ou sobrenatural que o faz refletir sobre o chamado e o incentiva a seguir na aventura. Percebendo algo estranho, Barbie Estereotipada recorre à Barbie Estranha, personagem que aparece na história como uma espécie de mentora. Ela explica que Barbie necessita ir até o mundo real para desfazer o efeito, contudo, ocorre a Recusa ao Chamado, etapa em que o personagem resiste a sair do seu mundo para enfrentar o conflito, já que o novo gera dúvida, medo e insegurança. Barbie sabe que o mundo dos homens não é perfeito como a Barbielândia e resiste em seguir a aventura, mas acaba partindo, completando a Travessia do Primeiro Limiar.

A quinta etapa consiste na Travessia do Primeiro Limiar, momento em que, de fato, o personagem sai do seu mundo para enfrentar o conflito, que pode ser tanto externo quanto interno. Ao chegar no mundo dos homens junto de Ken, Barbie entra para a sexta etapa, denominada Ventre da Baleia. Durante a trajetória, o personagem irá se deparar com uma série de obstáculos e provas. É o momento o qual o protagonista define melhor as suas relações com os outros e consigo mesmo, proporcionando uma identificação do público ainda maior. Neste momento, a protagonista é testada e constrói inimigades.

Em *Barbie*, a protagonista se depara com obstáculos e desafios, como ter que lidar com o machismo e o assédio, algo desconhecido em seu mundo. Chega, inclusive, a ser presa por roubar peças de roupa, atitude praticada pelo total desconhecimento com as regras do novo mundo. Também é nesta fase que ela conhece Gloria, uma mulher comum que tem um afeto especial pela boneca Barbie

⁷³ Interpretada pela atriz Margot Robbie.

e torna-se sua amiga. Além disso, é nesta etapa que os inimigos começam a surgir, como os executivos da Mattel, empresa responsável por criar a boneca seguindo padrões estéticos considerados inalcançáveis.

A sétima etapa é a Aproximação da Caverna Oculta. A caverna é uma metáfora para o esconderijo do personagem. É um momento no qual o protagonista decide se recolher e volta a refletir sobre o conflito, encarando novamente os seus medos e inseguranças. Isso acontece porque ele está próximo de enfrentar um desafio maior ainda. Nesta etapa, Barbie retorna para a caverna oculta, no caso, a Barbielândia, que é o ambiente em que ela se sente segura.

A oitava etapa trata-se da Provação Suprema. O personagem passa pelo teste mais difícil até o momento, que pode ser uma provação física, uma luta com seu maior inimigo ou um conflito interno severo. No caso de Barbie, a Provação Suprema acontece quando Ken e os demais bonecos do sexo masculino que vivem na Barbielândia fazem uma espécie de rebelião contra o matriarcado estabelecido naquele mundo. Ken então implementa o patriarcado na Barbielândia, desordenando um ambiente antes perfeito. Além disso, a protagonista passa a conviver com uma série de pensamentos que questionam a sua própria identidade. Diante de tantos conflitos internos e externos, Barbie demonstra medo e insegurança, e recebe o acolhimento das outras personagens. Em dado momento da narrativa, a personagem Gloria⁷⁴ expôs a seguinte reflexão:

É literalmente impossível ser uma mulher. Você é tão linda e tão inteligente, e me mata que você não se ache boa o suficiente. Tipo, temos que sempre ser extraordinárias, mas de alguma forma estamos sempre fazendo isto errado. Você tem que ser magra, mas não muito magra. E você nunca pode dizer que quer ser magra. Você tem que dizer que quer ser saudável, mas também tem que ser magra. Você tem que ter dinheiro, mas não pode pedir dinheiro porque isso é grosseria. Você tem que ser um chefe, mas não pode ser má. Você tem que liderar, mas não pode esmagar as ideias dos outros. Você deveria amar ser mãe, mas não fale sobre seus filhos o tempo todo. Você tem que ser uma mulher de carreira, mas também estar sempre cuidando de outras pessoas. Você tem que responder pelo mau comportamento dos homens, que é uma loucura, mas se apontar isso, é acusada de reclamar. Você deve permanecer bonita para os homens, mas não tão bonita a ponto de seduzi-los demais ou de ameaçar outras mulheres porque deveria fazer parte da irmandade [...]. Você nunca deve envelhecer, nunca deve ser rude, nunca se exhibir, nunca ser egoísta, nunca cair, nunca falhar, nunca mostrar medo, nunca sair da linha. É tão difícil! É muito contraditório e ninguém te dá uma medalha ou agradece! E acontece que, de fato, você não apenas está fazendo tudo errado, mas também tudo é sua culpa. Estou tão cansada de ver a mim mesma e a todas as outras mulheres se amarrando para que as pessoas gostem de nós. E se tudo isso

⁷⁴ Interpretada pela atriz America Ferreira.

também se torna uma verdade para uma boneca que representa apenas mulheres, então eu nem sei mais (BARBIE, 2023).

Segundo o site do jornal Folha de São Paulo (2023), o discurso da personagem impactou os espectadores e emocionou “por ser realista”⁷⁵. A passagem do filme foi destaque na mídia e diversos jornais apresentaram relatos de mulheres que se identificaram e se emocionaram com o discurso da personagem Gloria, o que promove um vínculo ainda maior entre o público e a narrativa.

Barbie é então recompensada pela aliança formada pelas demais Barbies, pondo em prática a expressão conhecida como sororidade, fortalecendo os laços entre as mulheres, consequência positiva frente à Provação Suprema. A etapa da Recompensa é o momento de conquistar algo de muito valor ou até mesmo se reconciliar com alguém muito importante para o personagem.

A décima etapa se refere ao Caminho de Volta. O retorno para o mundo original do protagonista acontece sem perigos dessa vez, mas com muitas reflexões a partir dos aprendizados vivenciados durante a jornada. Nesta fase, Barbie reflete sobre quem é e faz o Caminho de Volta, auxiliando as outras Barbies no processo de retomada de consciência para que deixem de aceitar o patriarcado imposto por Ken.

A décima primeira etapa aborda a Ressurreição. Aqui está o clímax da história. É quando o inimigo ressurge repentinamente e o protagonista precisa batalhar na sua melhor versão, pois a perda pode ser fatal e prejudicar toda a comunidade a sua volta. Quando as coisas parecem retornar ao seu lugar comum, os inimigos atacam novamente na fase da Ressurreição a partir da chegada dos executivos da Mattel à Barbielândia com a intenção de repreender Barbie Estereotipada e colocá-la novamente “dentro da caixa”, isto é, seguindo os tradicionais padrões, visão que a protagonista não se identificava mais.

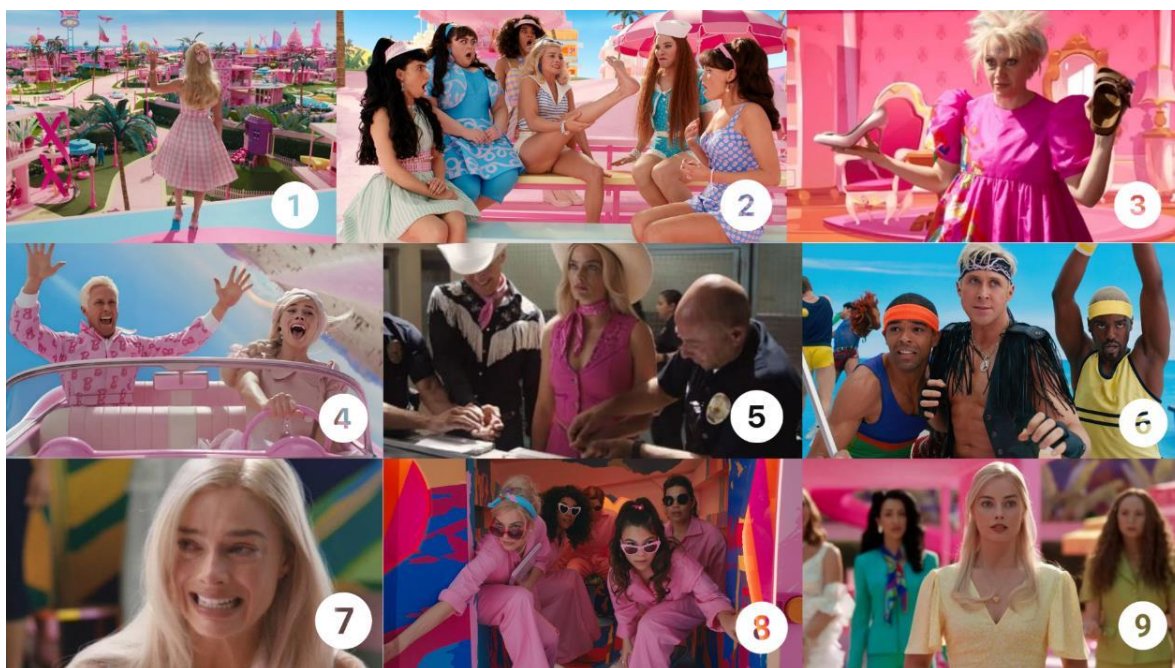
A décima segunda etapa consiste no Retorno com o Elixir. Caso vença a batalha, esse é o momento do retorno definitivo do protagonista ao seu mundo. O personagem é reconhecido e apresenta a todos a sua transformação. Após o combate final com o inimigo, Barbie retorna ao Elixir, que no caso, não é mais a

⁷⁵Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/equilibrio/2023/08/discurso-de-america-ferrera-em-filme-da-barbie-emociona-mulheres-por-ser-realista.shtml>

Barbielândia, e sim, o mundo dos homens, pois Barbie decide se tornar uma mulher comum.

A Jornada do Herói aplicada em Barbie (2023) pode ser sintetizada de forma imagética conforme a Figura 9, que reúne fragmentos do filme correspondentes às fases.

Figura 9 - Cenas que sintetizam a Jornada do Herói da protagonista Barbie



Fonte: Montagem elaborada pela autora com cenas de divulgação (2023)

Ao aplicar a Jornada do Herói na construção de narrativas e dramas, os criadores *destorytelling* não estão inventando uma nova forma de narrativa, mas sim, reapropriando e atualizando um modelo clássico para criar histórias que ainda se conectam com as audiências contemporâneas. Vloger (1997) acredita que quando um autor constrói uma narrativa cumprindo todas essas fases, torna-se mais fácil a aceitação da audiência, pois a Jornada do Herói é considerada uma espécie receita de sucesso. Isso ocorre porque o público se identifica com o personagem durante várias dessas etapas, seus conflitos pessoais e reflete junto dele sobre os desafios internos e externos que a jornada da vida apresenta, como por exemplo, o medo, a insegurança e a resiliência. Isso resulta em empatia e admiração pelo personagem por parte da audiência.

Em algumas obras, o herói pode recusar o chamado à aventura de maneira mais sutil ou simbólica, ou os estágios da jornada podem ser apresentados de forma

não linear. Outras obras podem subverter ou desafiar diretamente certos aspectos da Jornada do Herói, oferecendo uma abordagem única ou provocativa para o tema. No entanto, mesmo nessas variações e reinterpretações, os elementos essenciais da jornada, como o chamado à aventura; os encontros com aliados e inimigos; os desafios e provações; e a transformação pessoal do herói, ainda estão presentes de alguma maneira.

O padrão da Jornada do Herói continua a ser uma estrutura relevante para a construção de histórias cativantes, mesmo em obras consideradas consagradas ou inovadoras. Embora algumas obras possam parecer distantes do arquétipo tradicional do herói, uma análise mais profunda muitas vezes revela que elas seguem uma forma de Jornada do Herói, ainda que reimaginada ou reorganizada de maneira original.

O filme *Barbie* (2023) também pode ser interpretado pela perspectiva dos mundos possíveis ficcionais ao considerarmos as diferentes realidades apresentadas na narrativa, dado que os espaços se alternam entre a Barbielândia, que reproduz o mundo ficcional dos contos de fadas (diferente do “mundo real” e que mantém suas próprias leis) e o mundo dos homens, que busca fazer uma representação da realidade do “mundo real”, ambientando-se em um contexto urbano moderno. Ao explorar esses mundos possíveis, *Barbie* (2023) oferece aos espectadores a oportunidade de imergir em diferentes narrativas e experiências. Cada mundo apresentado no filme oferece uma realidade alternativa, na qual os eventos e as interações entre os personagens se desenrolam de maneira particular.

O sucesso de bilheteria da narrativa em *live action*⁷⁶ baseada na boneca criada em 1959 por Ruth Handler resultou em um aumento de 31% nas vendas das bonecas Barbies de brinquedo, segundo pesquisa apresentada pela Jovem Pan (2023)⁷⁷. Roupas, acessórios e outros itens na cor rosa também tiveram um aumento expressivo nas vendas.

Isso explica o abundante mercado criado em torno de personagens de super-heróis, bonecas e contos de fada. A magia está em ser capaz de criar laços afetivos

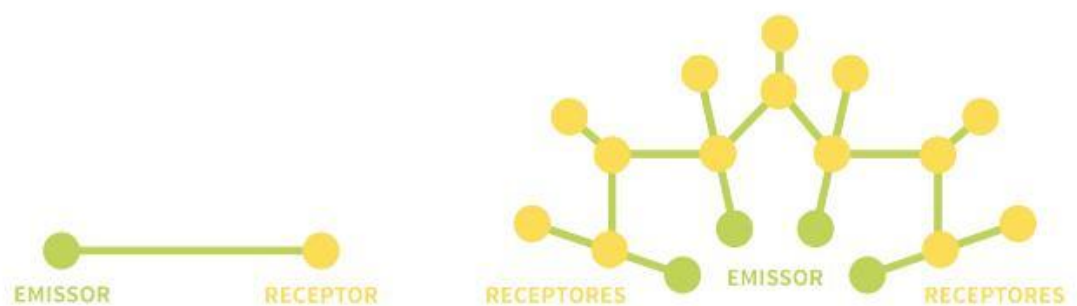
⁷⁶ Termo designado para remeter narrativas cinematográfica apresentada por pessoas reais, ao invés de animação.

⁷⁷ Disponível em: <https://jovempan.com.br/noticias/economia/venda-de-bonecas-barbie-cresce-31-no-brasil-na-semana-anterior-ao-lancamento-do-filme.html#:~:text=O%20lan%C3%A7amento%20do%20filme%20da,compara%C3%A7%C3%A3o%20com%20a%20semana%20anterior.>

com o público, que se envolve nas etapas dessa jornada. Ao adquirir um produto derivado da narrativa, como um brinquedo ou uma miniatura, o consumidor se conecta novamente àquela experiência (JENKINS, 2009). E assim, o *storytelling* transforma produtos em itens de alto valor agregado, característica pertencente à fase (2): a distribuição da narrativa, ou seja, o transmídia, fenômeno que abordaremos a partir de agora.

A escolha do termo distribuição para designar o processo hipertextual que representa o desdobramento de uma narrativa em várias outras, podendo estas serem livros, filmes, jogos, brinquedos, peças de teatro, produções seriadas, dentre outros produtos, ocorre porque a transformação da forma de se fazer narrativas hipertextuais tem início justamente pelas mudanças na circulação do conteúdo. Segundo Jenkins *et al* (2016), até o século XX, quando uma narrativa era criada e produzida (1), a distribuição (2) desta ocorria de forma cronológica e linear, na qual se produziam poucos hipertextos decorrentes da obra original. No século XXI, segundo o autor, diante dos múltiplos recursos disponíveis e das novas formas de se contar uma história, o fluxo de continuidade das narrativas passou a ser orgânica e não-linear, sendo disseminado não em forma de linha, e sim, de uma teia.

Figura 10 - Distribuição de conteúdo narrativo ontem (linear) e hoje (não linear)



Fonte: Costa (2019) baseado no modelo de Jenkins (2016)

Dessa forma, todas as mídias e partes da narrativa estão integradas, mas não do mesmo modo. O que diferencia uma narrativa transmídia de qualquer outra narrativa é que ela é dividida em várias partes e cada uma dessas partes é veiculada por um meio de comunicação diferente. Cada uma dessas mídias, a partir das suas características, explora o melhor de cada fragmento da história.

Na forma ideal da narrativa transmídia, cada meio faz o que faz melhor, uma história pode ser iniciada por um filme, expandir-se através da

televisão, livros e quadrinhos, e seu mundo pode ser explorado e vivenciado em um game. Cada entrada da franquia deve ser autossuficiente o bastante para permitir o fruir autônomo. Ou seja, você não precisa ter visto o filme para desfrutar do game e vice-versa (JENKINS, 2009, p.09).

O que Jenkins (2009) busca dizer é que uma narrativa transmídia faz parte de um sistema, contudo, os elementos que compõem esse sistema podem ser independentes. É possível assistir à saga de filmes de *Harry Potter*, por exemplo, sem ter lido as obras literárias escritas originalmente por J.K Rowling.

Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo contexto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentando como atração de um parque de diversões (JENKINS, 2009, p. 138).

Outra estratégia de distribuição (2) utilizada nos *storytelling transmídia* para reter o interesse e manter o engajamento⁷⁸ do público são os chamado *eastereggs*⁷⁹, segredos escondidos em narrativas hipertextuais que mobilizam o público pela curiosidade e o interesse em decifrá-los (ROBINETT, 2006). Podem aparecer em mundos narrativos transtextuais na forma de mensagens subliminares, imagens, piadas ou diálogos que só um conhecedor do universo expandido de determinada narrativa é capaz de interpretar.

Como exemplo, é possível citar o jogo eletrônico de aventura *Batman: Arkham Knigth*, narrativa hipertextual do universo expandido de *Batman*. No game, é citado um ginecologista chamado Dr. Clooney. O nome é uma homenagem ao ator George Clooney, primeiro intérprete do protagonista nos cinemas, em 1997. Os *eastereggs*, segundo Robinett (2006) mobilizam os chats, fóruns de discussão e redes sociais em torno da narrativa, aumentando, por conseguinte, o engajamento e a presença da história em outros suportes de mídia, ampliando a teia não linear do universo narrativo.

⁷⁸Termo utilizado na esfera digital que significa participação ativa do usuário de redes sociais, interagindo com o conteúdo seja por meio de comentários, curtida e/ou compartilhamentos.

⁷⁹*Eastereggs* na tradução para o português significa ovos de páscoa e fazem referência à prática de caça aos ovos de chocolate durante à Páscoa. A analogia é feita porque os *eastereggs* nas narrativas transmídia funcionam como uma espécie de pista para o público e devem ser encontradas.

Outra estratégia de ampliação de um universo narrativo são os *spin-offs*⁸⁰, recurso transmidiático em que uma narrativa secundária é derivada de uma narrativa principal e explorada de forma aprofundada como forma de retroalimentação do público, especialmente quando a narrativa principal foi encerrada (SANTOS; PEREIRA, 2018). A partir de uma analogia anatômica, é como se a narrativa principal fosse um corpo humano e o *spin-off* fosse o desenvolvimento de uma nova história que gira em torno do braço deste corpo.

Como exemplo, é possível citar o longa metragem *Animais fantásticos e onde habitam* (2016), lançado como um *spin-off* de *Harry Potter*⁸¹. Um dos objetivos era justamente oferecer uma narrativa derivada de *Harry Potter* seguindo os mesmos moldes como forma de suprir a carência do público por novas histórias que se relacionassem à saga do jovem bruxo.

Outro objetivo do *spin-off* seria o de alimentar não só o receptor, mas outros suportes de mídia. *As five*(2020), por exemplo, é uma websérie⁸² no modelo de *spin-off* lançada na plataforma de *streaming* Globoplay. O hipertexto surgiu a partir da narrativa central do folhetim *Malhação – Viva a Diferença*, temporada exibida em 2017 na Rede Globo. O programa televisivo foi considerado um sucesso de audiência e o Grupo Globo se aproveitou do fato para suprir os fãs com uma narrativa derivada da obra central, entretanto, a empresa também tinha o objetivo de levar o público da TV para a plataforma *streaming* utilizando para isso o *spin-off*, bem como apresentar a narrativa ao público do *streaming*.

[...] Durante muito tempo, existe um luto quando acaba uma novela. Isso é, tem toda uma estratégia para que isso não atrapalhe o início da outra. Então com o público cada vez mais multiplataforma, esse *spin-off* é um *spin-off* inédito porquê, agora, enfim, existe um público com um outro entendimento em que a audiência de uma websérie não atrapalha o que tá acontecendo na televisão. Até porque são públicos que ainda tem muitas diferenças, então enquanto uma novela dá 30 milhões de audiência (tem que ver o número certo) em um excelente dia, o *spin-off* vai dar 2, 3 milhões então não é um público que a gente pode dizer que fugiu da TV para a internet (SVARTMAN, 2016 apud SANTOS E PEREIRA, 2018, p.27).

⁸⁰ O termo *Spin-off* nasceu na esfera da Administração e é empregado quando um novo produto, serviço ou negócio é lançado a partir de uma empresa já existente.

⁸¹ *Animais Fantásticos e Onde Habitam* é o nome de uma enciclopédia utilizada nas aulas de bruxaria de Hogwarts, escola de Magia de Harry Potter. O material didático é responsável por apresentar todas as criaturas mágicas que existem no universo dos bruxos.

⁸² Webséries são narrativas seriadas exibidas somente ou majoritariamente nas plataformas digitais.

Esse modelo de produção para a distribuição em diversas mídias e plataformas é um desdobramento do que Jenkins (2009) chama de Cultura da Convergência, que direciona a migração do público de um produto para o outro, mantendo o espectador entrelaçado ao conteúdo por diferentes maneiras.

Segundo o autor, para ser considerada um *storytellingtransmídia*, a obra necessita: 1) perpassar por pelo menos mais um tipo de mídia, por exemplo, ser originalmente um jogo e se tornar filme; nascer como uma obra literária e se tornar uma obra teatral e depois um filme e assim por diante; 2) Manter uma articulação positiva entre os diferentes mercados envolvidos, como por exemplo, editoras de livros, produtoras de filmes, desenvolvedores de jogos e até mesmo indústrias de brinquedos; 3) Considerar que o público consome de forma consecutiva e simultânea diferentes plataformas de mídia, como TV e internet e que à medida que as tecnologias avançam, seus modos de consumo também se modificam, como por exemplo, assistir menos conteúdo na TV aberta e passar mais tempo no *streaming*.

Jenkins (2009) afirma ser necessário considerar ainda que cada mídia exige um tipo de narrativa diferente e atinge públicos diferentes. Vamos pensar no exemplo de um *reality show*⁸³, uma narrativa não ficcional que perpassa a TV e a Internet. Normalmente, os espectadores que assistem somente a versão editada pela televisão tem uma perspectiva da narrativa diferente daqueles que acompanham o programa na íntegra pelo *streaming* ou posts que repercutem nas redes sociais. Nas mídias digitais, uma outra narrativa passa a ser contada, inclusive a criada e interpretada pelo próprio público do *reality*. Nesse sentido, uma mesma história pode ter diferentes versões.

Segundo Scolari (2015) as narrativas estão se tornando a arte da construção de universos. A forma que os produtores criam ambientes atrativos, isto é, que não podem ser explorados completamente em uma única obra ou até mesmo em uma única mídia, nos mostra como o universo criado é maior que a própria franquia, visto que os fãs e consumidores contribuem na expansão da narrativa transmídia de várias formas.

Tanto Genette (1980) quanto Jenkins (2009) sustentam uma linha de raciocínio semelhantes no que se refere a coerência narrativa⁸⁴ e à fidelidade ao

⁸³ Programas de TV baseado na vida real, onde os personagens vivem experiências reais para a geração de entretenimento.

⁸⁴ Refere-se a capacidade de manter uma estrutura lógica e harmoniosa ao longo da história.

mundo ficcional. Permanecer dentro do mundo possível ficcional permite que os criadores explorem novos aspectos da história de maneiras criativas e inovadoras, expandindo e enriquecendo o universo ficcional sem comprometer a coerência narrativa. Isso significa que o *storytelling* transmídia pode abordar diferentes perspectivas, tramas secundárias e detalhes adicionais que complementam e aprofundam a experiência geral da narrativa. A coerência narrativa também permite que o público não se perca em meio a tantas narrativas multiformes.

Quando falamos de franquiaem *storytelling* transmídia nos referimos não a uma franquia corporativa e de varejo, e sim, uma franquia de mídia, onde o produto licenciado é uma propriedade intelectual abstrata, como um enredo. A licença é fornecida para um determinado meio, que pode ser um livro, um filme, um parque ou um jogo e pode ser tornar transmídia quando perpassa várias dessas mídias (JOHNSON, 2009). As franquias são produções oficiais. Como exemplo de franquias, é possível citar *Jogos Vorazes*, *Senhor dos anéis*, *Pokemon*, dentre outras narrativas que geraram novas narrativas hipertextuais. Segundo Massarolo e Alvarenga (2010)

a estrutura sistêmica da franquia de mídia em forma de rede cria elos culturais entre os produtos, ao mesmo tempo em que fornece sentido, direção e conexão aos consumidores, que se utilizam da rede para gerar conteúdos nos espaços narrativos. O estabelecimento de uma rede de conteúdos, produção e consumo tem como efeito o aumento do consumo de mídia, a unificação das práticas discursivas e a descentralização do controle proprietário da marca cultural (MASSAROLO; ALVARENGA, 2010, p.02).

No tópico anterior, ao apresentarmos o conceito de Hipertexto, foi mencionado que uma das suas principais características é a interatividade, isto é, a capacidade de o público interagir com a história, até mesmo definindo seus rumos. Este fenômeno já era previsto por Alvin Tofflerem *A Terceira Onda* (1980). Ao dissertar sobre o consumidor do futuro, Toffler afirmava que os indivíduos se tornariam *prosumers*, termo que provoca a confluência entre *producer* (produtores) e *consumers* (consumidores), o que significa que nos tornaríamos simultaneamente produtores e consumidores, algo que de fato ocorreu no âmbito das narrativas transmídia.

Vamos imaginar quantas histórias os fãs dessas obras são capazes de criar a partir do enredo e dos personagens das franquias transmídia. A chamada *fanfic* é

resultado da criação de mundos narrativos construídos pelos fãs, conforme observado na Figura 11. São histórias não oficiais compartilhadas em mídias sociais. O termo é uma abreviação de *fanfiction*, que significa ficção de fã⁸⁵. Segundo Vargas (2005) a *fanfiction* trata-se de

uma história escrita por um fã, envolvendo os cenários, personagens e tramas previamente desenvolvidos no original, sem que exista nenhum intuito de quebra de direitos autorais e de lucro envolvidos nessa prática. Os autores de fanfiction dedicam seu tempo a escrevê-las em virtude de terem desenvolvido laços afetivos fortes com o original [...] (VARGAS, 2005, p.21)

Figura 9 - Fanfic em HQ baseada na narrativa de Harry Potter



Fonte: Twitter/ X

Quando os fãs não estão produzindo suas próprias narrativas dentro do universo transmidiático que acompanham, estão opinando sobre elas. No final do século XX e começo do século XXI, à medida que as tecnologias foram avançando, o fã passou a ter um papel importante no desenvolvimento da narrativa. Mais do que nunca, sua opinião e suas expectativas passaram a ser consideradas, sobretudo nos desdobramentos do *storytelling* transmídia. Quantas séries não ganharam uma segunda, terceira ou quarta temporada devido ao alto engajamento e repercussão gerada pelo público? Quantas versões de filmes de super-heróis foram desenvolvidos pela Marvel para atender à audiência? A este fenômeno, Jenkins (2009) atribui o termo cultura participativa, que explica a participação do fã na formação descentralizada dos mundos narrativos transmídia.

⁸⁵ Os fãs de *Harry Potter* já criaram incontáveis fanfics geradas a partir da obra original. Seja por meio de narrativas literárias, cinematográficas ou digitais, são inúmeras as versões produzidas pelos aficionados pela obra de J.K. Rowling. Em uma das histórias alternativas, os fãs determinaram que Harry Potter se casasse com Hermione, amiga do protagonista. Na versão original, Hermione termina a narrativa ao lado de Rony. Assim, os casais criados no imaginário do público se personificam nas fanfics.

Ao trocar informações sobre uma determinada narrativa, o fã aumenta o senso de comunidade e cria muitas conexões, já que todos do meio têm um interesse em comum. A partir disso, surgem os *fandoms*, que vão além de um grupo com comportamentos e gostos semelhantes, pois tornam-se experiências coletivas de consumo.

A essa subcultura dos fãs é atribuído o termo inglês *fandom*, que em tradução literal se refere ao reino dos fãs, pelo sufixo *dom* proveniente de *kingdom* (reino). O *fandom* caracteriza-se pelos laços de solidariedade criados entre os membros dessa cultura por compartilharem o mesmo interesse e sentimentos. O termo surge ainda em 1990, referindo-se à transformação de produtos da cultura de massa em um produto exclusivo da subcultura dos fãs, devido às suas reapropriações, as quais aconteciam como uma consequência do seu sistema organizacional ainda antes da internet, mas que apenas com o auxílio dessa suas ações ganharam maior notoriedade (MASCARENHAS E TAVARES, 2010, p.03).

É possível trazer para a discussão o conceito de Estética da Recepção trabalhado inicialmente por autores como Hans Robert Jauss e Wolfgang Iser na década de 1970, entretanto, que podem ser aplicados à realidade do século XXI. A teoria da recepção enfatiza o papel ativo do leitor na criação de significado a partir de uma obra literária. Em vez de considerar a obra como uma entidade estática com um significado fixo, os teóricos da recepção argumentam que o significado de uma obra é construído na interação entre o texto e o leitor. Isso reflete uma mudança de paradigma na teoria literária, onde a narrativa é vista como um espaço de encontro entre diferentes vozes e visões, e onde a participação ativa do receptor é reconhecida como fundamental para a produção de significado e a criação de sentidos.

Nessa perspectiva, os fãs de uma obra não são simplesmente consumidores passivos, mas participantes ativos que trazem suas próprias experiências, crenças, valores e expectativas para a leitura, migrando de uma consciência instrumentalizada, isto é, manipulável, para uma consciência do processo, no qual o receptor se envolve em uma série de atividades cognitivas, emocionais e interpretativas para dar sentido ao texto. O público então interpreta a obra de acordo com seu próprio contexto cultural e emocional, o que pode resultar em uma variedade de interpretações e respostas individuais (LEFFA, 1996).

Iser (1976) destaca a importância do contexto social e histórico na recepção de uma obra. Nesse sentido, os fãs podem pertencer a diferentes grupos sociais, ter experiências de vida diversas e estar imersos em diferentes subculturas. Esses fatos

influenciam na compreensão e apreciação da obra por parte de cada receptor. Isso também significa que a recepção de uma obra pode mudar ao longo do tempo e de acordo com o contexto cultural do público.

Hoje os fãs, além de consumirem os mundos narrativos, também os reinterpretam, remixam e constroem ativamente seu próprio significado a partir deles, contribuindo assim para sua contínua relevância e influência na sociedade hiperconectada. Isso possibilitou que o público ganhasse voz por meio das mídias sociais, refletindo em fenômenos como os *fandons* e *fanfics*. Assim, o fã consegue expressar suas impressões acerca da história e interferir no andamento dos mundos narrativos. Para os produtores oficiais de um *storytelling*transmídia ou até mesmo de uma marca, a participação do fã é válida porque estimula e aumenta o engajamento, além de servir como um termômetro para a recepção daquele produto. Quanto mais o público repercute positivamente uma narrativa, maiores são as chances de a franquia inserir mais fragmentos narrativos naquele universo. Ou seja, uma das estratégias utilizadas pelas franquias de mídia é fornecer elementos que gerem discussões, provoquem a criatividade e o senso de reação no público.

Atender aos desejos e necessidades dos fãs gerou uma prática chamada *fanservice*, que é o ato de produzir um conteúdo pensado estrategicamente para os fãs (MENDES; CURI, 2018). Com isso, a franquia consegue reter a audiência envolvida em mais mídias e por mais tempo. Como exemplo de *fanservice*, podemos citar o filme *Vingadores – Ultimato* (2019), produção declaradamente elaborada para atender o desejo dos fãs da saga de super-heróis da Marvel.

Embora a prática de monitoramento da audiência já seja usada na indústria televisiva há décadas [...], o que se observa atualmente é o crescimento da extração dessas informações sob a lógica de dataficação, um paradigma que transforma práticas sociais em variáveis quantificadas que tem sido utilizado tanto por instituições governamentais quanto por empresas privadas para monitorar e prever ações humanas (RIOS, 2021, p.69).

Dentre as estratégias utilizadas pelas produtoras para manter o fã interessado no universo narrativo transmídia, está o uso de dados. Quando o espectador assiste um filme em uma plataforma de *streaming* por muito tempo, está ensinando ao algoritmo sobre os seus interesses. A propósito, muitas produções originais são criadas a partir dos dados fornecidos pelos usuários. Por meio das preferências do público por determinado ator e gênero, por exemplo, a Netflix determina a seleção

do elenco e do roteiro das suas narrativas⁸⁶. Isso significa que saber interpretar dados e mensurar as informações fornecidas pela audiência é fundamental para a criação de narrativas mais assertivas.

Conforme afirma Buzato (2018, p.19) a forma de narrar “quer seja ficcional ou para comprovação dos fatos, a sequência e forma de agrupamento utilizados numa narrativa afetam o significado que é construído”. Em outras palavras, nos dias de hoje a visualização de dados que estão disponíveis permite que qualquer pessoa, fãs ou inteligências artificiais, construam novas narrativas de dados a partir de uma história original.

Tendo como exemplo, uma fã da saga *Harry Potter* reuniu todo conhecimento adquirido a respeito da franquia de mídia pelos canais oficiais, por canais feitos por fãs e transformou os dados em informações. A partir disso, a fã deu início a um projeto chamado *Accio Data*⁸⁷, um guia visual baseado em todos os dados coletados para todos os produtos do universo da franquia (FIGURA 12). O guia contém 80 páginas e foi dividido em quatro seções: personagens, magia, vida mágica e dados de filmes e livros. Os dados contam as histórias em forma de gráficos e infográficos que foram distribuídos por todo o guia.

De acordo com a fã, seu desejo era “capturar a atenção do leitor enquanto os educava por meio de vários tipos de tabelas e gráficos” (STORYBENCH, 2018). Melhor dizendo, ela quis narrar uma história sobre personagens e afins, a partir de dados em que coletou e demonstrou em formas de gráficos e infográficos para maior compreensão dos leitores.

⁸⁶*HouseOf Cards* é o resultado das escolhas dos assinantes da Netflix. Os dados analisados pela plataforma mostravam que os mesmos usuários que gostavam de produção original da BBC - minissérie britânica criada por Andrew Davies - eram os mesmos que acessavam os filmes protagonizados por Kevin Spacey. Outro ponto indicado pelos algoritmos era a predição do público por séries dramáticas e longas dirigidos por David Fincher. Ao cruzar todas essas informações reunindo os pontos mais relevantes dos hábitos dos assinantes, o serviço decidiu produzir *HouseOf Cards* (SIGILIANO; FAUSTINO, 2016, p.23).

⁸⁷O guia foi chamado de *Accio Data* já que *accio* é um feitiço de convocação utilizado em toda a série.

Figura 10 - Accio Data, guia produzido pela fã de Harry Potter



Fonte: News NortheasternUniversity

Frente às informações acerca do *storytelling*transmídia, é possível afirmar que as inovações transmidiáticas são essenciais para que uma franquia de mídia se mantenha ativa no mercado do entretenimento; e o avanço das tecnologias contribui no fomento da franquia e em seu processo de expansão, possibilitando que as narrativas se desenvolvam em novos meios e engajem novos públicos.

A partir das explanações deste capítulo, espera-se que o leitor tenha compreendido, primeiramente, que as narrativas estão presentes de forma inerente na vida humana e que se manifestam nas mais diferentes formas. Também é crucial que o leitor reconheça o papel dos mundos possíveis ficcionais na construção das narrativas. Esses mundos oferecem um espaço de exploração criativa e imaginativa por parte do emissor e receptor, refletem e dialogam com o mundo concreto, trazendo sob uma nova configuração determinadas normas e valores da realidade.

A tensão entre o ficcional e o real permite que as narrativas abordem questões humanas universais de forma significativa, criando um impacto diferente no público, que deseja se sentir cada vez mais imerso nas histórias que lê, ouve e assiste. A metalepse, enquanto recurso narrativo, contribui para essa interseção entre os mundos ao romper as barreiras entre as camadas da narrativa e inserir o público diretamente dentro da história.

Espera-se ainda que o leitor perceba que um único texto tem a capacidade de se transformar em vários e transcorrer por vários suportes, formando um gigantesco universo transmidiático de narrativas transtextuais. Apesar das possibilidades, é importante que o leitor entenda que, para a criação de uma boa narrativa, isto é, de um bom *storytelling*, é necessário a utilização de estratégias para criar, produzir e distribuir conteúdos envolventes, capazes de apreender a atenção do público do

século XXI, tarefa complexa se considerarmos a elevada quantidade de informações que chegam até os receptores pelas plataformas digitais.

Dito isto, é hora de seguirmos para o segundo capítulo: as HQ's como literatura, momento em que o objeto de estudo da presente tese começa a ser evocado.

2 AS NARRATIVAS EM QUADRINHOS

No capítulo anterior muito se falou sobre a versatilidade das narrativas e as possibilidades de explorá-las, estabelecendo diálogos entre textos e para além do texto literário. A tese defende o argumento de que o olhar sob o fazer literário merece ser transcendido em direção aos elementos que pertencem a outras esferas, sejam elas das artes, do cinema, da história, da antropologia, da psicologia, do turismo ou da comunicação. Tais áreas podem ser analisadas sob o ponto de vista da literatura e combinados com esta, considerando sobretudo seus inúmeros pontos de convergência, a transdisciplinaridade e até mesmo por uma necessidade mercadológica de se reinventar.

Se as narrativas estão presentes nos mais diferentes cenários e interpõem texto e imagem, é pertinente considerarmos as histórias em quadrinhos um objeto de estudo digno de análise, uma vez que estas se apresentam como um conjunto de texto e imagem que, combinados, resultam em uma narrativa. Os quadrinhos são, portanto, a junção entre literatura e arte visual que, somadas, apresentam uma linguagem única e peculiar que merece ser investigada, do conceito à luz dos seus desdobramentos.

Nesse sentido, o segundo capítulo desta tese apresentará um panorama teórico acerca dos quadrinhos⁸⁸, trazendo uma breve abordagem sobre o conceito, suas características, a história e discussões acerca da sua “qualidade” literária, perpassando questões que envolvem o preconceito com a temática, culminando no estudo do seu caráter emblemático e sua relação com a literatura. O capítulo também versará sobre o caráter transtextual e transmidiático dos quadrinhos, tendo em vista se tratar de uma arte narrativa que dialoga com outros textos e suportes de mídia.

O *corpus* eleito para uma análise aprofundada neste capítulo é a *Turma da Mônica*, obra de Maurício de Sousa, considerada uma das principais produções em quadrinhos do país. A partir do entendimento sobre a história dos quadrinhos no Brasil, esta parte do estudo se dedica a acompanhar o desenvolvimento das produções de Sousa enquanto arte narrativa existente há mais de quatro décadas;

⁸⁸ O presente estudo fará uso majoritário do termo “quadrinhos” ao invés de “Histórias em Quadrinhos” ou “HQs”.

sua transformação em uma marca; seus diálogos com outros textos, bem como suas passagens por outras mídias.

2.1 O CARÁTER EMBLEMÁTICO DOS QUADRINHOS: CARACTERÍSTICAS E SUA RELAÇÃO COM A LITERATURA

Os quadrinhos são um tipo de narrativa que faz uso do texto e da imagem, de forma simultânea, para contar uma história. Em síntese, pode parecer algo simples, mas existe toda uma complexidade nesta atividade, tendo em vista que o autor, conhecido como quadrinista, precisa ser não somente um contador de histórias, como também ser dotado de aptidões para conceber o desenho e lhe atribuir movimentos e sensações. Para Cirne (2000) a criatividade do quadrinista é duplamente exigida.

De acordo com Ferreira (2018), nos quadrinhos, a relação entre texto e imagem vai além de uma simples sobreposição de elementos; ela é intrínseca e fundamental para a compreensão da narrativa. Texto e imagem interagem de maneira sinérgica, complementando-se e enriquecendo-se mutuamente. Enquanto o texto fornece diálogos, a imagem oferece elementos visuais, como descrições, que contextualizam e dão vida à história. Cagnin complementa ao afirmar que

os quadrinhos são a substância de expressão da narrativa, formada de dois códigos: a imagem, signo visual analógico do código iconográfico, formada por figuras de pessoas, animais, de objetos e do cenário onde se desenrolam as ações da narrativa. - o texto do código linguístico representado na palavra escrita dos balões, das legendas e do título pelo narrador, personagem fictícia que conta a história (CAGNIN, 2014, p. 178).

A narração nos quadrinhos é, portanto, multifacetada, pois envolve tanto o narrador textual quanto os elementos visuais que participam da construção da história. Em muitas HQs, a narração pode ser feita por um narrador onisciente, que fornece contexto e comentários sobre os eventos que estão ocorrendo, ou pode ser limitada à perspectiva de um ou mais personagens, o que dá um tom mais subjetivo à narrativa. Além disso, os próprios personagens, muitas vezes, atuam como narradores, comunicando suas emoções, pensamentos e diálogos diretamente aos leitores por meio de balões de fala e caixas de pensamento (FERREIRA, 2018).

A narração visual também desempenha um papel crucial nas HQs, onde as imagens carregam significados que transcendem o texto. A escolha dos ângulos, a composição dos quadros e a representação dos personagens são aspectos narrativos em si, guiando o leitor pela história de uma maneira que é tanto intuitiva

quanto emocional. Essa interação entre texto e imagem, segundo Ferreira (2018) permite que os quadrinhos explorem uma variedade de técnicas narrativas, como a sequencialidade, a composição visual e a simbologia. Assim, a relação entre texto e imagem nos quadrinhos é essencial para a construção de significado e para a experiência de leitura, construindo um modo singular de contar histórias que combina elementos verbais e não-verbais de maneira integrada.

Na percepção de muitos teóricos, como Julien Schuh (2017) e Edgard Guimarães (2001) definir quadrinhos também não seria simplesmente dizer que se trata da criação de uma narrativa que combina de forma sequencial texto e imagem, visto que se trata de uma prática artístico-comunicativa que somatiza a evolução do processo da literatura, das artes e da própria sociedade.

História em Quadrinhos é a forma de expressão artística que tenta representar um movimento através do registro de imagens estáticas. Assim, é História em Quadrinhos toda produção humana, ao longo de toda sua História, que tenha tentado narrar um evento através do registro de imagens, não importando se esta tentativa foi feita numa parede de caverna há milhares de anos, numa tapeçaria, ou mesmo numa única tela pintada. Não se restringe, nesta caracterização, o tipo de superfície empregado, o material usado para o registro, nem o grau de tecnologia disponível. Engloba manifestações na área da Pintura, Fotografia, Desenho de Humor como a charge e o cartum, e até algumas manifestações da Escrita (GUIMARÃES E., 2001, p.03).

Há vários meios de classificar os quadrinhos. Seus formatos podem ser divididos, segundo Link Vargas (2015) em: 1) Revista, tal como os gibis⁸⁹ e mangás⁹⁰; 2) Tirinhas⁹¹, muito presentes nos jornais impressos; 3) Livros, conhecidos como *Graphic Novels*⁹²; 4) *Web Comics*⁹³, que são os quadrinhos no ambiente digital.

No que se refere à História dos quadrinhos, em 1833, RodolpheTöpffer publicou a obra *Histoire de monsieur Jabot*⁹⁴(Figura 13). Elaborada pelo mesmo no

⁸⁹ Gibi é uma expressão brasileira para denominar os quadrinhos nacionais voltados para o público infantil, caso da *Turma da Mônica*.

⁹⁰ Mangás são as histórias em quadrinhos de origem japonesa. Como exemplo, é possível citar *Hamtaro*.

⁹¹ Narrativas curtas no formato de quadrinhos, caso da tradicional *Mafalda*.

⁹² História em quadrinhos em um formato estendido utilizando o livro como suporte, se assemelhando mais a uma narrativa literária tradicional. É possível citar como exemplo a obra *Maus – A história de um sobrevivente*.

⁹³ As Web Comics utilizam suportes digitais como sites e mídias sociais. Dentre os exemplos de Web Comics estão o hipertexto de *Naruto* e a série de mangás *One Piece*.

⁹⁴ *A história de Monsieur Jabot (tradução)*. A obra narra a história de um francês que pertence à classe média e vive de buscar meios para adentrar na aristocracia da França.

estilo litográfico⁹⁵, a obra lhe conferiu o título de pai das histórias em quadrinhos, que na época, era denominado pelo próprio Töpffer como “literatura em estampas”. Segundo Link Vargas (2015), o autor tinha o gênero literário romântico como base, bem como estilo gótico-medieval advindo das artes e utilizava como referência artística os trabalhos caricatos feitos no século XIX somados à influência da arte sacra das igrejas. Combinadas essas aspirações, Töpffer desenvolveu a primeira de muitas obras que mesclavam o textual com o visual.

Figura 11 - *Histoire de monsieur Jabot*(1833), considerada a primeira obra em quadrinhos da história - ou uma das primeiras.



Fonte: Project Gutenberg Canada

A importância do trabalho de Töpffer para a História dos quadrinhos é inegável, contudo, considerá-la como a primeira narrativa neste formato é um fato questionado por muitos pesquisadores, visto que há diversas produções que remetem aos quadrinhos e que vieram antes de *Histoire de monsieur Jabot*. De acordo com Schuh (2017), a perspectiva de originalidade atribuída a Töpffer parte de critérios formalistas, contudo, se remontarmos à História Antiga, veremos narrativas em quadrinhos produzidas nas cavernas das eras paleolíticas. Nesse sentido, Schuh (2017), sob uma perspectiva holística, defende que o surgimento dos quadrinhos é muito mais resultado de um conjunto de acontecimentos que se deram ao longo da História humana do que a criação de um único autor.

O autor reforça que os quadrinhos de Töpffer aparecem no século XIX, no contexto do jornalismo e da imprensa e não se traduziram enquanto uma escola, e sim, como um modelo elaborado por um único autor e replicado por outros. A

⁹⁵ A litografia é uma forma de produção de imagens em que se utiliza uma marcação feita com um lápis gorduroso sobre uma pedra calcária.

sofisticação da linguagem nasceu justamente das restrições midiáticas, que seriam as limitações das publicações da época. Por exemplo, se havia um espaço vazio na vertical de um jornal, pegava-se uma narrativa em tiras na horizontal, modificava sua forma e inseria a mesma no formato vertical do impresso como forma de preencher aquele espaço (SCHUH, 2017).

A profissionalização dos quadrinistas no século XIX marca um momento significativo na história dos quadrinhos, conforme destacado por Schuh (2017). Esse período foi caracterizado pelo surgimento da demanda por profissionais especializados na produção de quadrinhos para as mídias impressas, o que levou à consolidação da profissão de quadrinista. Estes passaram a se organizar em espaços conhecidos como ateliês, onde mestres e aprendizes trabalhavam em conjunto. Os ateliês concediam um ambiente propício para o aprendizado e aprimoramento das habilidades artísticas e narrativas necessárias para a produção de quadrinhos, além de promoverem a troca de experiências e técnicas entre os profissionais.

Schuh (2017) destaca ainda que a periodicidade imposta pela imprensa e pelo mercado editorial representa um aspecto significativo na História das histórias em quadrinhos. A necessidade de cumprir prazos e a exigência de ter narrativas com tamanhos específicos levaram os quadrinistas a desenvolverem uma flexibilidade narrativa. Em outras palavras, significa que as histórias em quadrinhos podiam ser expandidas ou encurtadas de acordo com as demandas editoriais de cada edição. Essa adaptabilidade permitia que os quadrinistas ajustassem suas narrativas conforme a disponibilidade de espaço nas publicações periódicas, garantindo a continuidade da produção e a manutenção do interesse do público. Essa dinâmica também contribuiu para a diversificação dos formatos e estilos de narrativa nos quadrinhos, influenciando diretamente na evolução e na popularização desse meio de expressão artística.

O ritmo acelerado imposto pela imprensa no século XIX teve um impacto significativo na forma e no estilo das HQs. Esse contexto de produção intensiva resultou em sínteses formais, levando à simplificação dos traços e à redução da complexidade das figuras. Como resultado, os quadrinhos passaram a adotar padrões de linguagem mais definidos, como a clara vetorização da leitura da esquerda para a direita (no ocidente), facilitando a compreensão e a fluidez da

narrativa. Além disso, houve uma simplificação da informação visual, tornando as imagens ainda mais relevantes na transmissão da história (SCHUH, 2017).

Campos (2016) aponta que os quadrinhos sempre mantiveram um vínculo com o imprevisto gráfico, com a urgência expressiva e com a experimentação de suportes não convencionais, como jornais populares, cadernos escolares e papéis reciclados. Ao enfatizar que “a história da imagem impressa é também a história da luta por sua legitimidade” (CAMPOS, 2016, p. 11), o autor reforça que os quadrinhos foram fundamentais para democratizar o acesso às narrativas visuais, funcionando como instrumentos acessíveis de leitura e construção simbólica para milhões de leitores excluídos do circuito literário tradicional, especialmente no Brasil.

Embora tenha ocorrido a formalização desta atividade, ainda hoje é percebido um pensamento reducionista sob os quadrinhos. Em 2023, o quadrinista brasileiro Mauricio de Sousa disputou uma vaga de imortal na Academia Brasileira de Letras com outras figuras relevantes na literatura e no jornalismo⁹⁶, dentre eles, o jornalista James Akel, que questionou a presença de Sousa na possível investidura no cargo. Conforme relatado na matéria do Correio Braziliense (2023), segundo Akel, a candidatura de Mauricio de Sousa não poderia ser considerada legítima, uma vez que os quadrinhos não se enquadram no campo da educação e da literatura, e sim, na esfera do entretenimento. O candidato jornalista acrescenta: “no dia em que acabarem os livros, acabou a literatura. A ABL não pode perder sua essência” (CORREIO BRAZILIENSE, 2023⁹⁷).

Muitos autores, tais como Pizarro (2009) e Vergueiro (2014) contrapõem o pensamento de Akel ao considerar os quadrinhos uma arte narrativa de cunho literário e educativo. No que se refere à educação, no Brasil, por exemplo, os quadrinhos se fazem presentes com recorrência no Exame Nacional do Ensino Médio, o ENEM. Pizarro afirma que

significativa parcela das contribuições das histórias em quadrinhos reside na função que as mesmas podem desempenhar para a aprendizagem de conteúdos procedimentais mais amplos, com pertinência e inserção em diferentes áreas curriculares. Deste modo, priorizar o ensino de conteúdos curriculares procedimentais, mediante a utilização de histórias em quadrinhos no ensino de ciências⁹⁸, poderia favorecer a extensão das

⁹⁶ Sousa e Akel perderam a disputa para o filólogo Ricardo Cavaliere.

⁹⁷ Reportagem disponível em: <https://www.correiobraziliense.com.br/diversao-e-arte/2023/04/5087751-gibi-nao-e-literatura-diz-jornalista-que-disputa-abl-com-mauricio-de-sousa.html>

⁹⁸ Como exemplo, é possível citar Kawamoto e Campos (2014), que elaboraram e analisaram uma narrativa em quadrinhos chamada *Corpo Humano*, dando ênfase ao sistema nervoso, circulatório,

funções deste recurso didático para outras áreas curriculares igualmente importantes neste período da educação básica obrigatória (PIZARRO, 2009, p.37).

Os quadrinhos, desde sua emergência como forma de arte, enfrentaram desafios e preconceitos que os diferenciaram de outras expressões culturais mais tradicionais. Postema (2018) ressalta que, ao contrário de outras formas de arte que foram valorizadas e apropriadas pela elite intelectual, os quadrinhos não foram imediatamente reconhecidos nesse sentido. Durante décadas, especialmente entre os anos 1940 e 1970, algumas publicações chegaram a evitar a denominação "quadrinhos"⁹⁹, utilizando o termo "versão ilustrada" como uma estratégia para escapar de estigmas de inferioridade associados ao gênero. Esse preconceito evidencia uma visão limitada e estereotipada sobre os quadrinhos, que muitas vezes foram subestimados como forma de arte. Segundo Link Vargas (2013)

a recusa de um nome enquanto mácula [...] demarca duas questões. Em primeiro, a distância entre quadrinhos e literatura [...] de modo que quanto mais os quadrinhos se aproximam da literatura, nem que seja pela obviedade de uma adaptação na redução do mundo por seus objetos culturais, menos quadrinhos eles precisam assumir que são. Em segundo, a esquiva de uma nomeação preconizaria a adoção da *graphic novel* como aposta estratégica de um novo rótulo para uma história em quadrinhos literária (LINK VARGAS, 2013, p.02).

Ao refletir sobre as manifestações da cultura de massa, Eco (2018) analisa a posição ambígua ocupada pelos quadrinhos no panorama cultural do século XX. Em *Apocalípticos e Integrados*, o autor distingue dois tipos de reação crítica aos produtos populares: os apocalípticos, que rejeitam sumariamente essas formas culturais, e os integrados, que buscam compreendê-las em sua dinâmica interna. No caso dos quadrinhos, Eco observa que eles foram historicamente relegados à condição de produtos inferiores, considerados formas degeneradas de narrativa. No entanto, ao estudar obras como as histórias do *Super-Homem*, o autor argumenta que quadrinhos funcionam por meio de uma lógica própria e complexa de

respiratório e digestivo, propondo uma forma alternativa de uma ferramenta didática para o ensino das ciências anatômicas aos alunos dos anos iniciais.

⁹⁹Isso ocorreu especialmente com narrativas hipertextuais que adaptavam clássicos da literatura em combinações de texto e imagem, autodenominadas de "versão ilustrada", tal como fazia a revista norte-americana *Classics Illustrated*, mas que na realidade, nada mais eram do que adaptações de clássicos literários para os quadrinhos.

construção narrativa, estruturada por meio de códigos visuais e textuais que exigem uma leitura crítica.

Para Eco (2018, p. 131), "o *Super-Homem* dos quadrinhos é uma personagem que vive aventuras repetitivas, onde o tempo é suspenso e as ações se tornam variações de um mesmo padrão mítico". Essa observação indica que, longe de serem simples distrações passageiras, as HQ's oferecem uma gramática simbólica própria, pautada por ritmos narrativos e arquétipos que se reiteram para consolidar universos ficcionais reconhecíveis. Ao invés de serem descartados como arte menor, os quadrinhos, na percepção do autor, deveriam ser analisados como sistemas complexos de signos e narrativas, cuja relevância cultural se manifesta tanto na esfera do entretenimento quanto no campo da formação simbólica de imaginários coletivos.

Rogério de Campos (2016) propõe uma leitura dos quadrinhos como um território de resistência e invenção estética, especialmente em contextos periféricos ou à margem da cultura oficial. Segundo o autor, a linguagem dos quadrinhos se estabelece como uma forma de comunicação popular, com uma força narrativa muitas vezes desprezada pelos cânones acadêmicos. Segundo o Campos (2016), "a imagem impressa tem sido, durante séculos, tratada como um subproduto da palavra impressa. Mas ela é muito mais do que isso: é um sistema simbólico com regras próprias, com uma gramática particular e com uma autonomia que o texto verbal raramente reconhece" (CAMPOS, 2016, p. 23).

Postema (2018) destaca que há uma iniciativa dentro da *ModernLanguageAssociation* (MLA) que visa estudar os quadrinhos sob o rótulo de "Narrativas Gráficas". Essa nomenclatura busca oferecer uma abordagem mais acadêmica e decorosa aos quadrinhos, ao mesmo tempo em que suaviza a percepção de sua especificidade como forma de arte. Essa tentativa de eufemismo reflete uma busca por reconhecimento e legitimação dos quadrinhos dentro do contexto acadêmico e cultural, destacando a importância de enquadrar as HQs em uma categoria que as aproxime das narrativas literárias tradicionais e as distancie de estereótipos ou preconceitos associados à sua forma visual e popular.

Vamos traçar um comparativo entre os quadrinhos e o cinema. O surgimento do cinema no final do século XIX foi inicialmente visto como uma mera curiosidade tecnológica ou uma forma de entretenimento acessível às classes trabalhadoras. Na

época, era comum referir-se ao cinema como "teatro de pobre", indicando que era frequentado principalmente pelos operários em seus momentos de lazer. Enquanto isso, a elite social frequentava o teatro ou apreciava óperas, mantendo uma distinção cultural e social entre os diferentes tipos de entretenimento. Essa percepção inicial do cinema como uma forma de arte menos nobre ou sofisticada reflete as divisões de classe e os preconceitos culturais presentes na sociedade da época (LINK VARGAS, 2013).

Essa realidade, todavia, foi modificada a partir da década de 1910, quando o cinema tomou um novo contexto. Em 1920, as vanguardas artísticas adotaram a "sétima arte¹⁰⁰", que passou a gozar de certo *status*. Várias dessas correntes artísticas começaram a fazer experimentos cinematográficos, tais como o surrealismo, o cubismo, o construtivismo e o abstracionismo geométrico. Em termos acadêmicos, segundo Link Vargas (2013) isso só foi consolidado na década de 1960, quando o cinema passou a ser considerado uma arte também pelas ciências.

Não se pode dizer o mesmo em relação aos quadrinhos. Ao longo da História, eles foram vistos e investigados à margem de qualquer pensamento sério sobre arte, contudo, também foi na década de 1960 que acadêmicos passaram a se interessar pelos estudos dos quadrinhos. Link Vargas (2013) relata que manifestações de pesquisas no âmbito das HQs não ocorreram com a mesma intensidade e estímulo se comparadas aos estudos de cinema, entretanto, serviu para legitimá-los no âmbito acadêmico.

Essa mudança de percepção sobre o cinema não ocorreu apenas no campo da crítica artística ou dos movimentos de vanguarda, também se refletiu nas estruturas acadêmicas, especialmente a partir da década de 1960, quando o cinema passou a ser incorporado aos estudos literários. De acordo com Stam (2006), a teoria literária estruturalista e a semiótica contribuíram decisivamente para essa legitimação, ao considerar o cinema como um texto passível de análise, tal como a literatura tradicional. Essa aproximação ocorreu porque o cinema trabalha com narrativas complexas, estratégias discursivas e construções ideológicas

¹⁰⁰ A designação de "sétima arte" foi popularizada pelo crítico italiano Ricciotto Canudo em *Manifesto das Sete Artes* (1911). Canudo argumentou que o cinema, ao combinar elementos de outras formas de arte, como literatura, música, pintura, teatro, dança e escultura, representava uma forma de arte única e completa por direito próprio. Assim, o cinema foi reconhecido como a sétima forma de arte, adicionando-se às seis formas de arte tradicionais já estabelecidas.

comparáveis às da literatura, o que justifica sua análise dentro do mesmo campo crítico.

Com o tempo, a própria esfera dos estudos literários passou a expandir suas fronteiras, abrindo espaço para discutir formas narrativas que não se limitam ao texto impresso ou à tradição canônica. Nesse processo de ampliação, como observa Eco (1994), as narrativas passaram a ser compreendidas como estruturas abertas, que circulam em diferentes linguagens e suportes, inclusive nos meios de comunicação de massa. A literatura, nesse contexto, deixou de ser entendida exclusivamente como alta cultura para se tornar parte de um ecossistema mais amplo de produção simbólica. Candido (1972) já alertava para o perigo de excluir manifestações culturais populares da crítica literária, defendendo uma compreensão da literatura como sistema em que a arte dialoga com a sociedade. Assim, os quadrinhos, com suas estruturas narrativas visuais e textuais, passaram a ser reconhecidos como uma linguagem híbrida, merecedora de estudo, pois "contêm uma gramática própria, com códigos específicos que exigem leitura crítica e interpretação" (LINK VARGAS, 2013, p. 49).

Uma das estratégias de legitimação dos estudos dos quadrinhos foi justamente a tentativa de buscar certa qualidade literária. Muito dessa apropriação se deu justamente porque era um momento em que a literatura se repensava (LINK VARGAS, 2013). Ao longo da História, sempre houve correntes que defendiam um conceito mais expandido de literatura, em que pertenciam autores como Roland Barthes e Julia Kristeva¹⁰¹. O pensamento dos teóricos que defendiam a polissemia literária era de que a linguagem, os seus signos, significantes e significados estão em todas as coisas. Desta forma, torna-se possível codificar textualmente obras que possuem outros elementos para além das palavras e não utilizam necessariamente um livro como suporte.

A compreensão dos quadrinhos como parte da literatura pode ser estendida ao reconhecimento de que a literatura, como categoria, não é estritamente definida. Eagleton, (2006) argumenta que os limites da literatura são, por vezes, ambíguos e permeáveis. Nessa perspectiva, os quadrinhos podem ser considerados uma forma de literatura devido à sua capacidade de contar histórias e transmitir significados por meio de texto e imagens. Assim como o cinema, as artes plásticas e até mesmo a

¹⁰¹ Autora responsável por teorizar a Intertextualidade.

moda, os quadrinhos possuem uma textualidade que os atravessa¹⁰², ou seja, uma estrutura narrativa que os torna passíveis de análise literária.

As HQ's ainda enfrentam desafios teóricos e institucionais para serem plenamente reconhecidas como forma legítima de literatura. Duarte e Pires (2020) argumentam que, mesmo diante da crescente legitimação acadêmica das HQs, persistem impasses conceituais que dificultam seu reconhecimento enquanto fenômeno literário. Para os autores, isso ocorre porque os quadrinhos atuam com uma lógica narrativa e estética que rompe com os modelos tradicionais da literatura escrita, mobilizando códigos visuais e verbais em simultâneo. Essa hibridização provoca resistências em setores da crítica literária que ainda tendem a privilegiar o texto verbal linear e autônomo.

Observa-se, portanto, que a definição de literatura pode se estender além dos limites convencionais, abrangendo formas de expressão cultural que compartilham características semelhantes à narrativa literária, como é o caso dos quadrinhos. Essa compreensão mais ampla reflete uma visão holística da literatura, que reconhece sua diversidade e capacidade de se manifestar em diferentes formas e contextos.

Por outro lado, havia aqueles pensadores que se opunham à esta corrente expandida e eram a favor de um conceito mais restrito de literatura, defendendo os textos publicados em livros como a representação legítima daquilo que é literário, caso dos formalistas russos, grupo composto por autores como Viktor Chklovsky e Vladimir Propp. Estes teóricos detinham um olhar técnico acerca dos estudos literários e não consideravam que aspectos artísticos, psicológicos, religiosos, sociológicos, dentre outras abordagens interdisciplinares fossem capazes de interferir na criação e análise de uma obra uma vez que, para eles, a literatura é composta de palavras, não de matérias e sentimentos.

Steimberg (2013) apresenta dois argumentos para justificar o reducionismo dos quadrinhos frente ao âmbito literário conservador. O primeiro deles diz respeito ao estilo fragmentado de narrativa, segmentando-a em momentos apreendidos em simples quadros. Tal fragmentação, desta forma, impediria uma continuidade poética e orgânica da narrativa, limitando-se aos quadros, impossibilitando a fluidez e a complexidade que uma narrativa literária exige. O segundo argumento proposto pelo

¹⁰²Tal movimento defensor da literatura expandida resultou em obras como *A Linguagem Cinematográfica* (1955), de Marcel Martins e *A Linguagem dos Quadrinhos* (1973) de Moacyr Cirne.

autor se refere ao aspecto redundante dos quadrinhos, uma vez que, ao entregar texto e imagem ao leitor, torna a narrativa um pleonasma, no qual um descreve o outro. Assim, ao expor texto e imagem de forma simultânea e interdependente, os quadrinhos retiram do receptor o trabalho de imaginar uma cena ou uma intenção, dado que entrega as informações de forma pronta ao leitor.

É possível contrapor estes argumentos do teórico de algumas formas, dentre elas, alegar que a organicidade e a complexidade dessas narrativas podem ser apresentadas nas versões hipertextuais dos mesmos à medida que são transpostos para outros suportes, tais como o cinema, as exposições e os jogos, não limitando-se aos quadros. No que tange à redundância dos quadrinhos, ora, o cinema e a arte também combinam texto e imagem em diversas ocasiões e nem por isso limita o poder de interpretação do receptor. Além do mais, nem todos os quadrinhos apresentam redundância, caso de *Príncipe Valente*¹⁰³ (FIGURA 14), no qual o texto prevalece, aspecto reforçado pela ausência de balões de diálogos.

Figura 12 - Príncipe Valente: A ausência dos balões de diálogos reforça a extensão e relevância do texto frente às ilustrações nesta narrativa em quadrinhos



Fonte: www.anosdourados.blog.br

No ocidente, vários acontecimentos relevantes levaram os quadrinhos a se aproximar da Literatura. A revista *A Suivre*, lançada em 1978 na França e na Bélgica, tinha como *slogan* “A invasão bárbara da literatura”, sugerindo se tratar de

¹⁰³ Quadrinhos escritos e ilustrados por Harold Foster, de temática medieval, lançados em 1937.

uma revista impressa que produzia quadrinhos com qualidade literária. Na mesma época, nos Estados Unidos, surge o termo *Graphic Novel* para se referir aos romances que apresentam diálogos e imagens divididas em quadros. No mesmo ano, é lançada a obra *Contrato com Deus e outras histórias de cortiço* (FIGURA 15), de Will Eisner, considerada a primeira *Graphic Novel*.

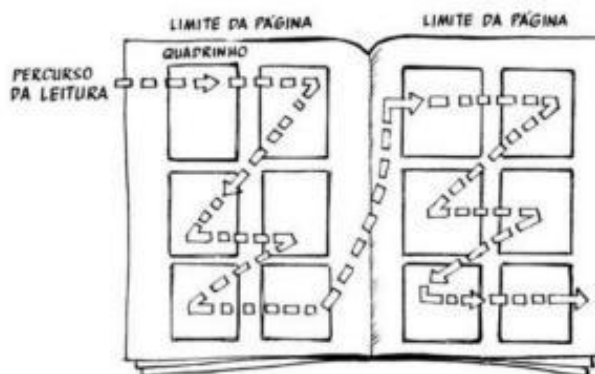
Figura 13 - Página da Graphic novel *Contrato com Deus e outras histórias de cortiço* (1978)



Fonte: Americanas

O primeiro grande teórico a realizar levantamentos acadêmicos a respeito dos quadrinhos trata-se de Thierry Groensteen, autor de *O Sistema dos Quadrinhos* (1999). O teórico aponta algumas similaridades entre a literatura e os quadrinhos e a primeira delas é a linearidade. Ao ler uma narrativa tradicional no formato de livro, o receptor direciona seus olhos da esquerda para a direita, no caso dos ocidentais; ou da direita para a esquerda no caso de algumas culturas orientais. O mesmo ocorre nos quadrinhos, eles também demandam uma leitura linear e apresentam elementos textuais dentro dos balões, nas onomatopeias, no título, na capa, apresentam número de páginas, dentre outros itens.

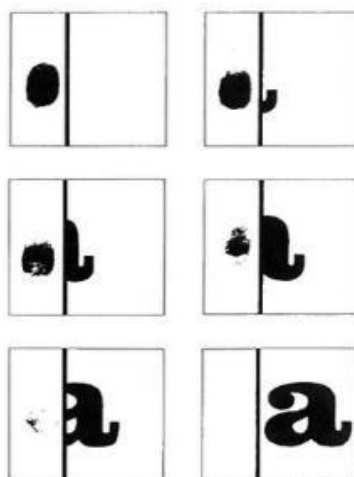
Figura 14 - Leitura sequencial dos quadrinhos



Fonte: Eisner (1989)

A leitura tabular, isto é, em condição na qual os textos são distribuídos em quadros, é característica dos quadrinhos (FRESNAULT-DERUELLE, 1976) e pode aparecer na poesia concreta, outro aspecto que os aproxima da literatura. A poesia concreta também é dotada de elementos visuais e geométricos, formando “blocos significacionais” (CIRNE, 2000, p.58) conforme o exemplo da Figura 17.

Figura 15 - Poesia concreta de José de Arimathea



Fonte: *Poesia: A experiência visual*. Marcelo Dolabela (Org), 1994

Os quadrinhos, assim como a poesia concreta, transcendem os limites da expressão estética ao promoverem uma ruptura no pensamento convencional e se inserirem no movimento de vanguarda das formas literárias e artísticas. Na poesia concreta, por exemplo, a disposição visual das palavras e a interação entre forma e conteúdo são elementos essenciais que convidam o leitor a participar ativamente da

construção do significado. Da mesma forma, nos quadrinhos, a combinação única de texto e imagem cria uma linguagem narrativa distintiva, que permite uma variedade de abordagens criativas e interpretações por parte do leitor, o que acontece também com a Poesia Visual Brasileira¹⁰⁴, por exemplo (CARVALHO, 2022). O autor explica que

a arte concreta surge como proposta de radicalização do método construtivo no interior das linguagens geométricas. O concretismo brasileiro elimina o puro intuicionismo, a transcendência e, operando com uma racionalidade estética, propõe o artista informador. Há uma ânsia de superar o atraso tecnológico e o irracionalismo decorrente do subdesenvolvimento (CARVALHO, 2002, p. 18).

É possível elencarmos algumas similaridades entre a poesia concreta e os quadrinhos, contudo, é válido salientar que a poesia concreta é um exemplo pontual de tipologia e não deve servir como parâmetro na sua totalidade para validar os quadrinhos enquanto espécime literário. O que se pode fazer é considerar que, assim como a poesia concreta, os quadrinhos também permitem explorar os elementos da linguagem de forma plural e progressista. Padín (2001) complementa:

Suas contribuições teóricas e a ideia de que o poema não é “escrito” apenas com palavras, mas com signos de qualquer língua provoca uma ampliação do conceito de “literatura” (definido, até então, pelo uso determinante da linguagem verbal) e deriva em uma concepção não tão limitativa de literatura, agora baseada na Semiótica, ou seja, uma literatura que admite a expressão de seus conteúdos através de todas as suas dimensões próprias (visualidade, oralidade, etc.) e até incorporando signos de outras linguagens (PADÍN, 2001, tradução minha).

É válido salientar que os estudos nas áreas dos quadrinhos avançaram consideravelmente das últimas décadas do século XX até as primeiras décadas do século XXI. Em 1989, ao pensar a noção estética dos quadrinhos, Eisner afirmava categoricamente que este tipo de obra se tratava de uma arte sequencial, conceito que foi academicamente replicado por diversos teóricos ao longo dos anos, caso de Scott McCloud em *Desvendando os Quadrinhos* (2004). A arte sequencial pode ser entendida como a combinação de textos com imagens sem movimento, tais como as fotografias e ilustrações, dispostas de forma sequencial, que se tornam dinâmicas à

¹⁰⁴ A Poesia Visual Brasileira emerge como parte do movimento concretista dos anos 1950 e 1960, no qual poetas como Augusto de Campos, Décio Pignatari e Haroldo de Campos propunham uma nova abordagem à poesia, baseada na experimentação com a linguagem, a tipografia e a disposição espacial das palavras. Esses poetas rejeitavam a noção de que a poesia deveria se limitar ao uso exclusivo das palavras e buscavam explorar o potencial expressivo de elementos visuais como formas geométricas, cores e diagramação.

medida que o leitor entra em ação, concebendo movimento às figuras (EISNER, 1989).

Ao afirmar que os quadrinhos se tratam de uma arte sequencial, Eisner buscava atenção e prestígio dos campos da Literatura e do Cinema. Por esta razão, o autor pensa os quadrinhos ressaltando aquilo que os aproxima do cinema, que é justamente essa sequencialidade. No entanto, nas décadas posteriores, uma série de autores problematizaram o caráter sequencial dos quadrinhos, como Groensteen (2015) e Miodrag (2013). Segundo esta última, “todas as formas narrativas podem, de forma pormenorizada ou difusa, transgredir sua sequencialidade diegética, contudo, somente os quadrinhos são potencialmente capazes de ultrapassar sua progressão textual” (MIODRAG, 2013, p.143, tradução minha).

De acordo com Miodrag (2015), ao ressaltar a sequencialidade, é negligenciada a simultaneidade, aspecto que torna os quadrinhos relevantes enquanto forma de arte. Neil Cohn (2013) concorda e afirma que a simultaneidade é uma característica destacável dos quadrinhos, o que significa que por mais que o receptor focalize sua leitura em cada quadro, seu olhar periférico estará em toda a página, podendo inclusive, causar ansiedade no leitor decorrente da espera para se chegar até a outra parte do texto. Não que os quadrinhos não sejam sequenciais, entretanto, estes não são somente sequenciais e sua simultaneidade deve ser levantada nas discussões a respeito da natureza dos HQs. Groensteen (2011) compartilha da mesma opinião e complementa: Nos quadrinhos, quando nossa atenção está fixada em um quadro, os anteriores não desapareceram, eles permanecem disponíveis e podem ser recuperados a qualquer momento, mas acima de tudo, já temos a percepção dos quadros seguintes, vemos que o futuro está lá. (GROENSTEEN, 2011, p. 94, tradução minha).

A fim de ilustrar a questão, é possível elencar a obra *O Garoto mais esperto do Mundo* (1995), de Chris Ware¹⁰⁵. Em suas composições, Ware trabalha de forma acentuada este jogo entre sequencialidade e simultaneidade, constatando que o leitor é capaz de ler uma página lidando com essas tensões entre o linear e o tabular (Figura 18).

¹⁰⁵ Em 2021, este quadrinista norte-americano venceu o Prêmio de Angoulême, na França, considerada uma das principais premiações da cena dos quadrinhos.

Figura 16 - O Garoto mais esperto do mundo (1995).



Fonte: <http://habitodequadrinhos.com.br/>

A obra de Ware apontada acima também apresenta mais uma diferença entre um texto literário convencional e os quadrinhos levantada por Groensteen (2015) que seria a ausência de texto em determinados quadros, algo que pode acontecer em toda uma narrativa, os chamados quadrinhos mudos.

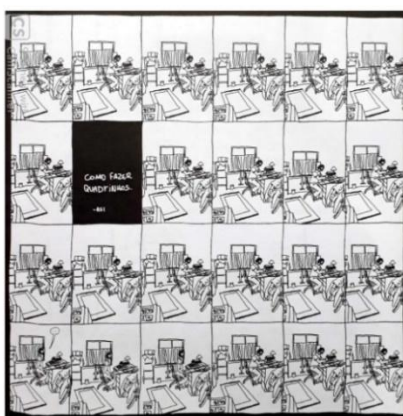
As histórias em quadrinhos são, portanto, uma forma de arte que opera a partir de dois recursos, que são justamente a sequencialidade e a simultaneidade, sendo as duas igualmente importantes e se articulam constantemente. Groensteen (2011), inclusive, chama de “solidariedade icônica” a relação estabelecida entre os elementos dos quadrinhos: solidariedade entre textual e visual; solidariedade entre traços de letras e de traços de desenhos; solidariedade entre um quadro e outro; solidariedade entre sequência e simultaneidade (GROENSTEEN, 2011, p.18)

Todo esse fenômeno acontece sob uma superfície, que pode ser chamada de prancha. As pranchas, por sua vez, se dividem em dois tipos, as páginas ou telas. Independente da superfície, os quadrinhos buscam se acomodar no espaço em que lhes foi disponibilizado, atribuindo importância ao layout. Este é fundamental para que a solidariedade icônica aconteça e que tenhamos tanto a sequencialidade quanto a simultaneidade.

Existem várias tipologias de layouts, contudo, vamos considerar neste estudo a classificação elaborada por Benoît Peeters (2010), que os dividiu entre os tipos: 1) layouts regulares ou irregulares; 2) layouts discretos ou ostensivos. Layouts regulares são todos aqueles em que os quadros têm o mesmo tamanho (caso da Figura 20), enquanto os layouts irregulares apresentam tamanhos distintos (como

exemplo, a Figura 19). Layouts discretos são aqueles que mesmo tendo formas diferentes, não chamam tanta atenção para si. Já os layouts ostensivos clamam por atenção. É possível que um quadrinho seja regular e ostensivo ao mesmo tempo. Neste caso, o que muda não é o formato do quadro, e sim, se há o uso de cores, molduras ou algum outro elemento que apresente propositalmente um destaque para o layout. É possível citar o exemplo da narrativa de metalinguagem *Como fazer Quadrinhos* de Alexandre Lourenço (2014) apresentado na Figura 2.

Figura 17 - Layout regular e ostensivo em Como Fazer Quadrinhos



Fonte: Lourenço, 2014

No exemplo acima, os quadros são regulares, contudo, a margem tem uma marcação acentuada na cor preta e apenas um quadro se diferencia dos demais, apresentando destaque também na cor preta. Além disso, enquanto todos os quadros são mudos, o quadro em destaque apresenta texto e não apresenta imagem, entrando em contraste com os demais. Por estas razões, o layout da obra de Lourenço pode ser classificado como regular e ostensivo, simultaneamente. Nesse sentido, a diferença está em quanto esses recursos são mais ou menos óbvios.

Ainda se tratando de layout, outro artefato presente na composição dos mesmos são as grades, que se referem à composição de quadros na página. Por muitas vezes, grades e layout são confundidos ou considerados a mesma coisa, entretanto, o layout é um termo mais abrangente, enquanto a grade é um conceito mais específico, atentando tão somente à forma, posição e relação dos quadros em uma superfície (SMOLDEREN, 2014).

Dentre os elementos que ocupam a página ou a tela, o quadro é o mais consagrado. Primeiramente, é importante salientar, segundo Smolderen (2014) que um quadro não é sempre quadrado, podendo apresentar formas mais tradicionais, como um retângulo até formas mais incomuns, como oval ou ser triangular. Um quadro é composto por um conteúdo, muitas vezes chamado de vinheta, que armazena o desenho e o texto. É dentro das vinhetas que se concentram os balões de fala, que se apresentam nas mais diversas formas. São redondos; quadrados; podem ter o formato de nuvem quando se trata de pensamentos; podem ser tracejados quando a mensagem é um cochicho; pode ser pontiagudo quando o personagem grita; pode ser com ou sem o rabicho ou apêndice, que é a ponta que liga o balão ao personagem, direcionando a fala (RAMOS, 2009).

Além dos balões de fala, as vinhetas também abrigam os textos, que podem trazer a mensagem pelo seu conteúdo e ainda pela sua tipografia. A propósito, segundo Ramos (2005) o texto não precisa estar condicionado a um balão, conforme retratado na Figura 15.

Os desenhos são o terceiro elemento que compõe as vinhetas e podem ser classificados, segundo Link Vargas (2015) de figurativos ou não figurativos. Este último trata-se de imagens abstratas, formadas por figuras e cores que não tem uma forma definida; não apresentam cenários e personagens bem definidos e demandam uma interpretação mais complexa, tal como a arte contemporânea muitas vezes exige.

Já os desenhos figurativos podem ser do tipo realistas¹⁰⁶, isto é, que buscam representar ao máximo a realidade ou cartunescos, caracterizados por apresentarem uma realidade distorcida ou caricata. Apesar de haver uma separação entre esses dois estilos de desenhos figurativos, ambos podem se mesclar ou apresentar outros estilos, dentre eles surrealismo, impressionismo, dentre outros. Uma tradição bastante consolidada na escola franco-belga é a combinação de personagens cartunescos em cenários realistas, caso de *As Aventuras de Tintim* (1929), do quadrinista Hergé, exemplo representado pela Figura 20.

¹⁰⁶ Como exemplo de quadrinhos com desenhos realistas, é possível citar *A Primeira Aventura de Tarzan* (1975) de Harold Foster.

Figura 18 - Quadro de As Aventuras de Tintim (1929): reunião do estilo realista (cenário) e cartunesco (personagens)



Fonte: Link Vargas (2015)

Outro elemento que compõe as vinhetas é a onomatopeia, que age como uma espécie de intervalo entre o texto e a imagem nas histórias em quadrinhos, estando no limiar de ambos, afinal, a onomatopeia é um elemento textual com forte apelo estético, poético e artístico, que se fez muito presente, inclusive, na *pop art*¹⁰⁷. São exemplos de onomatopeias o *Bang* de um tiro ou *Smack* de um beijo. As onomatopeias, segundo Luyten, “completam a linguagem dos quadrinhos e lhes dão efeito de grande beleza sonora” (LUYTEN, 1985, p. 13).

Figura 19 - Exemplos de Onomatopeias nos quadrinhos



Fonte: portugues.com.br

¹⁰⁷ Movimento artístico que acendeu na década de 1950, especialmente no Reino Unido e que conferia destaque na arte para elementos comuns na cultura cotidiana.

As vinhetas também são compostas de grafismos¹⁰⁸, traços que contornam os desenhos e expressam movimentos e reações; transmitem sensações, complementam determinadas informações na imagem, auxiliando a produção de sentido. São exemplos de grafismo as fumaças, o vento, os raios e as linhas de raiva no rosto de um personagem, conforme apresentado na Figura 22.

Figura 20 - Mangá com presença de grafismos



Fonte: <https://escolazion.com>

Os balões de diálogo, onomatopeias e vinhetas operam em múltiplos níveis narrativos ao mesmo tempo. Essas camadas interagem entre si para construir uma narrativa complexa e multifacetada, onde a imagem e o texto possam se complementar.

Um quadro também é composto de moldura, também chamada de requadro, que se refere a linha que o contorna. Embora os espaços sejam delimitados, é possível que uma vinheta transborde um quadro, criando um efeito de tridimensionalidade conforme observado nos exemplos abaixo (FIGURAS 23 e 24), obras do quadrinista Jack Kirby¹⁰⁹, onde tanto texto quanto imagem extrapolam os limites da moldura.

¹⁰⁸ Os grafismos são muito utilizados nos mangás, tipo de história em quadrinhos criada no Japão.

¹⁰⁹ Quadrinista de super-heróis.

Figura 21 - Vinhetas transcendendo os quadros nas obras de Jack Kirby



Figura 22 - Vinhetas transcendendo os quadros nas obras de Jack Kirby



Fonte das Figuras: <https://mobdica.com>

Uma superfície que abriga os quadrinhos também é composta pela sarjeta, que são os intervalos entre os quadros, isto é, o espaço que separa um quadro do outro. Normalmente, a sarjeta se apresenta na cor branca, mas pode ter outras cores. Pode, inclusive, ser um traço ou ser apenas sugerida. Seja como for, é a sarjeta a responsável por fazer o receptor entender que há uma distância entre um quadro e outro, contribuindo para o ritmo da leitura (MCCLOUD, 2005). Segundo McCloud (2005), a sarjeta é o lugar mágico dos quadrinhos, pois é neste hiato que reside as imagens que os quadrinhos não mostram, os quadros que existem apenas

na imaginação do leitor. Para este autor, é a sarjeta que faz com que a narrativa faça sentido porque ela projeta uma série de imagens virtuais na mente do receptor.

Groensteen (1999), por sua vez, contrapõe o pensamento de McCloud (2005) ao afirmar que o poder da sarjeta é justamente o de fornecer ao leitor uma não-imagem, que seria a pausa necessária para dar continuidade à sequência da narrativa. Assim sendo, nessa perspectiva, a sarjeta não estimula o pensamento do receptor, muito pelo contrário, confere a ele um respiro frente ao vazio. Para Link Vargas (2015)

A compreensão do vazio sob estes termos ajuda a dar vistas à estética dos quadrinhos. Sendo o vazio intrínseco a todas as coisas, a forma que dele brota só é possível através de condições extrínsecas, relativas, interdependentes. Facilmente nos lembraremos das relações de sequencialidade/simultaneidade, imagem/texto, quadro/gradil, narração/figuração, visibilidade/invisibilidade da sarjeta, etc. – características estas que em isolado, caso não se relacionem, são vazias de histórias em quadrinhos, ausentes da vivacidade necessária para a formação de uma história em quadrinhos. Da mesma forma, o vazio também é o que impede a essência fechar-se, definir-se, pois é da finalidade da essência a sua abertura, a sua impermanência, algo que também nos faz rememorar a problemática história das definições dos quadrinhos. Em resumo, o que se mantém em jogo no vazio da forma e na forma do vazio é o conceito de força (LINK VARGAS, 2015, p.282-283).

Quando relacionamos essa ideia ao conceito dos mundos possíveis ficcionais, a sarjeta pode ser vista como uma espécie de fronteira entre diferentes mundos dentro da narrativa. Assim como os quadrinhos criam diferentes realidades em cada quadro, os mundos possíveis Ficcionais sugerem a existência de múltiplas realidades ou universos narrativos que coexistem e interagem com o mundo concreto. A sarjeta, portanto, atua como um ponto de transição entre essas realidades, onde o leitor se desloca de um mundo ficcional para outro, utilizando sua própria imaginação para preencher os espaços vazios e conectar as narrativas.

Sendo assim, essa transição entre mundos dentro dos quadrinhos espelha a interação entre o mundo ficcional e o mundo real, uma tensão que é característica dos mundos possíveis Ficcionais. A sarjeta, nesse contexto, não serve simplesmente para delimitar e separar os quadros (e, por extensão, os mundos ficcionais). Ela também tem a função de sugerir a potencialidade de mundos que existem além do que é explicitamente mostrado. O espaço em branco da sarjeta pode ser visto como uma abertura para a multiplicidade de realidades que os

quadrinhos podem evocar, ou seja, uma manifestação da ideia de que os mundos ficcionais são limitados apenas pela imaginação do leitor.

A metalepse, por sua vez, é um recurso que pode ser facilmente aplicado aos quadrinhos, rompendo as barreiras dos quadros. Devido à sua estrutura visual e textual, os quadrinistas têm a capacidade de manipular as camadas narrativas, criando um efeito de surpresa e humor que desafia as expectativas do leitor. Por exemplo, um personagem de uma HQ pode "sair" de seu quadro, comentando sobre sua própria ficção ou interagindo com elementos fora de sua diegese imediata.

Figura 23 - Metalepse na HQ A Volta do Príncipe das Névoas (DE VITA, 2016)



Fonte: *A Espada de Gelo*. São Paulo: Abril, 2016, pp. 208-210 apud Lucena Lucas (2017)

Lucena Lucas (2017, p.13) afirma que a quebra da quarta parede pode ocorrer em diferentes níveis, cada um envolvendo uma forma específica de interação entre a narrativa e o leitor. Esses níveis incluem a “quebra diegético-verbal”, onde o narrador se dirige diretamente ao leitor, interferindo na história; a “quebra diegético-visual”, em que as personagens reconhecem e interagem com o leitor de maneira visual; a “quebra gráfico-diegética”, onde elementos externos, como uma página de propaganda, interferem na narrativa, sendo integrados pelos personagens; e a “quebra diegético-gráfica”, que ocorre quando a história manipula as convenções gráficas dos quadrinhos (FIGURA 25).

A metalepse permite analisar como os quadrinhos podem brincar com a estrutura narrativa e o suporte gráfico, criando camadas de interação que envolvem

o leitor de formas singulares, ao mesmo tempo em que revelam a natureza construída da narrativa.

O efeito de metalepse nos quadrinhos não só quebra a quarta parede, mas também questiona a natureza da narrativa e da realidade dentro do universo da história. Esse recurso pode ser utilizado para subverter o enredo, sucumbir os limites da narrativa, provocar reflexões metanarrativas, ou simplesmente divertir o leitor, estabelecendo um diálogo direto entre o mundo da ficção e o mundo real.

Os quadrinhos têm, portanto, a capacidade de expandir a diegese por meio de diferentes quadros que mostram múltiplas perspectivas, cenários e momentos no tempo, criando um universo coeso que o leitor pode explorar. Já a mimese é frequentemente utilizada nas HQ's para construir a verossimilhança da história, permitindo que o leitor se conecte emocionalmente com os personagens e eventos representados, mesmo quando o enredo se passa em mundos fantásticos ou absurdos. Como exemplo, é possível considerarmos os inúmeros quadrinhos protagonizados por animais falantes e racionais como Snoopy, que anda sobre duas patas e Garfield, que odeia as segundas-feiras. Tratam-se de mundos ficcionais, contudo, o contexto no qual esses personagens vivem é semelhante ao mundo real, com casas, tutores e demais elementos concretos da realidade. Além disso, determinadas atitudes desses personagens remetem aos sentimentos e reações dos seres humanos.

Figura 24 - Tirinhas de Snoopy, personagem ficcional que reage como um ser humano real



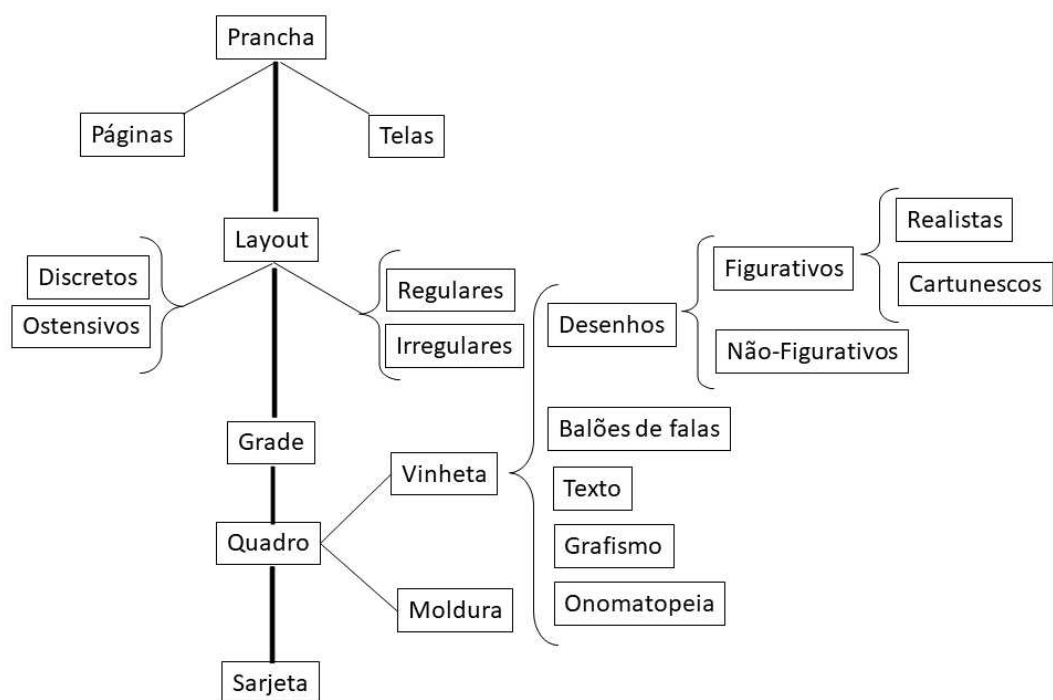
Fonte: Pinterest (adaptado)

No que tange ao plano da narrativa, as tiras dos quadrinhos atuam como unidades sequenciais que formam a estrutura da história, permitindo a progressão dos eventos ao longo do tempo e do espaço. Cada tira representa um momento ou uma cena específica, e a forma como essas tiras são organizadas determina o ritmo da narrativa e a construção do enredo. Na Figura do Snoopy, a posição dos 4 quadros foi organizada de modo a fazer sentido para a experiência do leitor, visto que os quadros 1 e 3 são similares, se encontram paralelos e são justamente os momentos em que Charlie Brown está presente na cena, fazendo as vezes de emissor. Já os quadros 3 e 4, paralelos entre si e similares, correspondem ao feedback de Snoopy no lugar de receptor, contribuindo para a harmonia visual e textual, dando ritmo à narrativa.

Sendo assim, a disposição dos quadros e o uso da sarjeta são cruciais para a criação de tensões, pausas e transições dentro da narrativa, conferindo aos quadrinhos uma dinâmica própria que diferencia esse meio de outras formas narrativas.

Frente aos elementos que compõem uma história em quadrinhos, elaborei um organograma que os sistematiza para facilitar o entendimento do leitor.

Figura 25 - Organograma dos elementos dos quadrinhos



Fonte: Elaborado pelo autora (2023)

Acima de todos esses elementos está a universalidade, caráter dos quadrinhos apontado por Gubern (1979), uma vez que os símbolos dos artefatos que compõem esse tipo de narrativa, como os balões e grafismos, são universais. A universalidade dos quadrinhos apontada pelo autor reside na sua capacidade de utilizar símbolos e elementos visuais que são facilmente compreendidos por pessoas de diferentes culturas e contextos sociais. Esses elementos visuais dos quadrinhos funcionam como uma linguagem própria, que transcende barreiras linguísticas, sociais e culturais, permitindo a comunicação de ideias e narrativas de forma acessível e amplamente compreensível. Dessa forma, os quadrinhos podem ser apreciados e interpretados por pessoas e diferentes partes do mundo, o que contribui para a sua difusão e popularidade em escala global.

O caráter universal dos quadrinhos reflete não a sua capacidade de entreter e comunicar, bem como sua relevância como forma de expressão artística e cultural que atravessa fronteiras e dialoga com diferentes públicos e contextos sociais. Deste modo, a universalidade pode ser entendida como uma categoria de arquitexto¹¹⁰ (GENETTE, 1986), tendo em vista que se trata de uma forma de categorização que orienta a produção e a interpretação dos textos que transcendem, neste caso, barreiras culturais e linguísticas, proporcionando um sistema de comunicação visual e textual acessível.

Ao conhecer as características dos quadrinhos e suas formas de organização, torna-se mais fácil compreender de que maneira texto e imagem interagem para criar significados e gerar narrativas complexas. Ao abordar o conceito de texto conforme proposto por Ricoeur (1976), podemos analisar como as HQs utilizam a linguagem visual e textual para explorar diferentes camadas de significado e interpretação.

Na esfera das HQs, a abordagem hermenêutica de Ricoeur (1976) é aplicável, especialmente considerando a relação entre texto e imagem e a riqueza de significados que permeiam essas narrativas. O autor propõe uma análise que vai além da mera interpretação dos signos linguísticos, reconhecendo que os quadrinhos transbordam significados tanto textualmente quanto visualmente. Nesse sentido, a interpretação hermenêutica se desdobra em duas etapas: inicialmente, no

¹¹⁰ Arquitexto é um termo utilizado por Genette em *Introdução ao Arquitexto* (1986) para descrever a camada de códigos e de convenções que estão implícitos nos textos e definem sua forma e gênero.

campo linguístico, onde são identificados os signos, ícones e símbolos como indícios que guiam a interpretação para o mundo ficcional representado (RICOEUR, 1976).

Em um segundo momento, a perspectiva de Ricoeur (1976) se volta para o viés existencial, onde o foco está na compreensão do mundo fictício construído pela narrativa. Esse mundo fictício, característico dos quadrinhos apresenta toda uma complexidade temática e rompe com a lógica serializada dos quadrinhos tradicionais, que proporcionam um universo com começo, meio e fim. A interpretação hermenêutica, portanto, busca elucidar esse horizonte apresentado pela narrativa, revelando suas possibilidades de ser e convidando o leitor a se perder e se reencontrar por meio da imaginação no universo dos quadrinhos.

Caminhando para as considerações finais deste tópico, é possível afirmar que quadrinhos são uma arte sequencial e simultânea assim como a literatura, mas também apresenta elementos relevantes das artes, como fotografia, pintura, ilustração e cinema. Por conta disso, é preciso entender os quadrinhos a partir das suas características únicas.

Reduzir os quadrinhos à literatura ou tão somente às artes é simplesmente ignorar uma série de singularidades e peculiaridades que são próprias dos mesmos, contudo, ao considerarmos a literatura como uma arte que faz uso da linguagem escrita e de outros tipos de linguagem de maneira plural, é sim, possível investigá-los enquanto forma literária, do mesmo modo que é possível analisar o cinema, a música, as exposições e outras linguagens que perpassam as artes e as humanidades. Conforme aponta Duarte e Pires (2020):

Compreender os quadrinhos como um gênero próprio – não como literatura, não como artes visuais, mas como quadrinhos – pode ser uma forma de tratar a questão como superada, e uma oportunidade para refletir sua relação com outras artes [...]. Isto é, estabelecer um campo próprio sem perder de vista seu caráter interdisciplinar (DUARTE; PIRES, 2020, p.801).

Produções culturais como a literatura sempre tensionarão os seus próprios limites, ou seja, sempre haverá um texto que estará no limite do seu entendimento como objeto literário e levantará em determinados teóricos o questionamento: “Isso é literatura?”. É nesse limiar que quadrinhos e literatura convergem, uma vez que as fronteiras de ambos entram em contato de forma recorrente.

Os quadrinhos podem ser pensados pelas suas articulações e podem ser analisados de forma profunda, contudo, o objetivo desta tese ao trazer os

quadrinhos para a discussão foi mostrar a sua pluralidade, seus diálogos e imbróglis com a literatura em decorrência desta pluralidade, além dos seus conceitos principais, dado que o principal objeto de estudo desta pesquisa é a *Turma da Mônica*, obra que se apresenta em múltiplos suportes, mas que teve origem com os quadrinhos.

2.2 O CARÁTER TRANSTEXTUAL E TRANSMIDIÁTICO DOS QUADRINHOS

Uma linguagem pode se manifestar em várias formas diferentes. Por meio da oralidade, dos elementos visuais, dos textos escritos, dos gestos e da música. Flusser (1963) argumenta que essas diferentes formas de expressão são partes de um sistema completo e aberto que engloba os modos de pensamento e atividades intelectuais. Dentro desse sistema, essas formas de expressão, mesmo sendo de naturezas distintas, podem se conectar entre si, passando de um domínio para outro, ou seja, podem ser adaptadas e recriadas em diferentes meios. Essa ideia, segundo o autor, sugere uma interconexão dinâmica entre diferentes formas de expressão artística e intelectual, onde a fluidez da linguagem permite a transposição e a transformação criativa de ideias e conceitos entre diferentes meios e contextos.

Retomando o conceito de transtextualidade apresentado no capítulo 1 sobre Narrativas, trata-se das múltiplas formas de relação entre textos, permitindo a compreensão desses diálogos em seu contexto mais amplo. Essas relações transcendem os limites individuais de um texto e abrangem conexões com outros, sejam eles de mesma natureza, caso da intertextualidade, ou de diferentes tipos textuais, ampliando a compreensão da interação entre os textos e seu impacto na construção de significado (GENETTE, 2010).

No universo das HQs, a transtextualidade manifesta-se de diversas maneiras, sendo fundamental para a compreensão e apreciação das narrativas, tendo em vista que os quadrinhos frequentemente fazem referências a outros quadrinhos, obras literárias, filmes, séries de TV e cultura popular em geral, estabelecendo conexões que realçam a experiência do leitor. Desta forma, a transtextualidade desempenha um papel crucial na construção do universo compartilhado dos quadrinhos, conectando diferentes narrativas e expandindo o horizonte de imaginação dos receptores.

Uma das formas de manifestação da transtextualidade nos quadrinhos são os *crossovers*, onde personagens e universos de diferentes séries se encontram, criando narrativas complexas que extrapolam os limites das histórias individuais. Os *crossovers*, segundo Howe (2013), são encontros entre personagens de diferentes origens em uma mesma mídia. O fenômeno é bastante comum nas narrativas

contemporâneas e podem acontecer, por exemplo, entre personagens de quadrinhos de autores distintos.

Um clássico exemplo de *crossover* no universo dos quadrinhos é o encontro entre personagens da DC Comics e da Marvel Comics na série intitulada *Marvel vs. DC* (1996), apresentada na Figura 28. Na coletânea, heróis e vilões de ambos os universos, como Superman, Batman, Homem-Aranha e Hulk se encontram e se enfrentam em uma batalha épica. O *crossover* resultou em uma série de edições especiais e minisséries, além de ter sido um relevante evento na esfera dos quadrinhos, atraindo a atenção dos fãs de ambas as editoras.

Os crossovers permitem a ampliação dos mundos possíveis ficcionais ao criar interações entre diferentes universos narrativos. Quando personagens de universos distintos se encontram, eles expandem as possibilidades do que pode acontecer dentro desses mundos ficcionais. Quando os personagens da Marvel e DC Comics se cruzam, eles não apenas interagem, mas suas histórias, mitologias e regras também são exploradas de novas formas. Isso cria uma expansão do universo ficcional, permitindo novas histórias e dinâmicas que não poderiam ser exploradas em suas narrativas isoladas.

Figura 26 - Capa da 1ª edição da série Marvel vs. DC (1996)



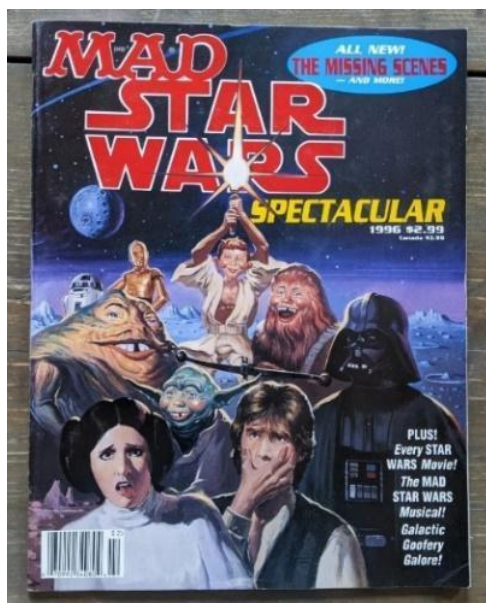
Fonte: Reddit (2023)

Já os quadrinhos de humor frequentemente fazem uso da transtextualidade para criar paródias e referências a outras obras. Essa relação pode se manifestar de várias formas, como citações diretas, adaptações de cenas famosas, sátiras de personagens conhecidos ou até mesmo recriações de obras inteiras em um estilo cômico. As paródias, segundo Genette (2010) são um tipo específico de transtextualidade, caracterizadas pela imitação ou reinterpretação humorística de elementos de outras obras. Dessa forma, os quadrinhos de humor utilizam a transtextualidade para ampliar seu repertório temático, ao criar humor a partir do reconhecimento de referências culturais e estabelecer conexões com os receptores.

A estrutura de uma tira de quadrinhos de humor, de acordo com Barbiere (1993) pode ser comparada à estrutura de uma piada, que geralmente é composta por uma sequência única que apresenta, desenvolve e resolve um problema específico. Essa estrutura pode ser dividida, segundo Propp (1984) em três funções narrativas: a função de normalização, que introduz os personagens e o contexto; a função de deflagração, que apresenta o problema a ser resolvido ou a questão a ser respondida; e a função de distinção, que oferece uma resposta cômica à questão apresentada, levando a história de uma narrativa séria para uma narrativa cômica, criando uma conclusão humorística.

Um exemplo de quadrinhos de humor no estilo paródia é a revista *Mad Magazine*, conhecida por suas sátiras e paródias de filmes, programas de TV, celebridades e outros aspectos da cultura popular internacional, caso da paródia da franquia de *Star Wars* intitulada *Star Bores*(1996), na qual os personagens e eventos da saga são caricaturados e reinterpretados de maneira humorística, muitas vezes exagerando características marcantes dos personagens ou fazendo comentários satíricos sobre a trama original.

Figura 27 - Capa da Revista Mad (1996): paródia de Star Wars



Fonte: <https://www.ebay.com/itm/325758318827>

O humor nas histórias em quadrinhos muitas vezes é criado por meio de referências a outros textos, premissa da intertextualidade (MAINGUENEAU, 1996). Essa intertextualidade pode ser tanto explícita quanto implícita, envolvendo uma variedade de relações entre o texto em questão e outros textos. Na perspectiva do humor, a paródia é um exemplo disso, conforme descrito por Bakhtin (1965) em seus estudos sobre o riso e o carnaval na Idade Média¹¹¹, que mostra como a paródia, que envolve a apropriação e estilização de outros textos, incluindo os Evangelhos, era uma estratégia comum para gerar comicidade.

Nesse sentido, Bakhtin analisa de que forma o riso e a comicidade eram utilizados como formas de resistência e crítica social, permitindo que os indivíduos desafiassem as estruturas de poder estabelecidas e expressassem suas visões de mundo de maneira subversiva, papel equivalente ao dos quadrinhos de humor. Na contemporaneidade, a paródia é caracterizada como um jogo intertextual, onde há uma brincadeira com outras obras e referências culturais para criar humor, caso das

¹¹¹ Na obra *A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento: O Contexto de François Rabelais* (1965), Mikhail Bakhtin explora o riso e o carnaval na Idade Média. Ele destaca o caráter festivo do período carnavalesco, no qual as normas sociais e hierárquicas eram temporariamente suspensas, permitindo que as pessoas participassem de desfiles, se vestissem de forma extravagante e praticassem o humor irreverente.

tiras abaixo do quadrinista Custódio [s.d.], que também apresentam uma paródia de *Star Wars*¹¹².

Figura 28 - Tiras fazendo referência a *Star Wars* com intenção cômica



Fonte: <https://brainly.com.br/tarefa/45777658>

É importante salientar que a eficácia da paródia está diretamente ligada ao grau de familiaridade do leitor com o hipotexto. Sem esse conhecimento, a paródia pode perder seu impacto e propósito, pois o leitor não conseguirá reconhecer as referências, os exageros ou as inversões que são a base do humor e da crítica. No caso da Figura 30, que usa a mesma estrutura narrativa e personagens de *Star Wars* para criar uma nova história, só terá o efeito desejado se o leitor tiver conhecimento prévio sobre o original e suas convenções. Se esse conhecimento estiver ausente, o hipertexto pode parecer apenas uma narrativa desconexa ou sem sentido.

Os quadrinhos, segundo Barbieri (1993) estabelecem uma comunicação complexa e dinâmica, onde diferentes linguagens interagem constantemente. Essa interação cria um ambiente comunicativo ativo e multifacetado, onde as linguagens se aproximam e se afastam, trocando características e influências. Ocasionalmente, certas formas de expressão desaparecem enquanto outras emergem, dando origem a novas possibilidades de comunicação e expressão. Essa constante evolução reflete a natureza fluida e adaptável dos quadrinhos como meio de comunicação, arte e literatura.

¹¹² O personagem Rath Vader é uma referência a Darth Vader, personagem de *Star Wars* que personifica a dualidade entre o lado bom e o lado mau da Força. Antes conhecido como Anakin Skywalker, ele era um Jedi talentoso, porém atormentado por emoções conflitantes e pelo medo de perder aqueles que amava. Ao sucumbir ao lado sombrio da Força e se tornar Darth Vader, ele se entrega à tirania e à crueldade.

Barbieri (1993) elenca quatro tipos de relacionamentos intertextuais nas histórias em quadrinhos: 1) Inclusão, onde a linguagem dos quadrinhos é parte integrante da linguagem narrativa geral, incorporando elementos de outros quadrinhos; 2) Geração, que sugere que a linguagem dos quadrinhos é herdeira de outras formas de expressão, como a pintura, a ilustração, a caricatura e a literatura ilustrada; 3) Adequação, que acontece quando os quadrinhos incorporam e reproduzem internamente outra linguagem, utilizando sua potencialidade expressiva; 4) Convergência, que ocorre quando duas ou mais linguagens se unem de alguma forma, seja porque os quadrinhos não descendem delas, como os jogos eletrônicos, ou porque compartilham uma área expressiva comum, como poesia, música, teatro e cinema.

Na Inclusão, uma narrativa em quadrinhos pode fazer referência a personagens, eventos, cenários ou elementos de outros universos das HQs, como por exemplo, introduzir, mencionar ou fazer alusão a um personagem de outro título (BARBIERI, 1993). É possível mencionar, neste caso, o *crossover* entre os heróis da Marvel e DC Comics citados neste subtópico anteriormente. Embora pertençam a editoras distintas, fazem uso do mesmo tipo de linguagem.

Na categoria Geração, um quadrinho é inspirado em um estilo artístico específico, tornando-se uma espécie de “herdeiro” ou “discípulo” dessa manifestação artística, como a arte renascentista ou o expressionismo, incorporando elementos visuais desses movimentos artísticos em sua narrativa gráfica (BARBIERI, 1993). Como exemplo, é possível citar a produção do quadrinista Ted McKeever, conhecido por seu estilo inspirado na arte expressionista, com traços angulosos e linhas marcantes (ANJOS; QUELUZ, 2015). O artista gráfico possui uma vasta lista de trabalhos autorais, como *Metropol AD* (1993), *Gothic* (1996) e *Eddy Current* (2009), além de contribuições para grandes editoras, incluindo três *Graphic Novels* para a DC Comics, elencadas na Figura 31.

Figura 29 - Ilustração expressionista de Ted McKeever para a DC Comics: Superman's Metropolis (1996), Batman: Nosferatu (1999) e Wonder Woman (2003): The Blue Amazon



Fonte: ANJOS; QUELUZ (2015, p.06)

Em suas obras, McKeever reconta as origens de personagens icônicos como Superman, Batman e Mulher-Maravilha, vinculando-os a filmes clássicos do cinema expressionista alemão. Seu estilo único, com cores vivas e traços ousados, ganha destaque ao explorar temas expressionistas, permitindo ao artista retratar os heróis de acordo com sua visão específica para cada projeto, sem se prender a convenções tradicionais (ANJOS; QUELUZ, 2015).

A categoria Geração também remete ao pastiche, termo utilizado na teoria literária e artística para descrever uma técnica ou estilo que consiste na imitação de obras anteriores, geralmente de forma deliberada, séria e intencional (JAMESON, 1985). Para Benjamin (2012) o pastiche é uma técnica característica da cultura de massa, na qual elementos de diferentes fontes e estilos são combinados de forma a criar uma nova obra que referencia ou homenageia o passado. O teórico argumenta que, na era da reprodutibilidade técnica, o pastiche se torna uma estratégia importante para a criação artística, pois permite a reciclagem e recontextualização de imagens e ideias preexistentes.

A cultura de massa é um fenômeno cultural definido por Theodor Adorno e Max Horkheimer (1947), que surge com a industrialização e urbanização em larga escala, caracterizado pela produção em massa e distribuição de produtos culturais para um público amplo e diversificado. No contexto dos quadrinhos, isso se manifesta na criação de histórias serializadas, padronizadas e comercializadas em

larga escala, muitas vezes priorizando o entretenimento e a lucratividade sobre a qualidade artística ou o conteúdo crítico. Embora possa ser criticada por sua superficialidade e tendência à manipulação das massas, a cultura de massa, segundo Edgar Morin (1977) também pode oferecer acesso à expressão cultural e entretenimento para um público amplo, além de servir como uma plataforma para a disseminação de ideias e valores.

Na categoria Adequação, uma linguagem se adapta à outra (BARBIERI, 1993). A paródia, citada anteriormente, pode ser considerada um exemplo porque envolve a reinterpretação ou apropriação de elementos de uma obra original para criar algo novo. Na Adaptação, os quadrinhos incorporam e reproduzem outra linguagem, utilizando sua potencialidade expressiva para oferecer uma abordagem única e por vezes, humorística. Ao adaptar elementos de uma obra preexistente, seja uma narrativa, um personagem ou um estilo artístico, os quadrinhos criam uma nova narrativa que se baseia na familiaridade do público com o original, ao mesmo tempo em que oferece uma perspectiva diferente ou satírica. Essa capacidade de adaptação permite que os quadrinhos explorem uma ampla gama de referências culturais e estilísticas, criando uma comunicação rica e intertextual.

Já um exemplo da categoria Convergência, na qual duas ou mais linguagens entram em confluência, é a série chamada *Scott Pilgrim* de Bryan Lee O'Malley, que combina elementos das artes visuais com referências da cultura pop, como videogames, música e cinema¹¹³, ou seja, promove a convergência de múltiplas linguagens¹¹⁴. A HQ, composta por seis volumes publicados entre 2004 e 2010, mescla elementos de diversos estilos e referências, como quadrinhos, cinema, surrealismo, misticismo e videogames. Essa mistura de influências resulta em uma narrativa única e repleta de referências culturais, o que contribuiu para que *Scott Pilgrim* se tornasse uma obra de convergência, além de transtextual, transmidiática.

¹¹³A série conta a história de Scott Pilgrim, um jovem de 23 anos que é baixista de uma banda de rock e se apaixona por Ramona Flowers. No entanto, para conquistar Ramona, Scott precisa enfrentar os sete ex-namorados dela.

¹¹⁴Os quadrinhos *Scott Pilgrim* incorporam elementos gráficos inspirados em mangás japoneses, influências de filmes cult e referências musicais, criando uma obra que transcende os limites de uma única forma de expressão artística.

Figura 30 - Scott Pilgrimnas versões HQ, Anime e Filme



Fonte: Adoro Cinema (2010)

Ao discutir o caráter transtextual dos quadrinhos, que envolve a interação e influência mútua entre diferentes textos e formas de expressão, é inevitável notar sua relação com o conceito de transmidialidade. Enquanto a transtextualidade se concentra nas relações entre textos (GENETTE, 2010), a transmidialidade amplia esse espectro ao explorar a expansão dos mundos possíveis ficcionais dos quadrinhos para além das páginas impressas, abrangendo diversas mídias e plataformas (JENKINS, 2009). Portanto, ao adentrar o universo da transmidialidade, estamos investigando como os quadrinhos se adaptam e se conectam a diferentes meios, como cinema, televisão, jogos eletrônicos e mídias digitais, ampliando seu alcance e oferecendo experiências narrativas mais abrangentes e interativas aos receptores.

Os quadrinhos têm desempenhado um papel fundamental na narrativa transmídia, desde os primeiros projetos até os mais recentes, tornando-se uma das mídias mais utilizadas na criação de universos expandidos, como é possível observar na Figura 33. Segundo dados coletados por Vaz *et al* (2021), que analisaram treze títulos de franquias transmidiáticas de relevante importância para a Indústria nas últimas décadas¹¹⁵, todas elas perpassaram, em algum momento da saga, os quadrinhos.

¹¹⁵Matrix; Star Wars; World of Warcraft (WoW); League of Legends (LoL); Final Fantasy XV (FFXV); Avatar; Overwatch; StarCraft; Diablo; DotA 2; HazbinHotel;eUniverso Cinematográficoda Marvel (UCM)

Figura 31 - Presença majoritária das HQ's em todas os projetos de narrativa transmídia

Projetos transmídia	Filmes	Livros	HQs	Contos	Video Clips	Curtas/ Animações	Seriados	Áudio contos	Jogos	Total
The Matrix	3	-	29	-	-	9	-	-	2	44
Star Wars	12	92	53	77	-	-	11	-	25	270
WoW*	-	28	88	38	-	43	-	7	4	208
LoL**	-	1	33	227	23	70	-	6	2	340
FFXV***	1	-	1	-	-	-	1	-	1	4
Avatar	-	2	26	-	-	3	2	-	-	33
Overwatch	-	-	23	5	-	21	-	-	1	50
StarCraft	-	18	48	33	-	-	-	-	2	101
Diablo	-	20	2	-	-	3	-	-	4	29
DotA2	-	-	13	-	-	-	1	-	3	17
Hazbin Hotel	-	-	2	-	2	1	-	-	-	5
UCM****	25	1	33	-	-	5	4	-	-	67
Total	41	162	351	380	25	155	19	13	44	-

Fonte: Vaz *et al* (2021, p.87)

Segundo os pesquisadores, tal predominância pode ser justificada por duas razões: “a adaptabilidade aos métodos de produção modernos e uma aptidão para a expansão do imaginário narrativo ficcional” (VAZ *et al*, 2021, p.90). A primeira razão está relacionada à transição dos quadrinhos do meio impresso para o digital, encontrando destaque nessas novas plataformas e tornando seus processos de produção mais acessíveis. A criação de quadrinhos sempre foi mais econômica em comparação com outras formas narrativas, como animações ou produções cinematográficas, e essa característica se mantém relevante mesmo com a migração para meios digitais (VAZ *et al*, 2021).

A segunda razão se justifica pela estrutura intrínseca dos quadrinhos, marcada por sua natureza visual e narrativa, capaz de entregar estética, valores e associações simbólicas, conforme afirma McCloud (2005). Essa capacidade imagética fortalece a narrativa presente nos quadrinhos e facilita sua adaptação aos universos ficcionais transmídia.

Muitas narrativas têm os quadrinhos como suporte inicial, caso dos super-heróis da Marvel (1961) e DC Comics (194), e vão se expandindo para outras

mídias, como filmes, animações e jogos eletrônicos. Outras começam em meios como *games* e vão se desdobrando em outras narrativas até alcançar os quadrinhos, caso de *League of Legends*¹¹⁶, que foi lançado enquanto jogo em 2009 e tornou-se uma HQ em 2018. Essa diversidade de trajetórias, segundo Jenkins (2009) evidencia a versatilidade e o potencial dos quadrinhos como uma forma de narrativa transmídia.

Deste modo, os quadrinhos estão presentes em muitos projetos transmidiáticos e têm demonstrado uma capacidade peculiar de se adaptar e evoluir em conjunto com esse ecossistema. Esse atributo não é uma característica nova, sendo observado mesmo antes do advento da internet, inclusive em contextos brasileiros, por exemplo.

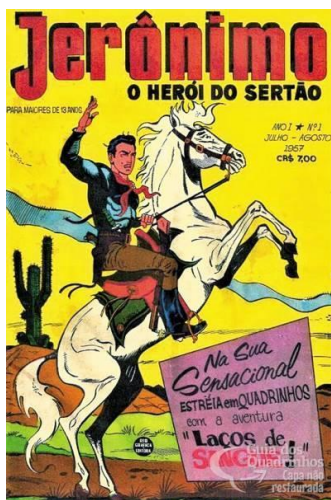
Na Era do Rádio¹¹⁷, um período marcado pela predominância desse meio de comunicação como principal forma de entretenimento e informação, dois personagens icônicos surgiram nas ondas sonoras e posteriormente, migraram para os quadrinhos: Jerônimo e o Vingador, da radionovela *Jerônimo, o herói do Sertão*¹¹⁸(1953). Ambos foram inicialmente concebidos como personagens radiofônicos, ganhando popularidade através das transmissões de rádio. Jerônimo era conhecido por suas aventuras no Velho Oeste brasileiro, retratando o imaginário do cowboy em um contexto nacional, enquanto o Vingador era um herói mascarado que combatia o crime e a injustiça. Com o sucesso alcançado no rádio, esses personagens foram adaptados para as histórias em quadrinhos, ampliando seu alcance e impacto entre o público (FRANÇA; MORGADO, 2020).

¹¹⁶ Tornou-se um dos jogos mais populares do gênero MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), desenvolvido e publicado pela Riot Games. O jogo coloca equipes de jogadores umas contra as outras em intensas batalhas táticas, onde cada jogador controla um personagem com habilidades únicas. O objetivo é destruir a base inimiga enquanto defende a própria.

¹¹⁷ A Era do Rádio refere-se a um período cultural que teve seu auge entre as décadas de 1920 e 1950, tornando-se uma ferramenta poderosa para a disseminação de informações, entretenimento e cultura em massa. Programas de variedades, novelas radiofônicas, notícias e transmissões esportivas cativaram uma audiência crescente, unindo comunidades e influenciando a cultura popular.

¹¹⁸ Criada por Moysés Weltman para a Rádio Nacional do Rio de Janeiro, a série diária narrava as aventuras do herói em um ambiente influenciado pelo faroeste americano. Sua popularidade foi tão expressiva que a série ganhou diversas adaptações, incluindo versões em disco de vinil e histórias em quadrinhos. Além disso, em 1984, foi produzido um remake para a televisão, transmitido pelo SBT.

Figura 32 - Capa da primeira edição dos quadrinhos de Jerônimo: O Herói do Sertão (1957)



Fonte: Guia dos Quadrinhos

Com o advento da internet, os quadrinhos migraram do meio impresso tradicional para o ambiente online, tornando-se parte integrante das narrativas transmídia contemporâneas. Essa transição, segundo Vaz *et al* (2021) é reflexo do surgimento de projetos transmídia que se desenvolvem principalmente na esfera digital, como jogos, webséries e animações.

Jenkins (2009) salienta que as velhas mídias, conhecidas como meios de comunicação de massa, não tendem a desaparecer, mas se adaptar aos meios emergentes. Com os avanços tecnológicos e o surgimento de novas mídias, as mensagens são agora adaptadas de acordo com o perfil do público de cada plataforma midiática, cada uma com sua linguagem específica. Isso significa que a comunicação se tornou mais segmentada e personalizada, levando em consideração as preferências e características do público-alvo em diferentes contextos de mídia.

Com isso, embora os quadrinhos impressos ainda estejam presentes, agora tem uma função também voltada para colecionadores, muitas vezes sendo disponibilizados em edições limitadas. O conteúdo das HQs é frequentemente encontrado gratuitamente na web, enquanto as versões físicas são consideradas

produtos de nicho, destinados a um público específico de colecionadores e entusiastas (VAZ *et al*, 2021).

A partir desse movimento, os quadrinhos deixaram de ser um produto de massa, como percebido no século XX, para se tornar um produto de nicho no século XXI, influenciado pela evolução tecnológica e pela dinâmica do mercado de entretenimento (ANDERSON, 2006). De acordo com Adorno e Horkheimer (1947), a cultura de massa promovia a homogeneização das preferências e o consumo passivo pela audiência. Entretanto, como contrapõe Chris Anderson (2006), com o surgimento da internet e outras tecnologias de comunicação, houve uma segmentação do público e uma diversificação das opções de entretenimento.

A teoria da cauda longa¹¹⁹, proposta por Anderson (2006), sugere que, com o advento da internet e das novas plataformas de mídia, como as redes sociais e os *streamings*, os mercados de nicho se tornaram mais viáveis economicamente. Isso significa que, embora produtos de massa ainda sejam consumidos, como filmes no cinema e telenovelas na TV, há um crescimento significativo no consumo de produtos mais especializados, atendendo a interesses específicos de grupos menores de consumidores. No âmbito dos quadrinhos, isso se reflete no surgimento de uma variedade de títulos independentes e especializados, que abordam temas mais específicos e atendem a públicos segmentados, caso da HQ do gênero horror *Wytches*¹²⁰, do quadrinista norte-americano Scott Snyder, lançada em 2017.

As editoras de quadrinhos empregam uma estratégia de segmentação de mercado, conforme descrita por Kotler & Keller (2012), direcionando seus produtos para grupos específicos de consumidores com interesses semelhantes. Nesse contexto, o público-alvo dos quadrinhos frequentemente está associado aos *geeks*, uma comunidade crescente de entusiastas que demonstram interesse em cultura pop, incluindo não só quadrinhos, como também filmes, jogos e artefatos de tecnologia. Essa tendência pode ser evidenciada pelo aumento, ano após ano, da participação na *Comic Con Experience Brasil* (CCXP), um dos principais eventos de cultura pop do país (CERQUEIRA; OLIVEIRA, 2018). De acordo com a reportagem

¹¹⁹ A teoria foi chamada de “cauda longa” porque descreve graficamente a distribuição estatística de uma curva longa e estreita, semelhante a uma cauda, em contraste com a distribuição concentrada e curta que é comumente associada à demanda por produtos na era das mídias de massa.

¹²⁰ A narrativa acompanha os esforços de uma família para proteger sua filha das bruxas assustadoras que vivem nas florestas.

da Exame (2019)¹²¹: A primeira CCXP em São Paulo aconteceu em 2014 e atraiu 97 mil pessoas. No ano seguinte, o público cresceu 46% e ficou em 142 mil visitantes. Em 2016, um novo salto de 40% levou público da conferência para 196 mil pessoas, se tornando a terceira maior do mundo. Em 2018, foram 262 mil (EXAME, 2019). Na edição de 2023, o evento atraiu 287 mil participantes nos 5 dias de evento (OMELETE, 2023¹²²). O número reflete a crescente relevância do público *geek* no mercado de quadrinhos e entretenimento.

A cultura *geek* tem desempenhado um papel significativo na proliferação da transmidialidade, tendo em vista se tratar de um público que acompanha de forma acentuada os universos ficcionais complexos, não somente consumindo, como também criando narrativas, tornando-se *prosumers* (TOFLER, 1980) e contribuindo para a formação da cultura participativa (JENKINS, 2009). Isso fica evidente nas fanfics, as histórias escritas por fãs que expandem ou reimaginam universos ficcionais existentes, como os encontrados nos quadrinhos (HERZING, 2005) e nos cosplays, prática que combina criatividade, fandom e performance, permitindo que os indivíduos se conectem com personagens de ficção e participem de uma comunidade engajada de entusiastas (NUNES, 2014).

De acordo com Fontana (2020) devido à tendência de os leitores de fanfics ingressarem nesse meio em uma faixa etária relativamente jovem, as obras de ficção que introduzem as pessoas nesse universo geralmente são direcionadas aos públicos infantil e infanto-juvenil. Um exemplo desse fenômeno é a popularidade da HQ japonesa *Naruto*¹²³, que desempenhou um papel significativo na formação de um novo contingente de fãs no Brasil. O projeto transmídia começou como mangá e se expandiu em animes, jogos, dentre outros produtos. Sua vasta galeria de personagens e as inúmeras possibilidades de relacionamentos românticos entre eles proporcionaram um terreno fértil para a imaginação dos fãs, estimulando muitos a criarem as suas próprias fanfics.

Além dos aspectos referentes à cultura participativa, chamo a atenção para o envolvimento do público infantil e infanto-juvenil pelas narrativas transmídia que

¹²¹ Disponível em: <https://exame.com/negocios/ccxp-bate-recorde-de-publico-e-se-consolida-como-a-maior-do-mundo/>

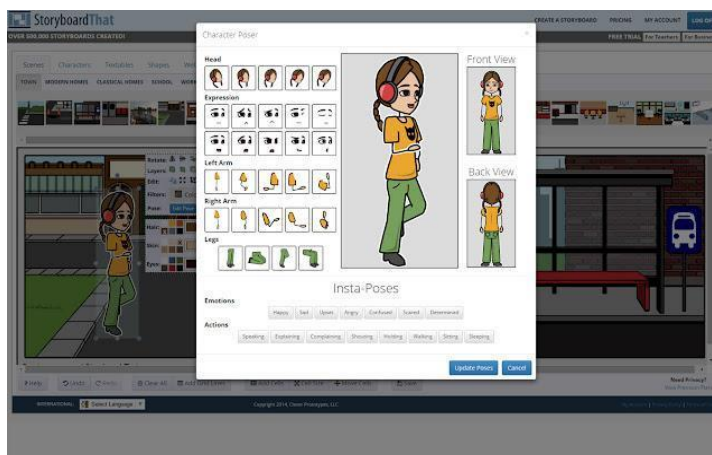
¹²² Disponível em: <https://www.omelete.com.br/ccxp/ccxp-bate-recorde-de-publico-em-edicao-de-10-anos#:~:text=A%20CCXP%20bateu%20novamente%20seu,no%20recorde%20anterior%20do%20evento>

¹²³ A narrativa fala sobre Naruto Uzumaki, um jovem ninja determinado a se tornar o líder de sua vila e a ser reconhecido por todos.

perpassam os quadrinhos no apontamento realizado por Fontana (2020). Para criar um *storytelling transmídia* que atraia o público em questão, Schermack (2012) explica que os contadores de história do século XXI têm à disposição uma variedade de recursos tecnológicos e de mídia que facilitam o processo de construção do *storytelling*, como sites, aplicativos, realidade virtual, realidade aumentada, inteligência artificial, podcasts, redes sociais, dentre outros.

Essa ampla gama de recursos oferece aos contadores de histórias uma série de oportunidades para atrair e entreter o público receptor de maneiras criativas e envolventes. Como exemplo, é possível citar o site *StoryboardThat*¹²⁴, ferramenta que, de forma didática e intuitiva, permite ao usuário criar sua própria história em quadrinhos, seja para fins de entretenimento, educação ou negócios (FIGURA 35).

Figura 33 - Construção de um personagem por meio da ferramenta online StoryboardThat



Fonte: StoryboardThat

Schermack (2012) explica ainda que:

A contação de histórias, no início do século XXI, envolve um encontro entre a narração oral tradicional e o suporte digital, na medida em que a tecnologia informatizada (a luz da tela do computador) traz a necessidade do uso de novos suportes para concretizar uma das artes mais antigas: a contação de histórias. A facilidade com que os jovens manipulam o computador sugere que se considere a linguagem do meio digital (como, por exemplo, os hipertextos, as imagens coloridas, músicas, vídeos, etc) como um instrumento importante no contexto educacional, principalmente para a formação de leitores críticos (SCHERMACK, 2012, p.08).

¹²⁴ Disponível em: <https://www.storyboardthat.com/pt>

Considerando a familiaridade e habilidade das crianças e adolescentes com as ferramentas tecnológicas, bem como sua capacidade de interação nesse meio, torna-se essencial integrar o texto tradicional ao digital e à prática do *storytelling*, procedimento que pode fazer uso das HQs para fomentar a leitura e a crítica literária nos primeiros anos de formação de um indivíduo. Ao unir os quadrinhos com os recursos tecnológicos, cria-se um ambiente mais interessante e participativo, proporcionando um caminho ainda mais estimulante para o mundo da ludicidade e do conhecimento que o *storytelling* transmídia é capaz de oferecer.

A consideração acima é pertinente, tendo em vista que o objeto de estudo da presente tese é a *Turma da Mônica*, narrativa que será investigada ainda neste capítulo e que tem quem como público-alvo as crianças, jovens e *geeks*, contudo, antes de adentrarmos no *corpus* literário da presente pesquisa, faz-se necessário compreender o contexto de surgimento desses quadrinhos no âmbito nacional, proposta do próximo subtópico.

2.3 O SURGIMENTO DOS QUADRINHOS NO BRASIL

Os quadrinhos não são meras formas de entretenimento, tratam-se de produtos culturais que refletem e influenciam os contextos políticos, sociais e culturais em que são produzidos. Alves (2001, p.23) destaca que “a história em quadrinhos é transmissora de ideologia e, portanto, afeta a educação de seu público leitor”. Ao analisarmos a história dos quadrinhos, podemos compreender a evolução desse tipo de narrativa, as transformações e os desafios enfrentados pela sociedade ao longo do tempo. Por esta razão, antes de adentrar no objeto de estudo da presente tese e a fim de compreender o contexto de surgimento da *Turma da Mônica*, considero pertinente apresentar um breve panorama acerca dos quadrinhos no Brasil.

Angelo Agostini foi um ítalo-brasileiro considerado o pai dos quadrinhos em terras nacionais. Republicano e abolicionista, foi uma figura relevante na imprensa brasileira. Em 1869, publicou *As aventuras de Nhô-Quim ou Impressões de Uma Viagem à Corte*¹²⁵, considerada por muitos a primeira HQ brasileira. Apesar da sua importância para explicar as origens dos quadrinhos no país, alguns autores, como Naliato (2016) e Link Vargas (2019), não o reconhecem como o primeiro quadrinista brasileiro, tendo em vista que, quatorze anos antes, Sebastião Auguste Sisson, um franco-brasileiro, publicou na revista *Brasil Ilustrada* a obra *O namoro, quadros ao vivo*¹²⁶ (1855).

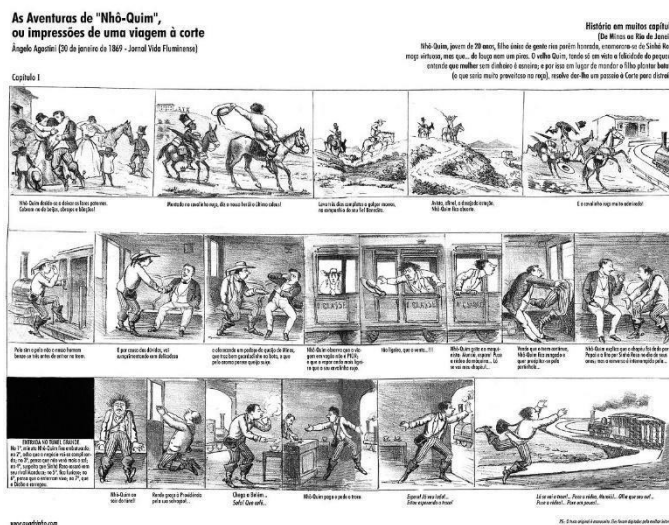
¹²⁵ A narrativa acompanha as aventuras de Nhô-Quim, um caipira do interior que decide viajar para a Corte, ou seja, a cidade do Rio de Janeiro, que na época era a capital do Império do Brasil. Durante sua viagem, Nhô-Quim se depara com diversas situações e personagens típicos da vida urbana, como políticos corruptos, pessoas influentes e situações cotidianas da sociedade carioca da época. A história é uma sátira social que critica diversos aspectos da vida urbana e política do Brasil imperial, como a corrupção, o nepotismo, as desigualdades sociais e a falta de oportunidades para os mais pobres.

¹²⁶ A narrativa aborda a vida cotidiana de um casal de namorados, Mimi e Peretta, e suas interações com outros personagens e situações típicas do ambiente urbano do Rio de Janeiro do século XIX. As histórias exploravam diversos temas relacionados aos costumes e às relações sociais da época, como o namoro, o casamento, o trabalho, as festas e os conflitos entre diferentes classes sociais. O humor era uma característica marcante das histórias, que frequentemente faziam sátiras e críticas sociais de maneira leve e descontraída.

Figura 34 - Narrativas em quadrinhos produzidas por Sisson (1855)



Figura 35 - Narrativas em quadrinhos produzidas por Agostini (1869)



Fontes: Estúdio Nanquim

No que se refere ao conteúdo, as narrativas de Agostini e Sisson exploravam temas relacionados à vida cotidiana e aos costumes da sociedade brasileira do século XIX. Ambos os quadrinhos apresentavam personagens e situações inspiradas no contexto social e político daquele momento histórico, utilizando o humor e a sátira para abordar questões relevantes para o público da época (NALIATO, 2016). Segundo Campos (2016) os quadrinhos brasileiros nasceram simplesmente de uma vontade de narrar, mas de uma necessidade de romper com os modelos europeus, buscando uma voz própria, uma visualidade tropical, suada,

improvisada. Eles representam o inconformismo gráfico e o protagonismo narrativo da periferia.

No que se refere à forma, conforme observa Naliato (2016) ambas as séries apresentam sequencialidade e simultaneidade, podendo ser classificadas como quadrinhos¹²⁷, no entanto, Agostini foi quem ganhou o título de pai dos quadrinhos brasileiros. A discussão que gira em torno do pioneirismo dos quadrinhos no Brasil sugere uma reflexão mais ampla sobre a história desse tipo de narrativa e os contextos políticos e sociais em que surgiram. Link Vargas busca explicar o evento:

[...] em 1985, a AQC¹²⁸ criaria o prêmio Angelo Agostini e conseguiria oficializar o Dia do Quadrinho Nacional, 30 de janeiro, data de lançamento de *As aventuras de Nhô Quim*. É importante acrescentar o momento histórico da redemocratização do Brasil. Conscientemente ou não, Agostini, um ferino abolicionista e republicano, adequar-se-ia muito melhor aos anseios da AQC do que Sisson, nomeado litógrafo imperial e cavaleiro pela Imperial Ordem da Rosa. Contudo, evocar Sisson serve-nos somente a título de breve ironia. Afinal, girar sobre quem seria o autêntico pioneiro dos quadrinhos é ainda buscar o lugar de origem perdido, acusar a mentira em nome de uma verdade que faz esquecer o jogo de forças que a oportuniza, pois tanto Agostini quanto Sisson dependem de considerável dose de interesse para que sejam considerados (proto) quadrinistas (LINK VARGAS, p.10, 2019).

Mais do que isso, Agostini era uma figura ideal para o período da democratização, dado que lutava contra a censura. Além do mais, foi Agostini o responsável pela criação da logo da revista *O Tico-Tico*¹²⁹ (1905), primeira produção impressa de história em quadrinhos do Brasil. Ao direcionar sua criação para o público infantil, Agostini reconheceu o interesse e a receptividade das crianças às HQs, antecipando o potencial desse meio de comunicação como uma forma de entretenimento e educação para as novas gerações (LINK VARGAS, 2019).

¹²⁷ Naquela época não era comum ter balões de fala nessas narrativas, desta forma, isso não as desqualifica como quadrinhos.

¹²⁸ AQC - Sigla de Associação de Quadrinistas e Cartunistas.

¹²⁹ Chiquinho, protagonista da revista por décadas, foi considerado um plágio do personagem norte americano Buster Brown criado por Richard Feltond Outcault. A criação de Chiquinho foi uma tentativa de reproduzir o sucesso de Buster Brown no contexto brasileiro, adaptando-o à realidade e aos interesses do público nacional.

Figura 36 - Revista O Tico-Tico, considerada a primeira revista em quadrinhos do Brasil



Fonte: Estúdio Nanquim

Na década de 1920, o jornal paulista *A Gazeta* deu início à publicação de *A Gazetinha*, contando com a contribuição de Messias de Mello como um dos principais quadrinistas da época. Foi um momento importante para o desenvolvimento dos quadrinhos no Brasil, pois marcou o surgimento de uma produção nacional nesse meio de expressão (NALIATO, 2016).

A Semana de Arte Moderna de 1922 foi um marco cultural no Brasil, pois introduziu novas ideias e expressões artísticas que rompiam com as tradições vigentes. Esse movimento de renovação artística e cultural influenciou diretamente o surgimento de novas formas de expressão, incluindo o Quadrinho de Pagu¹³⁰ (1931). Nogueira (2017) afirma que a produção foi uma manifestação artística que refletia as ideias modernistas e o espírito de contestação da época. Pagu utilizava os quadrinhos como meio de expressão para abordar temas como feminismo, política e crítica social, rompendo com as convenções estéticas e narrativas tradicionais. Essa

¹³⁰ Pagu, pseudônimo de Patrícia Galvão, foi uma importante figura do modernismo brasileiro e uma das precursoras do feminismo no país. Sua participação ativa na Semana de Arte Moderna e seu engajamento político e social contribuíram para que ela se tornasse uma figura emblemática desse movimento.

forma de arte foi uma maneira inovadora de transmitir mensagens e provocar reflexões sobre questões importantes da sociedade brasileira da época. A tira *Malakabeça, Fanika e Kabelluda* é considerada a primeira produção em quadrinhos feita por uma mulher no Brasil (FIGURA 39).

Figura 37 - Quadrinho de Pagu



Fonte: Pagu (1931 apud NOGUEIRA, 2017)

Nogueira (2017) destaca ainda que

as Histórias em Quadrinhos de Pagu, assim como seus romances e outros escritos, trazem uma parte da própria vivência de Pagu, podendo ser considerados autobiográficos. Em seus quadrinhos, ela denuncia a violência contra as mulheres de seu tempo. Elas são censuradas, agredidas e submetidas a humilhações quando se comportam fora dos padrões impostos pela sociedade. Kabelluda representa a própria Pagu, que não se submete. Sua tia Fanika é, ao contrário, moralista. Ela não aceita Kabelluda e representa o machismo incutido nas próprias mulheres (NOGUEIRA, 2017, p.05).

Em 1934, houve o surgimento de suplementos juvenis que traziam super-heróis, refletindo a influência dos quadrinhos norte-americanos que estavam em ascensão naquele período e buscavam fornecer ao público leitor uma adaptação em terras brasileiras. Um dos personagens criados nesse contexto foi Roberto Sorocaba¹³¹, idealizado por Monteiro Filho.

No ano de 1937, Roberto Marinho lançou *O Globo Juvenil*, seguido em 1939, pela revista *Gibi*. O *Gibi* tornou-se extremamente popular e o termo passou a ser utilizado como sinônimo de histórias em quadrinhos voltadas para o público jovem, representando assim um marco importante na consolidação desse gênero no Brasil.

¹³¹ O personagem que representava o espírito aventureiro e heroico típico dos super-heróis da época. Seu nome fazia referência à cidade de Sorocaba, no estado de São Paulo, e sua história geralmente envolvia aventuras e feitos heróicos, inspirando os leitores juvenis.

Esses eventos contribuíram significativamente para o estabelecimento e a popularização dos quadrinhos no país, preparando o terreno para o surgimento de outras publicações e personagens emblemáticos ao longo dos anos.

Figura 38 - Capa da Revista Gibi



Fonte: Acervo digital O Globo

É pertinente destacar que, por mais que o Brasil tentasse remeter e se inspirar no mercado norte-americano em seus projetos no que se refere aos quadrinhos, a realidade dos leitores brasileiros é diferente na esfera do lazer e, especialmente, da educação¹³², o que faz com que os quadrinhos acabassem exercendo um papel importante no incentivo à leitura no país, tendo em vista os inúmeros desafios enfrentados pela educação brasileira ao longo dos séculos, e que permanece até os dias atuais. Campos (2016) afirma que “não existe história da literatura visual no Brasil sem contar os quadrinhos, porque foram eles que ensinaram os brasileiros a ler imagens. E fizeram isso longe da escola, longe da crítica, longe da Academia” (CAMPOS, 2016, p. 98).

Essa trajetória, no entanto, foi marcada por disputas políticas e culturais. Como aponta Gonçalo Júnior (2004), os quadrinhos no Brasil enfrentaram forte resistência durante décadas, sendo combatidos por setores conservadores da

¹³² Segundo a Movplan (2023), o setor da educação no Brasil enfrenta diversos desafios, destacando-se a falta de investimento em tecnologia e inovação, as dificuldades na formação de professores, a violência nas escolas e os modelos de ensino obsoletos. Além disso, conforme dados da Unicef (2022), aproximadamente dois milhões de crianças e adolescentes entre 11 e 19 anos estão fora da escola no Brasil. Disponível em: <https://movplan.com.br/desafios-na-educacao#:~:text=Diminui%C3%A7%C3%A3o%20das%20mat%C3%A9rias%2C%20aus%C3%A2ncia%20de,professores%20e%20pesquisadores%20da%20%C3%A1rea.>

sociedade que os consideravam um risco à formação moral e intelectual das crianças. Ainda assim, foi nesse mesmo contexto que as HQs conquistaram espaço junto ao público leitor, especialmente pela capacidade de ampliar o acesso à leitura e por sua linguagem acessível. Segundo o autor, “os quadrinhos começaram a ensinar a ler um Brasil sem livros” (JÚNIOR, 2004, p. 17), funcionando como uma porta de entrada ao universo letrado para grande parte da população.

Santos e Ganzarolli (2011) reforçam a importância da formação das gibitecas no Brasil. Gibiteca é um local destinado ao lazer e à cultura, onde são realizados diversos eventos como atividades culturais, educacionais e artísticas. Além disso, conta com uma biblioteca que abriga uma variedade de gibis, almanaques, mangás e livros relacionados aos quadrinhos. A criação das gibitecas foi fundamental para reconhecer a relevância das histórias em quadrinhos como um instrumento educativo no país. Essa integração de diferentes formas de expressão torna as gibitecas espaços importantes para a promoção da leitura e da cultura, contribuindo para o acesso ao conhecimento de forma democrática e atrativa.

Em 1951, o Brasil sediou a primeira Exposição Internacional de Quadrinhos, destacando a importância crescente desse meio no país. Com a elevada procura por essas produções, surgiu a demanda pelo profissional denominado quadrinista, que passou a ter um papel significativo no mercado nacional. Os quadrinhos tornaram-se uma parte integrante da cultura brasileira, sendo consumidos por uma geração de leitores que buscavam entretenimento e diversão.

Link Vargas (2019) diz que a arte brasileira, por muitas vezes, se envolve em uma tendência retratista¹³³, buscando representar o Brasil através de temas como favelas e cangaço, tanto no cinema quanto na literatura e nos quadrinhos. No entanto, essa abordagem pode se tornar uma espécie de muleta, refletindo uma nação ainda em busca de sua própria identidade. Enquanto isso, gêneros infanto-juvenis, humor e horror nos quadrinhos brasileiros oferecem uma alternativa a essa tendência, permitindo a expressão de questões políticas e sociais de forma mais fabulosa (diegética) e menos literal (referencial e mimética).

No final dos anos de 1950, dois artistas brasileiros emergiram como ícones na cena dos quadrinhos nacional, Ziraldo e Mauricio de Sousa. Ziraldo, conhecido por

¹³³ O retratismo refere-se à representação ou reprodução da realidade de forma fiel ou verossímil. Essa abordagem busca capturar a essência de pessoas, lugares ou eventos da vida real sem distorções significativas, priorizando a fidelidade aos detalhes e características observáveis.

sua criação da *Turma do Pererê*, baseou-se fortemente no folclore brasileiro para desenvolver suas histórias, trazendo elementos culturais e mitológicos para o universo dos quadrinhos. Vergueiro destaca a relação entre o surgimento do personagem com o contexto brasileiro:

O Pererê era uma espécie de diabo travesso do folclore brasileiro, apresentado como um menino tanto nos cartuns como nas histórias em quadrinhos, nos quais aparecia sempre acompanhado por uma variedade de personagens com características brasileiras bem evidentes: um indígena típico, uma coruja, um tatu, um coelho, uma onça, um jabuti, um caçador tradicional do sertão brasileiro, etc. Tudo isso resultava em um trabalho que, como muito poucos na literatura e arte populares brasileiras, foi capaz de refletir fielmente a sua sociedade e o seu tempo. Desta forma, ele representou um novo paradigma para os quadrinhos infantis no país, estabelecendo um modelo para todos os autores que quisessem falar da realidade brasileira por intermédio das histórias em quadrinhos (VERGUEIRO, 2017, p.01 e 02).

Outra obra de Ziraldo que se popularizou foi *O Menino Maluquinho* (1980), que retratava a vida de uma criança feliz e travessa da classe média no Brasil. Ziraldo foi capaz de capturar o espírito e a essência da cultura brasileira, inserindo elementos típicos do país na narrativa, como a rotina da escola e o divórcio dos pais do protagonista, o que contribuiu para a identificação do público infantojuvenil nacional com a obra (VERGUEIRO, 2017). Enquanto isso, Mauricio de Sousa também despontava com sua criação da *Turma da Mônica* (1970), uma das séries mais populares e duradouras dos quadrinhos brasileiros¹³⁴.

Nos anos 1980, o cenário dos quadrinhos brasileiros diversificou-se ainda mais. A revista *Chiclete com Banana* (1985), de Angeli, marcou a década ao trazer um humor ácido e personagens como Rê Bordosa e Bob Cuspe, que criticavam os costumes da sociedade urbana de maneira informal e escrachada, aproveitando-se do fim da ditadura, conforme retrata o editorial da primeira edição:

O ser humano é meio panaca mesmo. Alguns engolem fogo, outros escalam o monte Everest, outros ainda deitam em cama de prego; e nós resolvemos fazer um gibi – ou seria revista? – de galhofa para galhofeiros. Dois pontos, entre outros, são difíceis nesta façanha editorial: primeiro, concorrer com o pato idiota aí de cima [fazendo referência ao Pato Donald, presente em uma ilustração na parte superior do editorial]; e segundo, fazer galhofa num país onde ultimamente todo mundo se leva muito a sério. Não! Não vamos encher seu saco narrando as desventuras do desenhista nacional contra um bando de patos afeminados e não assumidos, pois você

¹³⁴ Por ser objeto de estudo da presente, tese, a *Turma da Mônica* será tratada com mais profundidade no tópico a seguir.

não comprou essa revista – ou seria gibi? – para ouvir lamúrias, e nem vamos derrubar o governo da Cisjordânia, se é que lá tem governo. Queremos com esse gibi – ou seria revista? – apenas beliscar a bunda do ser humano pra ver se a besta acorda (CHICLETE COM BANANA, p.03, 1985).

Paralelamente, surgiram publicações independentes que buscavam escapar dos padrões estabelecidos pelas grandes editoras. Nesse período, o mercado editorial de quadrinhos ainda estava bastante concentrado nas grandes editoras, mas o espírito independente começava a ascender entre os artistas que desejavam explorar temas e estilos próprios (ANDRAUS; SILVEIRA, 2024).

Andraus e Silveira (2024) afirmam que as fanzines¹³⁵ desempenharam um papel crucial no cenário dos quadrinhos brasileiros neste período, servindo como uma plataforma alternativa para a publicação de trabalhos artísticos. Em uma época em que as oportunidades de publicação eram limitadas devido à escassez de editoras nacionais, essas publicações independentes permitiram que tanto autores amadores quanto profissionais encontrassem um meio de expressar suas ideias e compartilhar suas criações, proporcionando um espaço para a disseminação de quadrinhos, fotografias e outras formas de arte, mas também catalisaram o surgimento de um estilo poético e filosófico único no universo dos quadrinhos, combinando elementos de fantasia e reflexão.

A década de 1990 foi marcada por uma crise no mercado editorial de quadrinhos. Segundo Link Vargas (2015), o período negativo foi resultado de uma combinação de fatores econômicos, como a instabilidade financeira no Brasil e mudanças tecnológicas globais, incluindo a popularização dos videogames e da internet, que desviaram a atenção do público jovem. Esse cenário foi agravado pela concentração de mercado, onde grandes editoras priorizaram títulos estrangeiros mais rentáveis, reduzindo o espaço para quadrinhos nacionais. O autor reforça ainda que a especulação em torno de edições de colecionador nos Estados Unidos também contribuiu para o colapso do mercado, impactando diretamente as editoras brasileiras e levando ao fechamento de várias publicações, o que reduziu

¹³⁵ O termo é uma junção das palavras "fan" (fã) e "magazine" (revista) e trata de um tipo de publicação independente, geralmente produzida por fãs de determinado tema, como música, quadrinhos, cinema, literatura, dentre outros. Normalmente, a fanzine é feita de forma amadora, com tiragem limitada e distribuição não comercial, sendo criada por pessoas ou pequenos grupos que desejam expressar suas ideias, compartilhar informações, ou promover a cultura alternativa.

drasticamente a presença de quadrinhos nacionais nas bancas (LINK VARGAS, 2015).

Em contrapartida, essa mesma década foi crucial para o desenvolvimento de uma cena autoral mais robusta. Artistas como Laerte e Glauco Villas Boas, que já eram conhecidos por seu trabalho em tiras humorísticas, começaram a explorar temas mais profundos e introspectivos, refletindo sobre a identidade, a sexualidade e o cotidiano de maneira inovadora e sensível, outro reflexo do fim da censura.

Tais acontecimentos políticos e tecnológicos, segundo Bourdieu (2005), se traduzem em movimentos sociais e artísticos como os que abarcaram os quadrinhos, algo potencializado, neste período, pelas novas formas de comunicação e expressão.

A constituição de um público de consumidores virtuais cada vez mais extenso, socialmente diversificado, e capaz de propiciar aos produtores de bens simbólicos não somente condições mínimas de independência econômica, mas concedendo-lhes também um princípio de legitimação paralelo [...]; a constituição de um corpo cada vez mais numeroso e diferenciado de produtores e empresários de bens simbólicos [...]; a multiplicação e a diversificação das instâncias de consagração competindo pela legitimidade cultural [...] (BOURDIEU, 2005, p.100).

Com a chegada do século XXI, os quadrinhos brasileiros experimentaram uma revitalização ainda mais significativa, impulsionada pelo avanço das tecnologias digitais e a popularização da internet, reaproximando o público das HQ's, sob uma nova perspectiva. Plataformas de financiamento coletivo¹³⁶, como o Catarse, surgiram como alternativas para os quadrinistas independentes financiarem suas obras. Esse modelo permitiu que artistas tivessem maior controle criativo sobre seus projetos e viabilizou a publicação de quadrinhos mais autorais e experimentais. Um exemplo é a obra *Os Passarinhos*, de Estevão Ribeiro, financiada por meio do Catarse, que une humor e crítica social.

A cena contemporânea dos quadrinhos no Brasil também é marcada por uma diversidade temática e estética. Hugo Canuto, por exemplo, destaca-se por seu trabalho que resgata a mitologia afro-brasileira e indígena em obras como *Contos dos Orixás*, que reinterpreta as lendas dos orixás em um formato épico e com uma

¹³⁶ Método de arrecadação de fundos para projetos e iniciativas através da contribuição de um grande número de pessoas, geralmente por meio de plataformas online. Este modelo permite que criadores de projetos, como autores e empreendedores, obtenham o capital necessário diretamente do público, em troca de recompensas ou participações, sem depender de fontes tradicionais de financiamento, como investidores ou instituições financeiras.

estética diferenciada. Essas obras, além do alcance expressivo, têm contribuído para a valorização da cultura brasileira e afrodescendente.

Figura 39 - Conto dos Orixás, de Hugo Canuto (2019)



Fonte: Ugra

Nos últimos anos, os quadrinhos brasileiros também têm ganhado reconhecimento internacional, com autores como Fábio Moon e Gabriel Bá, que conquistaram prêmios importantes no exterior¹³⁷. Obras como *Daytripper*¹³⁸(2010), dos respectivos autores, exploram a profundidade da condição humana através de narrativas poéticas e introspectivas, mostrando que os quadrinhos brasileiros podem alcançar uma universalidade de temas e emoções, dialogando com públicos de diversas culturas, reflexo da globalização. Segundo Tomé e Santos (2015, p.15), *Daytripper* “apresenta fortes traços de autoralidade e hibridação cultural”.

Outro ponto relevante na evolução recente dos quadrinhos no Brasil é a crescente presença de mulheres e pessoas LGBTQIAPN+ na criação de HQs, trazendo novas perspectivas e diversificando as vozes no mercado. Laerte, por exemplo, após sua transição de gênero, passou a explorar questões de identidade de forma ainda mais contundente em suas tiras e em suas obras, influenciando uma nova geração de quadrinistas que buscam abordar temas como feminismo, diversidade e inclusão, conforme demonstra a Figura 42.

¹³⁷ Venceram o Premio Eisner Awards em 2016, principal premiação de HQ's do mundo.

¹³⁸ Graphic Novel de Fábio Moon e Gabriel Bá, que segue a vida de Brás de Oliva Domingos, um escritor de obituários que reflete sobre suas escolhas e experiências enquanto enfrenta os desafios de sua vida cotidiana. Cada capítulo representa um dia significativo, levando o leitor a refletir sobre a passagem do tempo e as escolhas que moldam uma vida.

Figura 40 - Tiras sarcásticas de Laerte sobre a construção transexual feminina



Fonte: http://murieltotal.zip.net/arch2011-05-22_2011-05-28.html

A evolução dos quadrinhos no Brasil se traduz, portanto, em resistência, inovação, transformação e representatividade. O que teve início como uma expressão crítica em tempos de repressão evoluiu para uma cena abundante e diversa, que hoje abrange desde os quadrinhos de massa até produções independentes e autorais. Nesse contexto, um dos principais exemplos de progressão e influência contínua no cenário nacional é a *Turma da Mônica*, de Mauricio de Sousa, que passou a inserir problemáticas cotidianas atuais em suas histórias, como a representação social por meio de personagens pretos e portadores de necessidades especiais. Representando um marco na cultura pop brasileira, a obra transcendeu gerações, consolidando-se como um fenômeno que continua a evoluir e atrair leitores de todas as idades, desde os anos 1970 até os dias atuais. Trataremos com mais profundidade deste objeto de estudo a partir de agora.

2.4 OS QUADRINHOS DA *TURMA DA MÔNICA*

O surgimento da *Turma da Mônica* está intimamente ligado à vida pessoal de seu criador, Maurício de Sousa. Desde a infância, o quadrinista demonstrava interesse pelo universo da ilustração, começando a desenhar seus pais, avós e animais de estimação. O interesse pelo desenho foi cultivado ao longo dos anos, e Sousa tornou-se um ávido leitor de histórias em quadrinhos, tanto brasileiras quanto estrangeiras. Inspirado por suas leituras e pela vontade de criar suas próprias histórias, Sousa começou a desenvolver personagens e narrativas, dando vida aos primeiros esboços daquilo que viria a se tornar a *Turma da Mônica* (SANTOS, 2013).

Maurício Araújo de Sousa, aos 19 anos de idade, almejava viver da ilustração e trabalhar como quadrinista. Santos (2013) explica que, em 1954, ele encontrou uma oportunidade nesse campo ao conseguir um emprego em uma antiga mídia impressa chamada *Folha da Manhã*. Embora não tenha alcançado imediatamente o cargo de ilustrador, Sousa aceitou a função de repórter policial, no entanto, ele não abandonou seu interesse pela ilustração e sempre que possível, adornava suas reportagens com desenhos próprios. Em 1959, o jornal lhe ofereceu a chance de publicar uma pequena tira no *Folha da Tarde*, o que representou um marco significativo em sua carreira. A partir desse momento, Sousa foi introduzido no mercado de quadrinista profissional, consolidando-se como um dos mais importantes e influentes artistas do meio no Brasil.

A tira de 18 de julho de 1959 marcou o nascimento de uma das turmas mais emblemáticas e populares dos quadrinhos brasileiros: a *Turma da Mônica*. Na narrativa, foram introduzidos dois personagens: o menino Franjinha e seu cão, Bidu. Este último foi inspirado no cachorro de Maurício de Sousa, chamado Cuíca, enquanto Franjinha possuía traços que remetiam ao próprio autor.

A autoficção¹³⁹, como já discutimos em capítulos precedentes, é um gênero literário que mescla elementos autobiográficos com ficcionais, permitindo ao autor explorar sua própria vida de forma criativa e reflexiva (CALLIGARIS, 1998). No caso de Sousa, é possível identificar elementos de autoficção em suas produções ao observar como ele se inspira em sua própria vida, experiências e relações pessoais

¹³⁹ Termo cunhado por Serge Doubrovsky em 1977.

para criar os personagens e histórias da *Turma da Mônica*¹⁴⁰. Essa conexão entre a vida real do autor e sua obra é um aspecto central da autoficção, pois permite uma exploração íntima e autêntica das experiências pessoais do criador.

Em *Tipologia da Autoficção*, Vincent Colonna (2014) estabelece categorias para o gênero e a produção de Sousa se enquadra na “autoficção especular”, na qual o autor-personagem não é o protagonista direto da narrativa, mas suas marcas pessoais estão presentes de forma indireta, refletidas em diferentes aspectos da obra.

O realismo do texto e sua verossimilhança se tornam, no caso, elemento secundário, e o autor não está mais necessariamente no centro do livro; ele pode ser apenas uma silhueta; o importante é que se coloque em algum canto da obra, que reflète então sua presença como se fosse um espelho (COLONNA, 2014, p. 53).

No caso de Sousa, suas experiências de vida, suas relações pessoais e suas memórias podem ser vistas refletidas nos personagens, nas situações e nos cenários que ele cria. Ao invés de se colocar explicitamente como protagonista, Sousa utiliza sua obra como um espelho de sua própria vida, permitindo que os leitores encontrem fragmentos de sua identidade e de suas vivências por meio das histórias que ele conta. Essa abordagem permite uma maior flexibilidade narrativa e uma multiplicidade de perspectivas, incrementando a experiência dos leitores ao mesmo tempo em que mantém uma conexão com a vida e as experiências do autor.

As obras de Sousa também fazem uso do autorretrato¹⁴¹ (FIGURA 43), modo ilustrativo capaz de expressar a identidade e perspectiva do autor (ONIAN, 1988). Essa relação entre o autor e suas criações, seja por meio da autoficção e do autorretrato pode ser vista como uma forma de autorrepresentação, uma vez que Mauricio de Sousa se faz presente em suas obras, seja de forma implícita ou explícita, tornando-se parte integrante do universo que ele próprio construiu. A prática é feita, de acordo com Canton (2001), pelas seguintes motivações:

Os artistas começaram a pintar seus próprios rostos. Isso porque eles também queriam: deixar sua imagem gravada para o futuro; sentir que eram importantes como pessoas humanas e como profissionais; expressar em suas pinturas o que sentiam internamente, suas emoções e seus

¹⁴⁰ Mauricio de Sousa tem um total de 10 filhos e todos eles têm a sua versão nos quadrinhos, alguns com mais, outros com menos importância.

¹⁴¹ A pintora mexicana Frida Kahlo é um dos maiores expoentes na arte dos autorretratos, prática iniciada no período do Renascimento.

pensamentos; usar suas próprias imagens como pretextos para elaborar obras de arte, cuidando das cores, das pinceladas, dos contornos, das texturas (CANTON, 2001, p. 05).

Figura 41 - Autorretrato de Maurício de Sousa



Fonte: <https://bloggallerya.com> (2015)

A evolução das tiras de quadrinhos de Maurício de Sousa ao longo do tempo reflete o desenvolvimento dos personagens também o próprio amadurecimento do autor como contador de histórias. O surgimento de personagens coadjuvantes como Cebolinha e Cascão, na década de 1960, adicionou camadas à narrativa, enriquecendo o universo construído por Sousa com novas personalidades e dinâmicas interativas (SANTOS, 2013).

A inspiração de Sousa em pessoas reais, como um garoto de Mogi das Cruzes¹⁴² que conheceu na infância e serviu de modelo para a criação do Cebolinha¹⁴³, demonstra como elementos do cotidiano são incorporados às suas criações. Em 1961, surgiu o Cascão, conhecido pela sua falta de higiene. Ao longo do tempo, o protagonismo inicial de Bidu deu lugar ao Cebolinha, que se tornou o personagem principal. As histórias, antes batizadas de Bidu e Franjinha, passaram a ser intituladas de *Cebolinha* (SOUSA, 2006).

De acordo com Santos (2013) a mudança de protagonismo de Bidu para Cebolinha também revela a capacidade de adaptação e inovação do autor, que soube identificar e responder às demandas do seu público ao longo do tempo. Essa transição implicava nas preferências do receptor e possibilita uma maior exploração das características e potenciais narrativos dos novos protagonistas.

¹⁴² Maurício de Sousa nasceu na cidade de Santa Isabel-SP e foi criado em Mogi das Cruzes-SP.

¹⁴³ Assim como o personagem, o garoto do mundo real tinha o cabelo espetado e falava de forma equivocada, trocando o “r” pelo “l”. O pai de Sousa dizia que o cabelo do personagem remetia a uma cebola, atribuindo essa característica ao nome do personagem.

Mauricio de Sousa continuou expandindo seu universo de histórias em quadrinhos, introduzindo novos personagens como Chico Bento, Astronauta e Horácio. Notavelmente, até então, havia uma escassez de personagens femininas em suas histórias. O cenário mudou em 1963, quando Sousa criou Mônica¹⁴⁴, inspirada em uma de suas filhas. Mônica era caracterizada por sua baixa estatura, dentes grandes e personalidade forte, frequentemente irritada. Inicialmente, Mônica desempenhava um papel secundário nas histórias de Cebolinha, mas devido ao sucesso e carisma da personagem, ela acabou se tornando a protagonista. Um ano depois, Sousa introduziu Magali, a melhor amiga de Mônica, também baseada em uma de suas filhas.

Desde o princípio, os amigos se aproximaram porque moravam no mesmo entorno, a Rua do Limão, também chamada de Rua do Limoeiro, localizada no bairro do Limoeiro. (SOUSA, 2006). O cenário, que serve como pano de fundo para as histórias, tem esse nome em homenagem ao bairro do Limão, localizado na zona norte de São Paulo. Mauricio de Sousa, o criador da Turma da Mônica, se inspirou no nome do bairro original para criar o nome fictício Limoeiro, no entanto, as características estéticas da versão ficcional foram inspiradas no bairro Cambuí, localizado em Campinas-SP, onde Sousa passou a infância. O nome Limoeiro foi escolhido para criar um ambiente mais fictício e atemporal, permitindo uma conexão simbólica com o público sem estar restrito a um lugar específico (G1, 2024)¹⁴⁵.

Frente ao sucesso das tiras, em 1970, os personagens ganharam uma revista própria, um gibi chamado *Mônica e sua turma*. Santos (2013) destaca que o suporte no formato de revista facilitou a distribuição dos quadrinhos da Mônica, fazendo com que a narrativa se tornasse popular em todo o país.

Ainda na década de 1970, o título foi modificado para *Turma da Mônica*, trazendo normalmente como protagonistas os quatro personagens principais e suas características bem definidas: Mônica apresentava o perfil de durona e autoritária a ponto de se considerar a dona da rua; Cebolinha era o garoto que atormentava Mônica, sempre com um plano infalível para dar um nó nas orelhas do Sansão, o coelho de pelúcia da garota; Cascão, o garoto que não gostava de água e

¹⁴⁴ A filha de Mauricio de Sousa também, se chama Mônica.

¹⁴⁵ Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/campinas-regiao/noticia/2024/05/31/limoeiro-da-vida-real-veja-antes-e-depois-de-bairro-que-inspirou-cenario-da-turma-da-monica-nos-anos-70.ghtml>

participava constantemente dos planos de Cebolinha; e Magali, que por sua vez, era a personagem comilona e melhor amiga da protagonista (SOUSA, 2006).

Além desses, outros personagens secundários faziam parte dos quadrinhos e chegaram a ganhar suas próprias turmas dentro desse universo. Surgia a *Turma do Chico Bento*, mostrando a vida caipira no interior; a *Turma do Penadinho*, o fantasma que tinha amigos vampiros, lobisomens e todo o tipo de criaturas que vivem rondando o cemitério; a *Turma da Tina*, que trazia histórias mais adolescentes; a *Turma do Astronauta*, que abordava temas espaciais; a *Turma da Mata e do Papa-Capim*, que mostrava a vida dos personagens indígenas que vivem na floresta; A *Turma do Piteco*, que abordava temas pré-históricos, assim como a *Turma do Horácio*¹⁴⁶, um filho de tiranossauro rex que trazia temas mais filosóficos e reflexivos¹⁴⁷.

Durante a ditadura militar no Brasil¹⁴⁸, Sousa enfrentou desafios com suas obras, incluindo a censura de algumas de suas histórias em quadrinhos. Em 1972, em meio ao auge da repressão, o governo lançou uma campanha higienista ilustrada pelo personagem Sugismundo, retratado como alguém com maus hábitos de higiene. No mesmo ano, poucos meses depois, Mauricio de Sousa introduziu o personagem Capitão Feio, inicialmente em uma peça teatral e depois em quadrinhos, em uma narrativa que o polarizava com o Anjinho da Turma da Mônica. A introdução do Capitão Feio levantou questionamentos sobre sua relação com a campanha higienista do governo e se representava uma resposta à censura imposta ao personagem Cascão, considerado sujo.

Segundo Link Vargas (2019), esse contexto sugere uma possível resposta de Mauricio de Sousa às políticas do governo, utilizando seu personagem para questionar a responsabilidade do Estado em questões sanitárias e para desafiar as narrativas oficiais. O surgimento do Capitão Feio também pode ser interpretado

¹⁴⁶ Mauricio de Sousa afirma que Horácio é seu personagem favorito e apesar de contar com uma equipe de quadrinistas, é Sousa quem produz as narrativas de Horácio até os dias atuais.

¹⁴⁷ Atualmente, o portfólio de Mauricio de Sousa é composto por mais de 200 personagens recorrentes.

¹⁴⁸ A ditadura militar no Brasil teve início oficialmente em 1964, com o golpe militar que derrubou o presidente democraticamente eleito João Goulart, e durou até 1985, quando o país recuperou a democracia com a posse de José Sarney como presidente, após o fim do governo do último presidente militar, João Figueiredo. Este período ficou conhecido como "Anos de Chumbo" devido à repressão política, censura, violência e restrição das liberdades civis que caracterizaram o regime militar.

como uma forma de diversificar a gama de personagens na *Turma da Mônica*, oferecendo uma contrapartida ao estereótipo do herói limpo e perfeito.

Figura 42 - Sugismundo (Governo Federal) e Capitão Feio (Mauricio de Sousa),



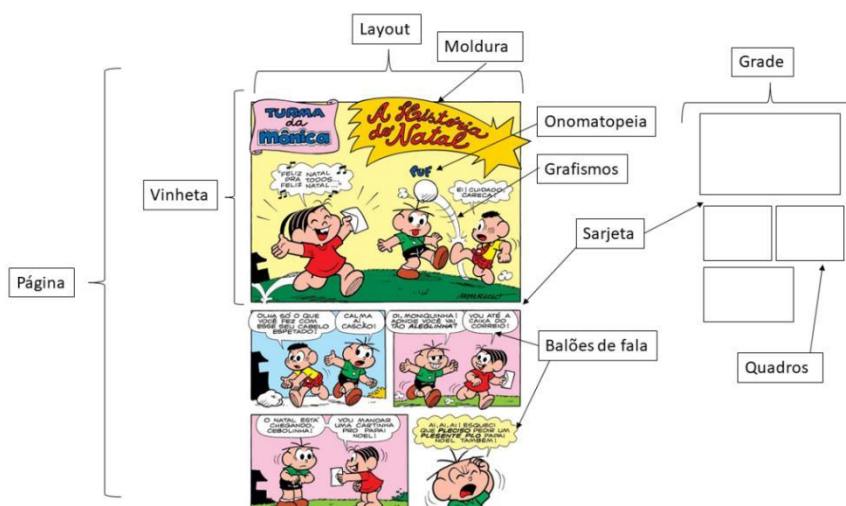
Fonte: Pinterest

A relação exata entre o personagem e as políticas do governo permanece aberta a interpretações e debates entre estudiosos e fãs das histórias de Mauricio de Sousa, contudo, nota-se mais uma situação em que os quadrinhos nacionais retratam, provocam, sugerem ou dialogam acerca de questões sociais enfrentadas pelo Brasil, conforme observado no subtópico 2.3, sobre os quadrinhos no Brasil. Dessa forma, as HQs nacionais se afirmaram como um entretenimento e também como um meio de resistência e reflexão crítica, alinhando-se com a função que Cagnin (2014) atribui à mídia como um agente de conscientização e transformação social.

A discussão sobre a tradição oral, apresentada no capítulo 1 se reflete na linguagem nos HQ's da *Turma da Mônica*, que, embora estejam na forma escrita, simulam a oralidade por meio da estrutura dos balões de diálogo. Essa escolha estilística é uma estratégia narrativa que aproxima a leitura do universo da conversa cotidiana, facilitando a identificação do leitor, especialmente o público infantil, com os personagens e suas falas. Como observa Costa (2008), os quadrinhos se manifestam a partir de uma "oralidade escrita", em que a linguagem coloquial e a pontuação expressiva recriam os ritmos e tons da fala. No caso da *Turma da Mônica*, essa oralidade é intensificada pelo uso de expressões regionais, gírias e construções que remetem ao português falado no Brasil, o que reforça seu vínculo com a cultura popular e contribui para a construção de uma identidade narrativa brasileira no universo das HQs.

As produções de Maurício de Sousa sempre foram hábeis em conciliar aspectos sociais com as iniciativas comerciais. Vergueiro (2017) atribui o sucesso das publicações não somente pelo conteúdo da narrativa, mas também pelo formato dos quadrinhos, que seguem os padrões técnicos da sequencialidade, simultaneidade e universalidade, contendo todos os elementos fundamentais para a composição de uma HQ elencados por Peeters (2010). Para observar o fato na prática, elaborei a Figura 46 na qual é possível identificar os elementos dos quadrinhos presentes em um texto da *Turma da Mônica*.

Figura 43 - Aplicação dos elementos dos quadrinhos em uma página de HQ da Turma da Mônica



Fontes: Esquema elaborado pela autora (2023) com imagem do Pinterest

Sousa também faz uso dos diferentes modelos de layouts elencados por Peeters (2010) como podemos observar na Figura 46, na qual a tira faz uso do modelo de layout ostensivo, isto é, um estilo de design visualmente marcante e proeminente em seus quadros com alguma razão intencional.

Figura 44 - Layout ostensivo com diferença no terceiro quadro



Fonte: Pinterest

De acordo com Santos (2013) as histórias em quadrinhos de Mauricio de Sousa são amplamente distribuídas em vários países devido às características universais de suas técnicas e atemporais de seus personagens. O pesquisador explica: Com exceção do caipira Chico Bento e do índio Papa-Capim, que possuem traços profundos de brasilidade, os demais personagens infantis movem-se em um terreno indefinido: do ponto de vista social, pertencem à classe média; já em relação à ambientação, as histórias podem se passar em qualquer lugar [...] (SANTOS, 2013, p.09).

Vergueiro (2017) concorda e afirma que Sousa adotou uma abordagem distinta da de Ziraldo em seus quadrinhos, optando por criar personagens e situações que tivessem um apelo universal. Apesar de explorar ocasionalmente aspectos nacionais em suas narrativas, ao invés de se concentrar nesses elementos específicos da realidade brasileira, Sousa buscou priorizar aspectos universais ao criar um grupo de personagens com os quais crianças de diferentes culturas e contextos pudessem se identificar. Essa estratégia visava competir em igualdade de condições com as histórias em quadrinhos estrangeiras, especialmente as produzidas pela Disney, como Pato Donald e Mickey Mouse, que eram populares entre as crianças brasileiras na época. Verdolini (2016) compartilha do mesmo pensamento e reforça o caráter atemporal da narrativa de Sousa:

A Turma continua atemporal com suas brincadeiras de criança, seus eternos aniversários de sete anos e suas roupas que não mudam (apesar de aparecerem com modelinhos diferentes vez ou outra); contudo, vivenciam ou representam grandes sagas do cinema, da televisão, da literatura. Às vezes, aparecem mexendo no computador, mencionando algo da Internet ou brincando com um brinquedo eletrônico – possível apelo aos novos leitores da era tecnológica –, mas Mauricio preza as brincadeiras

tradicionais e que envolvem a imaginação e a companhia dos amigos. Essa seria a ponte para que os adultos estimulassem suas gerações descendentes a ler o gibi (VERDOLINI, 2016, p.05).

Os quadrinhos *Turma da Mônica* tornaram-se publicações de alta procura no mercado, sendo ofertadas mensalmente e semanalmente na forma de gibis e almanaques. A elevada demanda resultou na criação do Estúdio Maurício de Sousa que, por meio de uma equipe de roteiristas e desenhistas, possibilitou a expansão das suas produções. A narrativa de leitura fácil, era capaz de alcançar as camadas populares e gerar identificação no público brasileiro, além de trazer aprendizado, humor e entretenimento. Com a repercussão positiva e o elevado volume de vendas, a *Turma da Mônica* passou a ser exportada. Desde os anos 1980, vem sendo vendida para mais de 40 países, ganhando traduções em 14 idiomas (SANTOS, 2013).

Desde o início de sua carreira, Sousa observava de perto o funcionamento das *syndicates* de quadrinhos americanas¹⁴⁹, que eram responsáveis por licenciar os quadrinhos nos Estados Unidos. Inspirado por esse modelo de negócio, Sousa direcionou seus esforços para a expansão de suas tirinhas, buscando vendê-las para diversos jornais. Essa abordagem permitiu que suas criações alcançassem um público mais amplo e estabeleceu as bases para o desenvolvimento de um domínio midiático em torno de sua marca, a *Turma da Mônica* (SANTANA, 2005).

A obra de Sousa também suscita reflexões sobre a noção de autoria no contexto da produção cultural em larga escala. Críticos como Cyrne e Link questionam se o autor pode ser compreendido como um criador puro, considerando que grande parte de sua produção é realizada coletivamente por uma equipe de roteiristas e ilustradores. Essa discussão pode ser aprofundada a partir do pensamento de Benjamin (1936), que problematiza a perda da aura da obra de arte diante da possibilidade de sua reprodução infinita.

Para o teórico, a obra deixa de ser única e ligada ao gênio individual do artista, passando a existir em série, o que dilui a figura tradicional da autoria. No

¹⁴⁹ São empresas que representam cartunistas e criadores de tirinhas. Elas têm o papel de distribuir e licenciar os quadrinhos para jornais e revistas em todo o país. Também atuam como intermediárias entre os artistas e os veículos de comunicação, negociando contratos de publicação e licenciamento das tiras. Além disso, muitas *syndicates* oferecem serviços de sindicalização, gerenciamento de direitos autorais e marketing para os criadores de quadrinhos. Nos Estados Unidos, as *syndicates* tiveram um papel significativo no desenvolvimento e na popularização dos quadrinhos na imprensa, tornando-se uma parte essencial do mercado de entretenimento (SANTANA, 2005).

caso de Sousa, o autor se transforma em uma espécie de curador de um universo ficcional, cuja continuidade e coerência dependem mais da manutenção de uma marca do que de uma assinatura pessoal. A produção sistemática da Mauricio de Sousa Produções, que mantém um padrão visual, temático e narrativo nas HQs, mesmo sendo realizadas por diferentes artistas, se assemelha ao modelo das franquias, como McDonald's, que preza pela padronização da experiência independentemente de quem a executa. Ritzer (2011) utiliza o termo “McDonaldização” para explicar a produção em série que abarca diversos tipos de produtos da indústria – incluindo a cultural.

A McDonaldização significa que os princípios do restaurante de *fast-food* estão começando a dominar setores cada vez mais amplos da sociedade americana, assim como do restante do mundo. Esses princípios são: eficiência, calculabilidade, previsibilidade e controle. [...] As pessoas obtêm o mesmo produto e a mesma experiência, independentemente de onde estejam. Isso também se aplica ao entretenimento, à educação, à saúde e até à cultura popular — tudo formatado em moldes pré-definidos que garantem a uniformidade e a continuidade da experiência (RITZER, 2011, p. 24).

Nesse sentido, Sousa pode ser compreendido como um artista, mas também como um organizador simbólico de um imaginário coletivo, cuja função autoral se desloca para o plano institucional, midiático e mercadológico.

A *Turma da Mônica* tornou-se, portanto, uma indústria e transcendeu sua origem como história em quadrinhos¹⁵⁰, tornando-se uma marca de relevância com uma ampla gama de produtos licenciados que ultrapassam três mil itens. Esses produtos vão desde parques de diversões, filmes e peças de teatro até alimentos, fraldas e perfumes para bebês. Os personagens, por sua vez, foram além das páginas, tornando-se garotos-propaganda, como o Jotão, o elefante verde que passou a estampar latas de molho de tomate. Além disso, alguns personagens adquiriram um simbolismo maior, como a própria Mônica, que desde 2007 atua como embaixadora da Unicef. Essa expansão da marca *Turma da Mônica* demonstra um impacto cultural, comercial e social significativo.

A marca *Turma da Mônica* é um exemplo de como a responsabilidade social pode ser integrada à identidade de uma empresa. De acordo com Fukunaga (2020), a responsabilidade social de uma marca é um componente essencial da gestão

¹⁵⁰ O assunto será abordado com mais profundidade no tópico a seguir.

empresarial contemporânea, refletindo o compromisso das organizações com o bem-estar da sociedade e do meio ambiente. Essas iniciativas podem incluir programas de voluntariado corporativo, projetos de sustentabilidade, apoio a causas sociais e culturais, entre outros. Através de uma abordagem proativa e engajada, as marcas podem fortalecer sua reputação, ganhar a confiança dos consumidores e construir relacionamentos duradouros com suas partes interessadas (FUKUNAGA, 2020).

A *Turma da Mônica* está envolvida em diversas iniciativas sociais, dentre elas, campanhas educativas, caso de uma campanha de conscientização da importância da vacinação (EXTRA, 2020¹⁵¹); eventos beneficentes, como por exemplo o encontro “Nem tudo acaba em Pizza”, organizado pela marca em prol das crianças do ITACI¹⁵² (BARESSP, 2018¹⁵³) e projetos de incentivo à leitura, caso da campanha “Levanta a mão” (ORIENTE-SE, 2023) em conjunto da Editora Panini¹⁵⁴ (2023). Essas ações, elencadas na figura abaixo, reforçam os valores positivos associados à marca e demonstram seu compromisso com o desenvolvimento social e o bem-estar da comunidade.

¹⁵¹ Disponível em: <https://extra.globo.com/noticias/saude-e-ciencia/turma-da-monica-ilustra-campanha-do-unicef-para-conscientizar-importancia-da-vacinacao-24803190.html>

¹⁵² Instituto de Tratamento do Câncer Infantil

¹⁵³ Disponível em <https://www.baressp.com.br/eventos/evento-beneficiente-ne-tudo-acaba-em-pizza-com-magali-e-cebolinha-na-chacara-turma-da-monica>

¹⁵⁴ Disponível em: <https://www.portalorientese.com/panini-lanca-campanha-de-incentivo-a-leitura-em-parceria-com-a-turma-da-monica/>

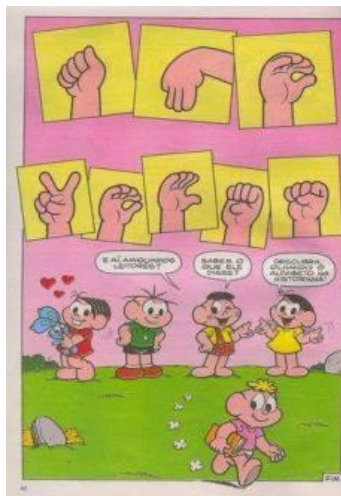
Figura 45 - Campanhas de responsabilidade social em colaboração com a *Turma da Mônica*.



Fonte: Jornal Extra (2020); BaresSP (2018) e Artescetera (2023), respectivamente

As ações da marca *Turma da Mônica* são reflexo da obra quadrinística homônima, que também estabelece relações com a esfera social. Em suas narrativas, Sousa aborda de forma significativa o cotidiano, explorando uma variedade de questões sociais, ambientais, de cidadania e inclusão. De acordo com Rezende e Silvério (2012), as representações presentes nas histórias de Sousa, especialmente aquelas relacionadas à inclusão de pessoas com deficiência, exigem dos leitores uma atividade constante de percepção e decodificação de símbolos, incentivando uma leitura crítica e reflexiva dos signos apresentados pelo autor, conforme exemplificado na narrativa em quadrinhos da Figura 48.

Figura 46 - O personagem surdo Humberto diz “Eu amo você” na linguagem de libras.



Fonte: Pinterest

Com o objetivo de gerar inclusão, a Turma ganhou, ao longo dos anos, personagens condizentes com a sociedade, como o surdo Humberto, a deficiente visual Dorinha; o cadeirante Lucca; o portador do Transtorno do Espectro Autista, André e a portadora da Síndrome de Down, Tati. Cidade e Freitas (2009) destacam que a verdadeira inclusão social das pessoas com deficiência ocorre quando elas têm acesso a oportunidades e condições sociais e estruturais que lhes permitem interagir com os demais grupos sociais em igualdade. O objetivo é eliminar a discriminação contra as pessoas com deficiência e garantir o pleno exercício de seus direitos, incluindo o direito fundamental à educação inclusiva. Essa perspectiva é respaldada pela Declaração de Salamanca (MACIEL, 2000) e pelo Estatuto da Pessoa com Deficiência (BRASIL, 2015), valores e princípios que são difundidos por meio da obra de Sousa.

Além da inclusão, a diversidade se tornou uma pauta em *Turma da Mônica*. De acordo com Pires e Xavier (2023) as histórias em quadrinhos também desempenham um papel significativo na educação antirracista ao desafiar estereótipos, promover a diversidade e sensibilizar os leitores para questões raciais. Munanga explica:

A inclusão de conteúdos que abordam a história e cultura de grupos afro-brasileiros desempenha um papel fundamental na desconstrução de estereótipos e preconceitos, enriquecendo a compreensão [...] sobre as diversas identidades culturais presentes em nosso país. Através da inclusão, de forma ativa, de materiais que valorizam a rica herança cultural

africana, promovemos uma "desintoxicação semântica e constituição de um novo lugar de entendimento das relações consigo, outros e o mundo" (MUNANGA, 2019, p. 53).

Com a inserção de personagens pretos relevantes, as HQs de Sousa se tornam aliadas na luta contra a discriminação racial, combatendo uma longa história de representação exclusiva do homem branco ocidental de classe média/alta. O feito foi uma reparação histórica, tendo em vista a ausência de representatividade negra ao longo das décadas iniciais da série infanto-juvenil. Não que não houvesse personagens pretos em *Turma da Mônica*. Em 1960, o personagem Jeremias entrou para a narrativa, no entanto, sua participação era pouco relevante. Nos anos 2000, a produtora trouxe personagens pretos icônicos para os quadrinhos como forma de homenagem, caso de Pelezinho, Ronaldo e Roldinho¹⁵⁵, contudo, tratava-se de participações especiais e não personagens efetivos (PIRES; XAVIER, 2023).

Outro aspecto atrelado à ausência de representatividade negra foi a inexistência de personagens pretas e mulheres em *Turma da Mônica*. De acordo com Pires e Xavier (2023) foi somente em 2014 que a primeira personagem preta do sexo feminino foi inserida em uma narrativa. Trata-se de Melissa, uma cantora gótica de cabelos azuis. Em 2017, Milena entrou para o núcleo urbano, enquanto Tábata, em 2020, tornou-se pertencente ao núcleo rural da *Turma do Chico Bento*¹⁵⁶.

Figura 47 - Principais personagens pretos de Turma da Mônica: Jeremias, Pelezinho, Roldinho, Ronaldo, Melissa, Milena e Tábata, respectivamente.



Fonte: Mônica Wiki

Apesar do aumento no número de personagens pretos ao longo dos últimos anos, estes permaneceram ocupando posições secundárias nas histórias, com exceção de Milena, que ganhou mais espaço nas narrativas e se juntou ao grupo de

¹⁵⁵ Inspirados nos jogadores de futebol Pelé, Roldinho Gaúcho e Ronaldo Fenômeno.

¹⁵⁶ Além destes, Pires e Xavier (2023) enumeram outras participações especiais de personagens pretos na narrativa de Sousa, como a anjinha Angelita, um contraponto feminino para o personagem Anjinho.

protagonistas, Mônica, Magali, Cebolinha, Cascão. Pires e Xavier destacam a importância do feito:

A inclusão de Milena na Turma da Mônica, em 2017, representa um passo significativo em direção à representatividade feminina e diversidade étnica na série. Ao surgir como uma das primeiras personagens negras no grupo, Milena reflete o compromisso em abordar com sensibilidade as complexidades de raça e gênero. Em "Muitas Possibilidades", história estrelada por Milena no mesmo ano, somos conduzidos ao ambiente escolar, onde ela explora suas futuras profissões. A narrativa oferece um vislumbre de suas ambições, que vão desde o sonho de ser astronauta até o desejo de ser artista de cinema. Milena se destaca como exemplo de como a representatividade pode capacitar crianças negras, ao apresentar uma ampla gama de sonhos realizáveis, que transcendem estereótipos. Esse aspecto inspirador da personagem motiva os leitores a acreditarem em seu potencial, encorajando-os a perseguirem diversos objetivos (PIRES, XAVIER, 2023, p.09 e 10).

Nesse sentido, é possível considerar que a Mauricio de Sousa Produções (MSP) introduziu personagens nos quadrinhos em um momento posterior ao ideal, reconhecendo assim um atraso nesse aspecto. No entanto, é válido ressaltar que é melhor que essa inclusão tenha ocorrido, mesmo que tardiamente, do que a não realização de mudanças. A empresa demonstra estar cada vez mais sensível e atenta aos desejos e necessidades do público, incluindo uma representação mais diversificada e inclusiva em suas narrativas. Esse movimento reflete um compromisso com a representatividade e a promoção da igualdade, alinhando-se com as demandas de uma sociedade cada vez mais consciente da importância da diversidade.

Seguindo com a análise cronológica, em 2008, os estúdios Maurício de Sousa começaram uma produção diferente, pois as crianças que cresceram lendo os gibis já não tinham tanto interesse pelas narrativas por considerá-las infantis. Com isso, surgiu a *Turma da Mônica Jovem*, uma versão adolescente dos personagens, desenhados no estilo de mangá, com temas mais sérios e adultos (VERGUEIRO, 2017).

Em 2013, uma nova proposta surgiu dentro dos Estúdios Mauricio de Sousa: as Graphic MSP, *graphic novels* criadas pela Mauricio de Sousa Produções (MSP). Se a *Turma da Mônica Jovem* atendia o público adolescente, as Graphic MSP chegaram para abordar um público adulto. Estas HQs normalmente são releituras dos personagens e podem utilizar temáticas mais sérias e aprofundadas. Abordam, por exemplo, temas sociais com Jeremias, que fala sobre racismo; *Mônica Força*,

que aborda temas familiares; temas filosóficos como *Penadinho Vida* e abordagens de ficção científica, com *As histórias do Astronauta*. Em 2024, o selo Graphic MSP acumula mais de vinte publicações. São quadrinhos para quem já conhece os personagens, mas desejam vislumbrá-los a partir de uma outra perspectiva.

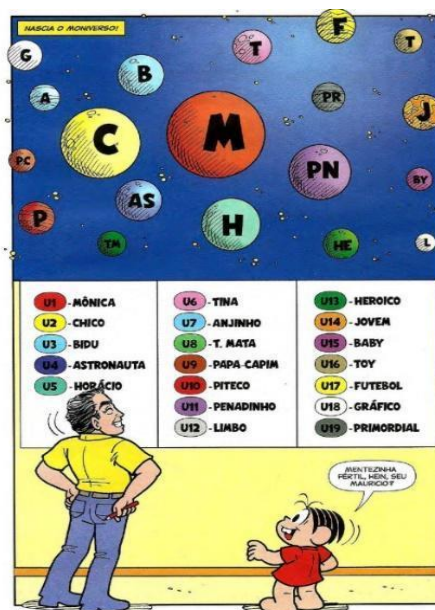
Essa foi uma das estratégias utilizadas pela equipe de Sousa para manter o público interessado, fazendo com que eles permanecessem acompanhando a narrativa, mesmo com mais idade. A outra estratégia de conquista e sustentação do público foi por meio da expansão do universo transmidiático da *Turma da Mônica*, permitindo ao receptor acessar a narrativa através de diversas plataformas de mídia, assunto que abordaremos com mais profundidade no tópico a seguir.

2.5 TRANSTEXTUALIDADE E TRANSMIDIALIDADE EM *TURMA DA MÔNICA*

Com a crescente tendência de os mercados de comunicação, literatura e artes seguirem em direção aos investimentos em produções audiovisuais, experiências imersivas e expansão das plataformas digitais (CASSIANO, 2015), a *Turma da Mônica*, cuja revista em quadrinhos sempre foi seu principal produto, viu a necessidade de se adaptar a esse novo cenário. Assim, além das tradicionais histórias em quadrinhos, a franquia passou a explorar ativamente outros suportes de mídia.

O universo expandido da *Turma da Mônica* possui tantas histórias, camadas, produtos e conexões que a obra *Mauricio 80* (2015), edição em homenagem aos oitenta anos de Sousa, ganhou uma versão metalinguística nos quadrinhos como forma de expressar o que o autor chama de “Monicaverso” (FIGURA 50).

Figura 48 - “Monicaverso”: o universo expandido de Turma da Mônica



Fonte: Mauricio 80 (2015, p.06)

A popularidade das produções audiovisuais, como filmes, séries e animações, oferece à *Turma da Mônica* a oportunidade de expandir seu alcance e atrair novos públicos, especialmente aqueles que preferem consumir conteúdo de forma hipertextual. Além disso, é crescente o investimento em experiências imersivas,

como jogos, parques temáticos¹⁵⁷, shows e eventos interativos, o que proporciona aos fãs uma experiência mais envolvente e participativa, caminhando para o que Jenkins (2009) define como “cultura da convergência”.

Desde as suas primeiras décadas de existência, a *Turma da Mônica* mostrou uma inclinação para expandir seus produtos para além das histórias em quadrinhos originais, especialmente através de adaptações para o formato de shows e animações, movimento iniciado ainda na década de 1970¹⁵⁸. A primeira produção transmídia foi para o teatro, com o lançamento da peça teatral *Mônica e o Cebolinha em No Mundo de Romeu e Julieta* (1978), versão hipertextual da *Turma da Mônica* e da obra *Romeu e Julieta* (1591-1595), representados em uma versão de paródia.

Um ano depois, foi lançado o longa-metragem de mesmo nome¹⁵⁹, que assim como o espetáculo teatral, seguiu o estilo musical, combinando falas, canções e danças. Na trama, Mônica e Cebolinha interpretam os papéis principais de Romeu e Julieta, respectivamente. Assim como na obra original de Shakespeare, os dois personagens enfrentam as barreiras impostas por suas famílias rivais, os Capuletos e os Montecchios, enquanto vivem um amor proibido. A adaptação da obra clássica para o universo da *Turma da Mônica* adiciona elementos de humor e aventura à história clássica, mantendo, ao mesmo tempo, a essência do romance trágico do século XVI.

Tanto a peça teatral quanto o filme foram uma oportunidade para o público infantojuvenil se familiarizar com a narrativa atemporal de *Romeu e Julieta* de uma maneira divertida e acessível. Esses recursos, segundo Verdolini (2016) mantêm a *Turma da Mônica* atualizada no campo temático e valorizam o campo linguístico e imagético das histórias originais.

A transmidialidade existente nesta série ainda perpassou a animação e remontou ao formato impresso ao ser relançada em 2021, na coleção *Turma da Mônica Jovem*. O desdobramento apresentado na figura abaixo explica o movimento de expansão transmidiática da série *Mônica e Cebolinha no Mundo de Romeu e Julieta*, uma das vertentes do universo *Turma da Mônica*.

¹⁵⁷ O abordagem sobre os Parques temáticos será tratada com mais profundidade nos capítulos 3 e 4.

¹⁵⁸ Em 1976 foi lançada a primeira animação da *Turma da Mônica* intitulada *O Natal da Mônica*.

¹⁵⁹ A obra foi dirigida por José Amancio e conta com atores reais, sendo que os protagonistas utilizam as fantasias dos personagens. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Svb-Z9gSH5c>

Figura 49 - Universo Narrativo: Série Mônica e Cebolinha no Mundo de Romeu e Julieta



Fonte: Elaborado pelo autora (2024)

A transmidialidade em *Turma da Mônica* é evidente na variedade de formatos de mídia em que as histórias e personagens são apresentados. Além dos curtas e longas-metragens exibidos no cinema, encontrados nas locadoras de vídeo e nas plataformas de *streaming*, os desenhos animados foram transmitidos em emissoras de televisão¹⁶⁰ como a TV Globo, SBT e TV Cultura, e em canais a cabo como Cartoon Network; Cartoonito e HBO Max.

Durante muitas décadas, a primazia das produções audiovisuais da *Turma da Mônica* foi no campo da animação, contudo, o mercado cinematográfico se modifica à medida que as novas tecnologias avançam, fazendo com que os filmes em *live action* se tornassem uma alternativa viável e uma nova forma de apresentar uma história (OLIVEIRA, M.; FISCHER 2018). O atual movimento de produções hipertextuais em versões de *live action*, com o uso de recursos tecnológicos avançados, começou no final dos anos 2010, nas produções norte-americanas. *A Bela e a Fera* (2017); *O Rei Leão* (2019), *Mulan* (2020) e *A Pequena Sereia* (2023) são exemplos de obras cinematográficas clássicas do universo infanto-juvenil que ganharam uma versão com personagens reais. Denise Guimarães busca explicar o processo de produção cinematográfico contemporâneo:

A maioria dos filmes de hoje é originalmente capturado em película, e, na etapa de pós-produção, transposto para tecnologia de alta definição, ou seja, para uma ilha de edição-não linear. Essa passagem do fotoquímico ao digital, além de agilizar e facilitar o processo, possibilita inúmeras modificações de imagens captadas por câmeras cinematográficas, como a criação de imagens inexistentes, a manipulação e saturação das cores

¹⁶⁰ A primeira aparição da Turma da Mônica na TV ocorreu em dezembro de 1976, em uma animação intitulada *Feliz Natal pra Todos*.

originais, assim como a alteração dos sons captados e a edição de outros, etc. (GUIMARÃES D., 2005, P. 13)

O movimento adentrou o mercado nacional e, em 2019, foi lançada a primeira versão em *live action* de *Turma da Mônica*. O filme *Turma da Mônica Laços* é um *storytellingtransmedia* fruto de uma *grafic novel* do selo MSP Graphic de mesmo nome. O enredo do filme gira em torno de uma aventura vivida pelos quatro personagens protagonistas para encontrar o cachorro Floquinho, que desapareceu misteriosamente. A busca pelo cão os leva a uma série de desafios e situações cômicas, enquanto enfrentam obstáculos e adversidades ao longo do caminho.

Figura 50 - Turma da Mônica Laços:



Fonte: Filmes & Séries TM (2019)

Conforme apontado no Capítulo 1 sobre Narrativas, uma das características da construção de um *storytelling* transmídia é o uso de *easteregg*s para conectar as narrativas de um determinado universo expandido e Caldeira (2022) chama a atenção para os *easteregg*s deixados no filme sobre as outras narrativas de Sousa, promovendo uma espécie de ligação entre as histórias.

Já no começo do filme, aos 3 minutos, vemos na mesa do Cebolinha um livro com o título “O homem das cavernas e seus hábitos”, onde o público é levado a fazer uma alusão ao personagem Piteco, um dos personagens pré-históricos da Turma da Mônica. Poucos planos depois, ainda no quarto do menino, encontramos um Jotalhão de pelúcia. Em outra cena, aos 22 minutos, dessa vez no quarto da Mônica, temos uma pelúcia do Horácio, o filhote de Tiranossauro Rex comedor de alface, e outra do Penadinho, o fantasma, deixando claro que a *mise-en-place* foi um recurso amplamente utilizado para inserir os *easteregg*s (CALDEIRA, 2022, p.167).

Figura 51 – Easter Eggs na versão hipertextual de Turma da Mônica Laços:



Fonte: Turma da Mônica Laços (2019 apud CALDEIA, 2022)

A repercussão positiva do longa em *live action*¹⁶¹ (TERRA, 2023) resultou no lançamento de novos filmes: *Chico Bento e a Goiabeira Maraviôsa* (2025), *Turma da Mônica Lições* (2021) e *Turma da Mônica Jovem: Reflexos do Medo* (2024); Este último apresenta um novo elenco, agora com Milena, a personagem preta, compondo o núcleo de protagonistas e estendendo a preocupação com a representatividade da Mauricio de Sousa Produções para as outras mídias.

Partindo para outra vertente transmídia de *Turma da Mônica*, a franquia tem diversas versões em jogos físicos, como de tabuleiro e de cartas, além de eletrônicos e digitais. Dentre os principais, estão os feitos para as marcas Master System e Mega Drive, como as edições *Mônica no Castelo do Dragão* (1991) e *Turma da Mônica na Terra dos Monstros* (1994). Estas são, na realidade, adaptações nacionais de jogos da série *Wonder Boy*.

¹⁶¹ Disponível em www.terra.com.br/diversao/entre-telas/turma-da-monica-jovem-conheca-o-elenco-do-live-action,a4b94e4c74c2f81d3ee62ad6fd3d0a63ezjtugm.html

Figura 52 - Jogo para videogame Mônica na Terra dos Monstros: versão nacional do game Wonder Boy



Fonte: NARG (2015)

A expansão das plataformas digitais, por sua vez, desempenha um papel fundamental nas adaptações dos HQs para outros formatos de mídia. No que se refere aos meios digitais como redes sociais, aplicativos, sites e ferramentas online, a *Turma da Mônica* pode alcançar seu público de maneira direta e interativa, criando conteúdo exclusivo e engajando os fãs em conversas e atividades relacionadas à marca. Essa adaptação às novas tendências e tecnologias permite que a franquia permaneça relevante e conectada com seu público em um mundo cada vez mais digital e visualmente orientado.

Além das animações tradicionais, a série *Mônica Toy*, lançada em 2013, em comemoração aos 50 anos da *Turma da Mônica*, é um exemplo de como a franquia é expandida para as mídias online. O projeto teve início com uma parceria entre a *Turma da Mônica* e a marca de móveis e decoração Tok Stok para o lançamento de uma linha de produtos licenciada. A idealização envolvia uma produção transmídia da linha de personagens para uma narrativa no formato de websérie. A transição de um projeto transmídia para a esfera digital, segundo Jenkins (2009), permite uma maior interatividade com o público¹⁶² e uma ampliação do alcance das marcas envolvidas, abrangendo os leitores de quadrinhos, como também uma nova geração de fãs que consomem conteúdo audiovisual online.

A série *Mônica Toy* foi então lançada no YouTube e seu diferencial reside no fato de que os episódios não possuem diálogos, o que facilita a compreensão em

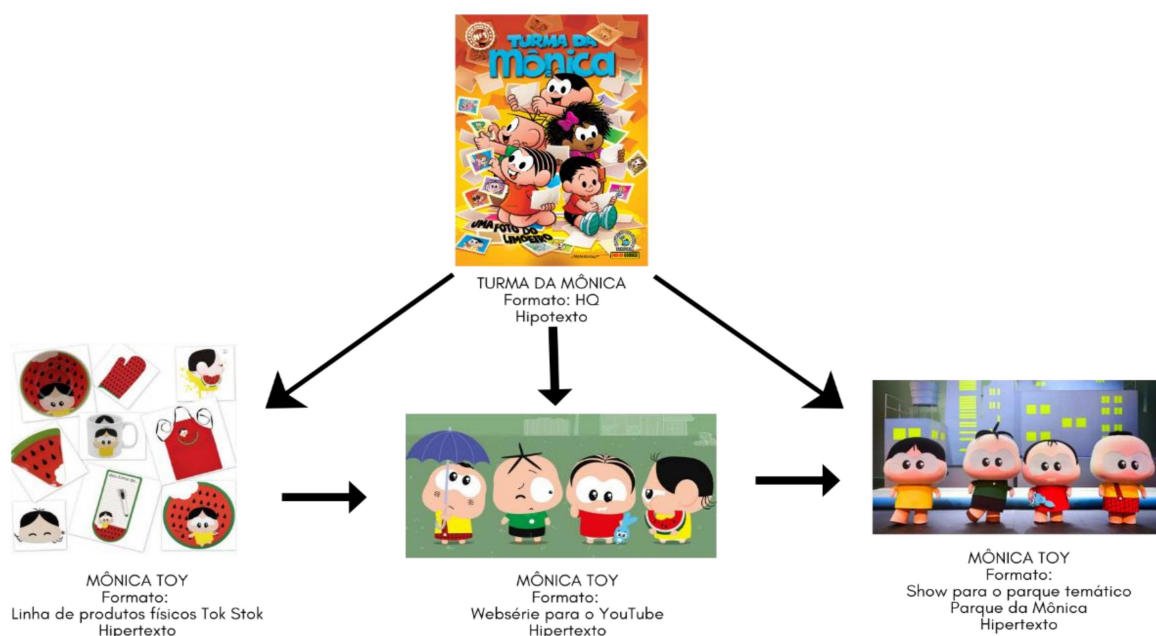
¹⁶² As mídias digitais como por exemplo o YouTube, permitem a publicação de comentários e o diálogo entre o emissor e receptor e entre receptores.

diferentes países e contribuiu para sua consolidação internacional. Essa abordagem, sem falas, permitiu que a franquia alcançasse uma audiência global e se tornasse um sucesso em várias partes do mundo (SÃO PAULO PARA CRIANÇAS, 2022)¹⁶³. Em 2024, o canal acumula mais de 9 milhões de inscritos¹⁶⁴.

A série “Mônica Toy” é uma versão estilizada dos personagens mais amados do Brasil, com um humor mais requintado e menos politicamente correto, que chega a lembrar os desenhos dos anos 80, como PicaPau e Pernalonga. Talvez por isso tenha conquistado o coração da nova geração e de seus pais junto! [...]. O projeto fez tanto sucesso que já contabiliza incríveis 4,3 bilhões de visualizações (SÃO PAULO PARA CRIANÇAS, 2022).

Com mais de dez temporadas, exibições em canais de TV e plataformas *streaming* como Cartoon Network e Netflix, a série infantil se expandiu para mais uma mídia, tornando-se um show com apresentações no Parque da Mônica, parque temático localizado na capital paulista (VEJA, 2023)¹⁶⁵. O desdobramento apresentado na Figura 58 explica o movimento de expansão transmidiática do *Mônica Toy*, uma das vertentes do universo *Turma da Mônica*.

Figura 53 - Universo Narrativo Turma da Mônica - Série Mônica Toy



Fonte: Elaborado pela autora com imagens do Pinterest (2024).

¹⁶³ Disponível em: <https://saopauloparacrianças.com.br/monica-toy/>

¹⁶⁴ Canal do YouTube Mônica Toy: <https://www.youtube.com/@monicatoy>

¹⁶⁵ Disponível em: <https://vejasp.abril.com.br/coluna/criancas-sao-paulo/monica-toy-show>

Além de tratar-se de um *storytelling* transmídia, a série *Mônica Toy* apresenta elementos transtextuais e se enquadra na categoria Geração (BARBIERI, 1993) ao se inspirar em um estilo japonês conhecido como Chibi, caracterizado por proporções caricatas, onde as cabeças e os olhos dos personagens são ligeiramente maiores em relação ao restante do corpo. Essa técnica visual, popular nos animes e mangás japoneses, confere aos personagens uma aparência leve e simplificada, destacando expressões faciais, gestos de forma enfática e, ao mesmo tempo, minimalista. Essa estilização contribui para o caráter cativante e divertido da série, facilitando a identificação e o apelo visual com o receptor, independentemente da idade ou localização geográfica.

Figura 54 - Exemplo de desenho no estilo chibi original e desenho Mônica Toy



Fonte: Vecteezy

A categoria transtextual da Convergência, conforme definida por Barbieri (2013), também está presente na franquia *Turma da Mônica*, onde elementos e referências de textos com linguagem cinematográfica são incorporados às narrativas das histórias em quadrinhos de Mauricio de Sousa. Um exemplo é a coleção de HQs intitulada *Clássicos de Cinema* (2007), na qual o universo cinematográfico é integrado ao contexto das histórias em quadrinhos por meio de personagens e cenários.

Essa convergência entre linguagens possibilita uma nova abordagem e interpretação do texto de natureza cinematográfica dentro do contexto das histórias em quadrinhos da *Turma da Mônica*. Além disso, os títulos dessa coleção exemplificam também a categoria transtextual de Adequação proposta por Barbieri (1993), ao fazer uso de paródias para modificar os títulos de obras conhecidas, como "Vingadoidos" (paródia de "Vingadores"), "X-Mônico" (paródia de "X-Man") e "BatMenino versus Super-Home" (paródia de "Batman versus Super Homem").

Essas adaptações incorporam elementos do universo cinematográfico à narrativa dos quadrinhos, além de oferecer uma perspectiva humorística.

Figura 55 - Capas de algumas das edições da coleção Clássicos do Cinema (2007)



Fonte: monica.fandom.com

Segundo Filgueira (2013), as narrativas apresentadas nas histórias em quadrinhos proporcionam oportunidades para que os personagens mais populares do cenário brasileiro interajam de maneira igualitária com ícones do entretenimento internacional e nacional. Essa integração fica evidente em colaborações entre textos de linguagem de quadrinhos, como a parceria entre a *Turma da Mônica* e *O Menino Maluquinho*, de Ziraldo, exemplificado pela obra intertextual *Montanha Mágica* (2018). O *crossover* se enquadra na categoria Inclusão, conforme definida por Barbieri (1993). Estes, além de expandir o alcance e a visibilidade das duas narrativas, também promovem uma integração cultural entre diferentes universos das histórias em quadrinhos, enriquecendo a experiência dos leitores e ampliando as possibilidades narrativas.

Figura 56 - Crossover de Menino Maluquinho e Turma da Mônica (2018)



Fonte: Omelete (2018)

No que tange às relações entre os autores que promovem diálogos transtextuais, nem todas ocorrem de maneira positiva, caso da paródia *Boldinho*. Criada pelo cartunista Daniel Paiva (2004) a narrativa em quadrinhos faz uma releitura da *Turma da Mônica*, retratando o personagem Cebolinha como usuário de maconha, inclusive com seu cabelo feito de folha de maconha, abordando temas transversais à droga.

Figura 57 - Tirinhas do Boldinho



Fonte: Baixo Centro

Em 2020, segundo O Globo¹⁶⁶, Paiva recebeu uma notificação extrajudicial da Mauricio de Sousa Produções alegando que sua paródia implicava em descrédito ao personagem originalmente criado por Sousa, o que levou Paiva a retirar sua obra do mercado. A paródia está estabelecida no artigo 47 da Lei de Direitos Autorais (Lei 9.610/98)¹⁶⁷, que autoriza: "são livres as paráfrases e as paródias que não forem verdadeiras reproduções da obra originária nem lhe implicarem descrédito".

Isso significa que a lei reconhece a legitimidade da paródia como uma forma de expressão artística que pode se apropriar de elementos de uma obra original para criar uma nova obra que apresente uma abordagem crítica, humorística ou irônica. No entanto, para ser considerada uma paródia legítima, ela não pode ser uma cópia fiel da obra nativa e não deve prejudicar a reputação da obra primária ou de seu criador. Essa disposição legal visa equilibrar os direitos do autor original com a liberdade de expressão do criador da paródia.

¹⁶⁶ Disponível em: <https://oglobo.globo.com/cultura/cartunista-apaga-parodia-de-cebolinha-sobre-maconha-da-internet-por-exigencia-de-mauricio-de-sousa-24787196>

¹⁶⁷ Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/busca?q=art.+47+da+lei+9610%2F98>

O caso de Paiva e Sousa levanta questões sobre a natureza crítica da paródia, que muitas vezes envolve deboche e sátira em relação ao objeto original. Nessa situação, prevaleceu a vontade da Maurício de Sousa Produções (MSP), que possui maior poder de mercado em comparação ao quadrinista responsável pela paródia. É importante considerar que as obras de Sousa falam para um público infanto-juvenil e era previsto que uma paródia que apresenta um conteúdo que pode ser interpretado como apologia às drogas provocasse reações mais enfáticas por parte da equipe de Sousa.

As paródias atrelados ao universo expandido da *Turma da Mônica* também se manifestam a partir da participação ativa de usuários na esfera digital. Algumas abordagens teóricas, como Santos *et al* (2016) vislumbram os memes como exemplos de intertextualidade, ou seja, como produtos culturais que referenciam e remixam elementos de outras obras e contextos culturais. Essa perspectiva destaca como os memes são criados a partir da reutilização e combinação de imagens, textos, referências culturais e outros elementos pré-existentes.

Fomentada pelo engajamento nas redes sociais, a personagem Mônica tornou-se meme ao conectarem uma imagem da protagonista sentada em frente ao computador com a palavra “ata”¹⁶⁸. Este é um exemplo interessante de como a cultura participativa, impulsionada pelas mídias sociais, pode desenvolver e disseminar fenômenos culturais de forma rápida e ampla. “Ata” é uma expressão que se tornou popular no Brasil, especialmente nas redes sociais, e é usada para expressar indiferença, desinteresse ou até mesmo incredulidade em relação a algo que foi dito.

A facilidade de compartilhamento e a viralidade das mídias sociais, segundo Santos *et al* (2016), permitem que memes se espalhem rapidamente, alcançando uma audiência cada vez maior. Além disso, a natureza interativa das mídias sociais permite que os usuários criem variações e adaptações do meme “ata”, incorporando-o em diferentes situações. Isso contribui para a sua relevância contínua e para a sua capacidade de se manter atual e engraçado ao longo do tempo.

¹⁶⁸O meme “ata” teve origem a partir da capa de uma edição do gibi da Mônica, onde a personagem principal, Mônica, é mostrada com uma expressão de indiferença, acompanhada pela palavra “ata”. Esta imagem rapidamente se espalhou pela internet e ganhou popularidade entre os usuários das redes sociais, tornando-se uma forma comum de expressar desinteresse ou descrença.

Figura 58 - Meme “ata” e variantes



Fonte: Pinterest

Ao contrário da reação frente à paródia de Daniel Paiva, a equipe de *Turma da Mônica* vislumbrou de forma positiva a repercussão do meme, criando sua própria versão do post viral no Twitter; vendendo canecas licenciadas com o meme e inserindo-o na animação da HBO Max como uma resposta a uma fala da personagem Magali¹⁶⁹.

O humor explorado pela *Turma da Mônica* atualmente, segundo Verdolini (2016), também é reflexo da diacronia da linguagem de suas narrativas. Essa evolução linguística nas histórias de Sousa pode ser atribuída a vários fatores, incluindo mudanças nas tendências culturais, influências da mídia e da cultura popular, e até mesmo a própria evolução da linguagem falada no Brasil ao longo do tempo.

Hoje em dia, as produções hipotextuais e hipertextuais da *Turma da Mônica* são repletas de neologismos¹⁷⁰, alusões¹⁷¹, expressões coloquiais, memes e referências à cultura digital, refletindo o contexto sociocultural atual. Mesmo em histórias sem diálogos específicos que remetam a uma época, é possível identificar características linguísticas que podem ser associadas a períodos específicos, permitindo aos linguistas supor uma datação aproximada com base na linguagem utilizada (VERDOLINI, 2016).

Com isso, a categoria transtextual da Convergência (BARBIERI, 1993) aparece de forma recorrente nas obras de Sousa, tendo em vista o estabelecimento

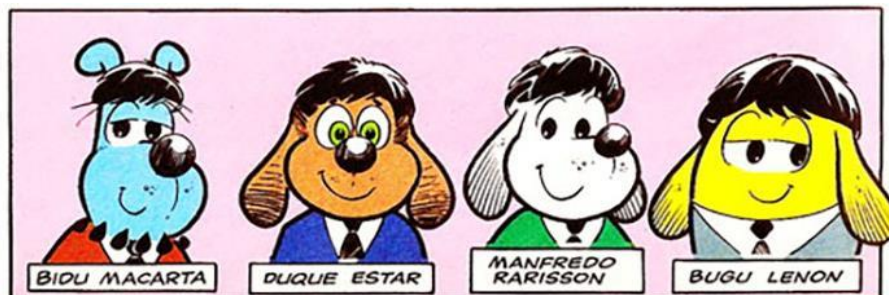
¹⁶⁹ Na narrativa, Mônica está irritada e Magali tenta acalmá-la com o mantra "A sabedoria é algo que se constrói, não algo que se questiona!". Mônica então reage como o meme “ata”. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/series-tv/turma-monica-meme-ata-viraliza>

¹⁷⁰ Palavra ou expressão nova que entra no léxico de uma língua, refletindo as transformações e avanços em campos como tecnologia, cultura, ciência e sociedade.

¹⁷¹ Referência indireta ou sutil a algo, como um evento, pessoa, obra de arte, lugar ou conceito, que é feita em um contexto específico.

de diálogos entre a *Turma da Mônica* e as narrativas da cultura pop. Como exemplo, é possível citar a edição da revista de número 149, na qual é feita uma homenagem ao *The Beatles* por meio da paródia *The Bidus* (FIGURA 61).

Figura 59 - The Bidus



Fonte: Universo Retrô (2022)

Essas referências contribuem para a riqueza do mundo fictício da *Turma da Mônica*, criando uma camada adicional de significado e transtextualidade, que dialoga com o conhecimento e as experiências culturais do público. Seguindo a coerência, a mesma estratégia é utilizada nas mídias sociais da *Turma da Mônica*. Na rede X (antigo Twitter), é recorrente publicação de conteúdos sobre referências da cultura pop, como o exemplo retratado na figura abaixo.

Figura 60 - Publicação fazendo referência ao Oscar 2024



Fonte: Rede X. @TurmadaMonica (2024)

Para Oliveira N. (2021), “ao replicar o comportamento de fã, se apropriando de maneirismos e referências culturais desse universo, mais uma vez a MSP demonstra uma tentativa na aproximação[...], criando laços através de similaridades” (OLIVEIRA N., 2021, p.75). A figura 65 foi publicada na data do Oscar 2024 fazendo referência ao filme *Assassinos da Lua das Flores* (2023), estrelado por Leonardo di Caprio e indicado a 10 categorias nesta edição. Além da referência, a publicação faz uso da sátira ao implicar com o personagem Cebolinha e estabelece um diálogo transtextual com o cinema.

O dialogismo remete à necessária relação entre qualquer enunciado e todos os demais enunciados. (...) O conceito de dialogismo sugere que todo e qualquer texto constitui uma interseção de superfícies textuais. Os textos são todos tecidos de fórmulas anônimas inscritas na linguagem, variações dessas fórmulas, citações conscientes e inconscientes, combinações e inversões de outros textos. Em seu sentido mais amplo, o dialogismo intertextual se refere às possibilidades infinitas e abertas produzidas pelo conjunto das práticas discursivas de uma cultura, a matriz inteira de enunciados comunicativos no interior da qual se localiza o texto artístico, e que alcançam o texto não apenas por meio de influências identificáveis, mas também por um sutil processo de disseminação (STAM, 2013, p. 225-226)

Nesse sentido, o dialogismo (BAKHTIN, 2005) é um conceito que pode ser aplicado de várias maneiras à *Turma da Mônica*, considerando a complexidade das interações sociais e das vozes representadas nas histórias em quadrinhos. Além dos diálogos com outros textos, sejam eles de natureza quadrinística ou não, é possível elencar outras relações relevantes, a começar:

a) Pelo diálogo entre os personagens. As narrativas são marcadas pela interação entre os diferentes personagens, cada um com sua própria voz, perspectiva e personalidade. As conversas, diálogos e situações que ocorrem entre Mônica, Cebolinha, Cascão, Magali e outros membros da turma representam diferentes pontos de vista e visões de mundo, refletindo a diversidade de experiências e personalidades presentes em uma comunidade.

b) Diálogo com o público. As narrativas da *Turma da Mônica*, muitas vezes, envolvem um diálogo implícito com seus receptores, que incluem crianças, adolescentes e até mesmo adultos. Os temas abordados nas histórias, o humor utilizado e as mensagens transmitidas muitas vezes refletem as preocupações, interesses e valores do público leitor, criando assim, uma interação dinâmica entre

obra e receptor. Sua presença nas mídias sociais aproxima e fortalece ainda mais essa relação.

c) Diversidade de vozes narrativas. Além dos personagens principais, as histórias da *Turma da Mônica* frequentemente apresentam narrativas secundárias envolvendo personagens recorrentes, como pais, professores, vizinhos e outros membros da comunidade. Essas diferentes vozes narrativas oferecem perspectivas adicionais sobre os eventos que ocorrem no universo da obra, fornecendo elementos para engrandecer experiência do receptor, proporcionando uma visão mais ampla da vida na cidade fictícia do Limoeiro, caso das questões envolvendo representatividade e inclusão.

A *Turma da Mônica* é, portanto, um exemplo vívido de como a transtextualidade se entrelaça com a transmidialidade para criar um universo narrativo multifacetado e envolvente. Por meio de suas múltiplas formas de expressão, que incluem histórias em quadrinhos, desenhos animados, filmes, jogos, webséries e produtos licenciados, as aventuras e os personagens da *Turma da Mônica* são apresentados de maneiras diversas e complementares. Essa interconexão entre diferentes mídias permite um diálogo contínuo, onde elementos introduzidos em uma mídia são referenciados, reinterpretados ou expandidos em outras, oferecendo ao público uma experiência mais rica e imersiva do universo de Sousa.

Este capítulo buscou apresentar um panorama conceitual e histórico das histórias em quadrinhos enquanto forma narrativa híbrida e por meio da articulação de texto e imagem. Inicialmente, foram discutidas as principais características dos quadrinhos e sua relação com a literatura, enfatizando o potencial narrativo e artístico desse suporte, frequentemente marginalizado por preconceitos no campo acadêmico. Ao longo da análise, observou-se que os quadrinhos constituem uma linguagem própria, uma arte sequencial, que não se insere precisamente no campo literário, mas que o expande, desafiando as fronteiras tradicionais e mobilizando novos modos de leitura. Em seguida, examinou-se o caráter transtextual e transmidiático dos quadrinhos, com ênfase na maneira pela qual esta forma narrativa estabelece diálogos com outros textos, mídias e linguagens.

A trajetória das HQs no Brasil permitiu observar como os acontecimentos históricos e o comportamento social do país influenciaram diretamente os conteúdos

produzidos, ao mesmo tempo em que o mercado editorial brasileiro absorvia referências e modelos da indústria norte-americana, especialmente no que diz respeito às estratégias mercadológicas e de consolidação de franquias. No contexto nacional, investigamos ainda o amadurecimento e a consolidação da *Turma da Mônica* enquanto um universo ficcional coeso e, ao mesmo tempo, complexo, cujo protagonismo cultural e mercadológico atravessa gerações. Ao mencionar os processos de expansão narrativa da *Turma da Mônica*, o capítulo prepara o caminho para a análise do capítulo final, em que se investigará como essa dinâmica transtextual e transmidiática se materializa na experiência expositiva e imersiva da Vila da Mônica Gramado, local onde a HQ deixa o suporte impresso e assume novos contornos como espaço imersivo, narrativo e performático.

3 ESPAÇOS QUE CONTAM: DA EXPOSIÇÃO À NARRATIVA AOS PARQUES TEMÁTICOS

O terceiro capítulo da presente tese tem como objetivo investigar a exposição como uma forma de narrativa visual, espacial e performativa, ampliando seu escopo analítico até os parques temáticos enquanto instrumentos culturais de roteirização da experiência. A proposta parte do entendimento de que exposições e parques compartilham princípios estruturantes semelhantes: ambos são concebidos para organizar espacialmente conteúdos simbólicos, provocar sentidos e estimular o engajamento afetivo e cognitivo do público. A análise se concentra, portanto, na exposição como texto tridimensional e na maneira como esse modelo narrativo se desdobra em ambientes imersivos mais complexos, como os parques temáticos.

Inicialmente, o capítulo explora a exposição tradicional como prática curatorial que combina objetos, ambientações e percursos para construir um discurso visual. Considera-se que, ao lado do conteúdo exposto, há uma linguagem da exposição, uma retórica que funciona através da disposição material e do uso do espaço como meio expressivo. A noção de narrativa aqui extrapola o campo literário e verbal, incorporando signos visuais, formas, volumes, sequencialidade espacial e presença corporal como elementos que constituem um enunciado.

Em seguida, são discutidos os aspectos transmidiáticos e transtextuais das práticas expográficas, sobretudo na contemporaneidade, quando as exposições dialogam com outras mídias, produzem experiências interativas e expandem sua linguagem para além do museu ou da galeria. Essa perspectiva abre caminho para a compreensão dos parques temáticos como formas narrativas em escala ampliada, dado que são estruturas complexas que combinam linguagem visual, espacialidade cenográfica, performance, personagens e tecnologia para construir mundos ficcionais imersivos.

Por essa razão, as duas últimas seções deste capítulo são dedicadas à análise dos parques temáticos como instalações expositivas contemporâneas. Primeiramente, discute-se como os parques se organizam como espaços cenográficos e curados, com uma estética roteirizada que guia a experiência do visitante. Em seguida, traça-se um panorama das origens e transformações desses espaços, desde seus primórdios no espetáculo popular até sua consolidação como

empreendimentos narrativos vinculados a um modelo de consumo simbólico, tendo a Disney como referência paradigmática.

Ao longo do capítulo, será enfatizada a maneira como a linguagem expositiva, com seu viés discursivo, perlocutório, simbólico e afetivo, é expandida e transformada nos parques temáticos, dando origem a novas formas de contar histórias por meio do espaço. Essa abordagem é fundamental para compreender como o parque Vila da Mônica, objeto principal de análise no capítulo seguinte, se insere nesse ecossistema narrativo e turístico, articulando hospitalidade, memória coletiva e design da experiência.

3.1 A EXPOSIÇÃO COMO TEXTO: INTENCIONALIDADE, MEDIAÇÃO E RECEPÇÃO

O termo exposição pode ser entendido de várias maneiras e sob a luz de inúmeros contextos, todavia, no âmbito do presente estudo, ele será investigado enquanto fenômeno cultural, presente no universo social, comunicacional, estético e artístico. A exposição torna-se um texto a ser lido e interpretado, no qual cada vitrine ou seção funciona como um capítulo, e cada objeto ou painel informativo atua como personagens e falas que avançam a trama ou o argumento pretendido. Diante dessa perspectiva, cabe uma provocação: por que não considerar também a exposição como um fenômeno literário? Essa questão será explorada ao longo deste capítulo, na medida em que se busca romper com uma concepção conservadora da literatura, abrindo espaço para formas narrativas que operam com outros códigos, suportes e estratégias de mediação simbólica.

De acordo com Cury (2006), a exposição envolve o ato de organizar e apresentar obras de arte, objetos e ideias em um espaço físico com o objetivo de comunicar e transmitir significados ao público. Mais que um ambiente de exibição, o espaço de exposição também é um ponto de interação, onde a disposição dos elementos, a curadoria e a ambientação assumem papéis essenciais na construção de uma narrativa sensorial. A soma desses procedimentos resulta no que Cunha (2020) chama de expografia ou design expositivo, que seria

o processo de desenvolvimento de uma exposição, envolvendo desde um conceito até a estruturação de uma exibição tridimensional física. Um processo que se desenvolve a partir de narrativas simbólicas, construídas dentro de uma organização pré-estabelecida de natureza transdisciplinar, onde existe um diálogo direto e completamente vinculado entre a curadoria, a arquitetura local e o espaço expositivo dentro de uma intencionalidade, conforme critérios (objetivos e subjetivos) adotados (CUNHA, 2006, p.08).

Cury (2006) explica que, na técnica chamada montagem, cada objeto ou obra de uma exposição, é posicionado de forma estratégica para dialogar com os demais, criando um discurso coletivo que ultrapassa a soma de suas partes. Isso nos faz perceber que a exposição se trata de um fenômeno: 1) holístico, com elementos interdependentes; 2) narrativo, pois tem uma história a nos contar. Gurgel (2013) entende a exposição como “um texto de cultura – um produto em que dialogam sistemas distintos e que, em seu conjunto de manifestações, apresenta

regularidades que constituem uma linguagem específica que lhe confere estruturalidade” (GURGEL, 2013, p.15).

Se a exposição se trata de um “texto de cultura” (GURGEL, 2013), creio que seja necessário compreendermos o que, de fato, podemos chamar de cultura. Para Geertz (1973, p.44), a cultura é “um sistema de significações compartilhadas socialmente”, no qual os indivíduos interpretam o mundo e constroem seus modos de vida. Investigar a cultura se trata de um trabalho complexo considerando a amplitude de possibilidades, contudo, vamos nos ater ao recorte da presente pesquisa, que tem um enfoque nas manifestações culturais. Estas não se restringem às artes de elevada qualidade como se entendia especialmente até a primeira metade do século XX, incluem também os eventos populares, as produções midiáticas, as experiências de consumo e os modos de comunicar-se com o outro (MORIN, 1997). Assim, visitar uma exposição é uma forma de vivenciar a cultura enquanto espaço de entretenimento, de acesso à informação e de fruição no tempo livre, o que confere à esfera cultural uma importante função na constituição dos indivíduos enquanto sociedade.

Na perspectiva de Gurgel (2013), a exposição assume a função de transformar o espaço em um texto que pode ser lido e interpretado. Tal leitura não se restringe ao conteúdo individual de cada obra, se estende à forma como as peças são organizadas e apresentadas, permitindo ao espectador perceber uma continuidade narrativa ou um tema unificador. Ou seja, a autora também reconhece o aspecto holístico que compõe a expografia.

Vejamos, por exemplo, a situação representada na figura abaixo, que mostra a exposição *Rio Carnaval*, em cartaz no Museu de Arte do Rio (2024). Ao se deparar com uma série de fotografias dispostas em uma sequência visualmente coesa, o visitante é convidado a estabelecer conexões entre as imagens e a construir uma narrativa de forma espontânea. Embora essas imagens sejam estáticas, sua disposição sequencial, a coerência do tema e os contrastes intencionais provocam o olhar do espectador, que começa a identificar padrões, personagens, contextos e emoções.

Figura 61 - Exposição Rio Carnaval, em cartaz no Museu de Arte do Rio (2024)



Fonte: O Globo (2024)

É importante reconhecer, todavia, que essa liberdade interpretativa não é absoluta. A narrativa construída pelo visitante se desenvolve dentro de um percurso previamente planejado pela curadoria, que se vale de ferramentas de condicionamento interpretativo, como a organização espacial das obras, os textos de parede, as etiquetas explicativas e a cenografia. Tais recursos atuam controlando e direcionando o fluxo das visitas, logo, como suportes de leitura, sugerindo sentidos, destacando elementos-chave e, muitas vezes, conduzindo a atenção para determinadas direções (CURY, 2006). A experiência se dá em um jogo dinâmico entre autonomia e orientação, constituindo um percurso subjetivo, entretanto, nem sempre livre, marcado por escolhas curatoriais que influenciam a recepção estética.

Tal como ocorre na leitura de um texto literário, que propõe uma direção ordenada de linhas, parágrafos e páginas, a exposição nos traz uma jornada de descobertas, cuja narrativa não é imposta, mas mediada e direcionada. O visitante, assim como o leitor, interpreta e reconfigura o que lhe é apresentado, entretanto, essa experiência é moldada por um planejamento prévio, em que artistas e curadores definem intenções, estabelecem vínculos temáticos e organizam as obras em uma composição que dá sentido ao conjunto.

Manguel (2009) explica como esse processo de atribuição de significado e construção de narrativa é essencial para dar vida e continuidade ao que está sendo retratado:

Quando lemos imagens – de qualquer tipo, sejam pintadas, esculpidas, fotografadas, edificadas ou encenadas –, atribuímos a elas o caráter temporal da narrativa. Ampliamos o que é limitado por uma moldura para um antes e um depois e, por meio da arte de narrar histórias (sejam de amor ou ódio), conferimos à imagem imutável uma vida infinita e inesgotável (MANGUEL, 2009, p. 27).

O apontamento de Manguel (2009) ajuda a compreender como a leitura de imagens não se limita à apreensão do que está visível, pois ativa um processo narrativo em que o leitor projeta sentidos para além da moldura. Esse movimento também é percebido nos quadrinhos, onde texto e imagem coexistem em uma lógica sequencial que exige do leitor a habilidade de construir relações de causa e consequência, preenchendo as lacunas entre os quadros com interpretações e inferências narrativas. Tanto nas exposições como nas HQ's, o receptor é estimulado a pensar no que veio antes e a imaginar o que virá depois, ampliando o tempo da imagem para uma narrativa mais complexa e dinâmica. Assim, a imagem, embora fixa, torna-se viva e múltipla, abrindo-se para uma temporalidade inesgotável que só se realiza plenamente na interação ativa entre público e obra.

Ao traçar um paralelo entre diferentes formas de arte, observa-se que, assim como os elementos narrativos são fundamentais para a construção de uma obra literária, como um texto de ficção, nas exposições as peças também desempenham papel essencial na organização e na comunicação do discurso expositivo. Bal e Bryson (2009) afirmam que a exposição pode ser vista como uma forma de narrativa espacial, em que a disposição e a escolha dos objetos ou imagens desempenham o papel de contar uma história ou provocar uma reflexão. Para Cunha (2020, p. 08), “qualquer história pode ser contada através de uma exposição”.

Retomando o pensamento de Genette (2010), qualquer texto, seja este literário ou não, possui uma estrutura que é determinada por seus códigos e convenções. Nesse sentido, o processo de montagem da expografia pode ser entendido como um sistema que forma uma linguagem visual e que é composto por regras próprias. Para o autor, a narrativa literária é formada por modos de construção e pactos de recepção que permitem a história ser interpretada e compreendida. A ideia de que uma linguagem específica organiza a exposição também se conecta com a visão estruturalista de que textos são organizados de “acordo” com regras e “acordos” que definem suas possibilidades interpretativas.

O ato de expor e o ato de narrar compartilham uma relação intrínseca, pois ambos são formas de comunicação que envolvem a apresentação de um conteúdo a um público. Como afirma Rancière (2009), a exposição, assim como a narrativa, não se resume a uma mera comunicação de algo. Trata-se de um processo no qual o espectador, em sua recepção, se torna parte da produção de sentido. Bal e Bryson (2009) ressaltam ainda:

É consequência do fato de que o texto ou a obra de arte não podem existir fora das circunstâncias nas quais o leitor lê o texto ou o observador vê a imagem, e que a obra de arte não pode fixar com antecedência o resultado de nenhum de seus encontros com a pluralidade contextual (BAL; BRYSON, 2009, p. 251).

A questão levantada por Gurgel (2013) de que a exposição é um "texto de cultura" pode ser associada à visão de Barthes (1988) sobre os textos como construções de múltiplos significados.

Assim se revela o ser total da escrita: um texto é feito de escritas múltiplas, saídas de várias culturas e que entram umas com as outras em diálogo, em paródia, em contestação; mas há um lugar em que essa multiplicidade se reúne e esse lugar não é o autor, como se tem dito até aqui, é o leitor: o leitor é o espaço exato em que se inscrevem, sem que nenhuma se perca, todas as citações de que uma escrita é feita; a unidade de um texto não está na sua origem, mas no seu destino [...] (BARTHES, 1988, p.05)

Se, na literatura, o leitor demorou para ganhar certa atenção por parte dos teóricos literários¹⁷², o mesmo aconteceu com os espaços de exposição. Ao longo do tempo, os museus e demais espaços de arte passaram por uma grande transformação em sua forma de conceber e apresentar os eventos expositivos. No modelo tradicional, chamado por Cury (2006, p.37) de "museu autocrático", as exposições eram organizadas de maneira centralizada, geralmente por um único especialista ou por um pequeno grupo de curadores¹⁷³. Essas exposições eram estruturadas de acordo com classificações científicas e acadêmicas das coleções, ou seja, tratava-se de uma experiência meramente técnica. Isso tornava o conteúdo,

¹⁷² A interpretação das obras literárias, por muito tempo, foi centrada na figura do autor, que era visto como o principal criador de significado, e no estudo das características internas do texto, como forma, estilo e conteúdo. A mudança de foco para o leitor começou a ganhar força no século XX, com o surgimento de novas abordagens teóricas, como a teoria da recepção e a crítica pós-estruturalista.

¹⁷³ Os grandes museus públicos na Europa, como o Museu do Louvre em Paris, o British Museum em Londres, e o Museu Nacional de Antropologia na Alemanha, foram construídos no século XIX, a partir do advento da Revolução Industrial e do aumento da urbanização. Inicialmente, eles eram grandes armazéns de artefatos e coleções, com um enfoque predominantemente científico, geralmente voltados para estudiosos e para as elites culturais (CURY, 2006).

por muitas vezes, inacessível ao público em geral, pois apenas pesquisadores especializados conseguiam compreender as categorias apresentadas. Quando se pensava um pouco mais amplamente no público, alcançava-se majoritariamente as elites. Assim, o papel do visitante seguia sendo passivo, com sua experiência guiada por um discurso expositivo oficial que determinava quais sentidos deveriam ser atribuídos aos objetos. (CURY, 2006).

Torna-se pertinente compreender que o papel da mediação é ambíguo, pois ao mesmo tempo que facilita o acesso e amplia a compreensão dos conteúdos expostos, também pode reforçar os caminhos de leitura previamente definidos pela curadoria. Como aponta o próprio conceito de mediação (HUYSSSEN, 2000), trata-se de um filtro, uma ponte entre obra e público e, como tal, carrega intencionalidades. O reconhecimento do visitante como co-autor da experiência não implica, portanto, na eliminação da autoria curatorial, mas no entendimento de que o sentido emerge na tensão entre o projeto expositivo e os repertórios de quem o vivencia.

Com o avanço das ideias democráticas e a crescente participação das massas na vida pública ao longo do século XX, os museus começaram a mudar. A evolução desses espaços de exposição e a preocupação crescente com a comunicação e a experiência do visitante resultou no conceito de “museu comunicativo” (CURY, 2006, p.38). Nesse novo modelo, de acordo com a autora, as exposições passaram a ser concebidas por equipes interdisciplinares, compostas por artistas, curadores, educadores, designers e museólogos. O objetivo passou a ser não simplesmente expor objetos, mas garantir que o público pudesse interagir, aprender e construir significados a partir da experiência expositiva.

Exemplos práticos podem ser encontrados em relevantes exposições de museus, como por exemplo, a *Exposição Roma – A Vida e os Imperadores*¹⁷⁴, exibida no Museu de Arte de São Paulo (MASP) e na Casa Fiat de Cultura, bem como exposições itinerantes tecnológicas e temáticas, como *Van Gogh e Impressionistas*¹⁷⁵ e *Mundo Pixar*¹⁷⁶. Nessas ocasiões, as obras não são exibidas

¹⁷⁴ Em vigência nos anos de 2011 e 2012, a exposição trazia um mapa interativo que apresentava o que seriam os limites do Império Romano nos tempos de hoje, além de uma projeção imersiva simulando uma chuva de moedas de ouro. Disponível em: <https://masp.org.br/exposicoes/roma-a-vida-e-os-imperadores>

¹⁷⁵Exibida geralmente em shoppings de grandes centros urbanos desde 2022, usa a tecnologia 8k e já foi vista por um público que superou os 800 mil espectadores no Brasil, fazendo com que o receptor se sinta dentro de uma pintura de Van Gogh.

apenas para fins de contemplação, muito pelo contrário. O espaço é transformado em um ambiente narrativo que conta a história de um momento histórico ou de um universo ficcional, convidando o visitante a participar de forma ativa da interpretação do discurso expositivo.

Figura 62 - Mapa interativo da Exposição Roma – A Vida e os Imperadores



Fonte: Casa Fiat de Cultura

A importância de vislumbrar as exposições como um fenômeno cultural reside na sua capacidade de criar diálogos entre diferentes formas de arte e conhecimento, contribuindo para a formação de uma memória coletiva (exemplo do *Mundo Pixar*) e para a preservação do patrimônio cultural (caso de *Exposição Roma – A Vida e os Imperadores*). Ao promover a interação entre o público e os objetos, os eventos expositivos se tornam, portanto, instrumentos de entretenimento, educação e reflexão, permitindo que os visitantes vivenciem experiências que ampliam sua compreensão de mundo e das diversas manifestações culturais presentes na sociedade.

¹⁷⁶ Em cartaz desde 2022 em espaços de entretenimento de metrópoles brasileiras, a exposição traz personagens relevantes de universos criados pelos estúdios Pixar, como *Toy Story*, *Divertida Mente* e *Procurando Nemo*. Por ser temática, lúdica e fazer com que o público se sinta dentro da narrativa, o assunto referente a exposição Mundo Pixar será retomado no presente estudo.

Figura 63 - Exposições itinerantes de Van Gogh



Fonte: Uol (2022)

Figura 64 - Impressionistas e Mundo Pixar



Fonte: CNN Brasil (2023)

O pensamento de que a experiência estética se concretiza com a participação ativa do espectador dialoga diretamente com as teorias da recepção discutidas anteriormente no Capítulo 1 da presente tese a respeito das narrativas. Conforme argumentam pesquisadores da Estética da Recepção, como Iser e Jauss, a interpretação dos receptores não é um processo passivo, e sim, um ato de construção de significados. Do mesmo modo que acontece na literatura, onde o sentido de um texto se forma a partir da interação entre o leitor e a obra, no contexto

expositivo, a recepção do visitante desempenha um papel fundamental na ativação e ressignificação das obras exibidas.

No âmbito das narrativas literárias, entende-se que o leitor projeta suas expectativas, experiências e repertórios culturais sobre um texto, criando uma leitura singular. Essa mesma dinâmica se aplica à recepção das exposições, dado que cada espectador traz consigo um olhar próprio, influenciado por suas referências e vivências, além de envolver outros sentidos sensoriais e a emoção humana, o que torna a experiência expositiva plural e multifacetada. Por esses motivos é possível afirmar que a exposição é responsável por oferecer um espaço dialógico (BAKHTIN, 2010), onde a obra não existe isoladamente, pois se completa na interação com o público, que, ao estabelecer conexões, confere novos sentidos ao que lhe é apresentado.

Além disso, a noção de que a exposição funciona como um “texto dinâmico” (LOTMAN, 1998, p.132) reforça sua semelhança com a narrativa literária, especialmente no que diz respeito à construção de significados a partir da experiência afetiva e interpretativa do receptor. Embora se reconheça que a exposição possui um caráter efêmero, muitas vezes temporária ou sujeita a desmontagens, sua instabilidade não a distancia do texto literário, que, apesar de sua materialidade mais duradoura, também está sujeito a transformações ao longo do tempo. Traduções, adaptações, reedições e novas leituras fazem com que o texto literário nunca permaneça absolutamente fixo. Isso demonstra que a instabilidade interpretativa é uma condição compartilhada entre ambos os formatos. Assim, tanto a exposição quanto a literatura se apresentam como manifestações artísticas e culturais que estão sempre sujeitas a novos olhares e atualizações, o que garante sua constante renovação como objetos de comunicação e experiência estética.

No contexto expositivo, a experiência não pode ser reduzida a um conjunto de estímulos sensoriais ou eventos objetivos ocorridos no tempo-espço da visita, uma vez que ela está diretamente ligada à forma como o sujeito reconstrói, interpreta e narra aquilo que viveu. A memória autobiográfica, compreendida como uma construção subjetiva e não como simples registro de fatos conforme visto no Capítulo 1, desempenha um papel essencial nesse processo. Como afirmam Carneiro e Germano (2017), é por meio da lembrança de episódios e da organização desses fragmentos de vivência que o sujeito produz sentido sobre si mesmo. A

teoria psicanalítica de Jacques Lacan (2005) também reforça esse entendimento ao afirmar que o “Eu” é constituído pelas histórias que contamos a nós mesmos e aos outros, filtradas pelo campo do Imaginário, permeado por experiências, desejos e memórias.

Em consonância com essa perspectiva, Larrosa (2022) propõe que a experiência é aquilo que nos toca, nos afeta e nos transforma. Diferente da mera vivência ou do acúmulo de informações, a experiência, para ele, implica um atravessamento subjetivo, um tempo de escuta, espera e elaboração. Trata-se de algo que “nos acontece” e que, justamente por nos acontecer, nos muda. Assim, viver uma experiência em um espaço de exposição é também um processo de construção de si, pois o espectador organiza essas sensações e afetos em uma estrutura narrativa, integrando-as à sua própria identidade.

O sujeito da experiência tem algo desse ser fascinante que se expõe atravessando um espaço indeterminado e perigoso, pondo-se nele à prova e buscando nele sua oportunidade, sua ocasião. A palavra experiência tem o ex de exterior, de estrangeiro, de exílio, de estranho e também o ex de existência. A experiência é a passagem da existência, a passagem de um ser que não tem essência ou razão ou fundamento, mas que simplesmente “ex-iste” de uma forma sempre singular, finita, imanente, contingente. Em alemão, experiência é *Erfahrung*, que contém o *fahren* de viajar (LARROSA, 2002, p.25)

A perspectiva de Larrosa (2002) colabora para ampliarmos a compreensão da exposição como algo que não se limita àquilo que é exibido ao olhar, mas que envolve o sujeito em um movimento de atravessamento. Esse deslocamento subjetivo, comparado por Larrosa à viagem, ao exílio e à travessia, implica deixar-se afetar pelo ambiente, pelas narrativas e pelas situações que o interpelam. O espaço expositivo pode ser construído de modo a engajar o visitante de forma sensorial e emocional, transformando-o em protagonista da experiência. Expor-se, nesse caso, é mais do que estar presente fisicamente, é vivenciar, narrar e integrar essa experiência ao seu próprio percurso de subjetivação. Nesse sentido, a exposição deixa de ser uma simples mostra de objetos ou imagens e passa a funcionar como um recurso narrativo e formativo, em que o sujeito é tanto espectador quanto parte da cena.

Vamos pensar em duas exposições sobre a artista Frida Kahlo, *Exposição Imersiva Frida Kahlo*¹⁷⁷ e *Retratos como Frida*¹⁷⁸ (FIGURA 71). Ambas buscam apresentar ao público o trabalho, a identidade e a sensibilidade da artista mexicana, contudo, o fazem de maneiras narrativas distintas. A primeira versão, imersiva, utiliza recursos tecnológicos para envolver o espectador por meio de projeções em larga escala, sons e ambientações sensoriais, construindo um cronotopo¹⁷⁹ diegético elaborado, isto é um “mundo narrativo” onde tempo e espaço são organizados para intensificar a sensação de presença e de pertencimento à história. Já a segunda, de caráter mais fragmentado, propõe uma releitura contemporânea por meio de retratos fotográficos, explorando a iconografia de Frida em contextos do presente. Aqui, o cronotopo é mais simbólico do que ambientado, menos uma imersão espacial e mais uma ativação de referências visuais e culturais que conectam o visitante à figura da artista.

Figura 65 - Exposição Imersiva Frida Kahlo (2022)



Fonte: Infobae (2022)

¹⁷⁷ Exposição itinerante internacional, nos moldes da exposição Van Gogh e Impressionistas (2022).

¹⁷⁸ Exposição criada pela fotógrafa Julia Fullerton-Baten, em cartaz no Museu da Imagem e do Som de São Paulo (2024)

¹⁷⁹ A noção de cronotopo desenvolvida por Bakhtin (1992), refere-se à articulação indissociável entre tempo e espaço na construção das narrativas. Mais do que simples cenários ou enquadramentos temporais, o cronotopo organiza a lógica interna do universo diegético, isto é, o mundo da história, influenciando diretamente a maneira como os acontecimentos se desenrolam e como os sujeitos interagem. Quando aplicada ao campo expositivo, essa ideia permite compreender como a ambientação, a disposição dos objetos, os percursos sugeridos e o ritmo da visita criam diferentes níveis de envolvimento do visitante com o enredo curatorial.

Figura 66 - Retratos como Frida (2024)



Fonte: Folha Uol (2024)

Essas diferenças de abordagem remetem à mesma dinâmica observada nas múltiplas versões narrativas de *Hamlet* analisadas no Capítulo 1 (FIGURAS 1 e 2), nas quais a essência do enredo é mantida, todavia, sua forma de apresentação é adaptada conforme os contextos estéticos, históricos e culturais. Assim como no campo literário, as exposições também constroem narrativas próprias, ora mais envolventes, ora mais evocativas, a depender do modo como organizam sua espacialidade, seus tempos internos e o grau de agenciamento concedido ao visitante.

Embora tratem de experiências distintas de exposição, ambas demonstram uma preocupação em envolver o espectador-receptor na narrativa da artista. Em *Retratos como Frida*, por exemplo, uma matéria jornalística explica que “durante a atividade, os visitantes poderão fazer um retrato em um fundo infinito colorido, usando adereços e tendo como referência as imagens de Frida Kahlo” (FOLHA UOL, 2024). Aqui, mesmo sem tecnologia imersiva, a experiência de apropriação da imagem de Frida também produz um tipo de engajamento, reposicionando o visitante dentro do universo narrativo por meio da performance e da representação simbólica.

Nas exposições com um alto grau de imersão, como *Frida Kahlo Imersiva*, o cronotopo diegético é construído de forma densa. Sons, imagens em movimento e espacialidades cênicas reforçam uma experiência sensorial que simula a vivência do mundo da artista. Já em formatos mais fragmentários, como *Retratos como Frida*, o cronotopo se estabelece de modo mais simbólico e aberto, estimulando o receptor a completar as lacunas com seu próprio repertório interpretativo. Em ambos os casos,

a premissa está no nível de elaboração e de coerência simbólica do universo narrativo que se pretende apresentar.

A participação do espectador na arte, segundo Napolitano (2018, p.07 e 08), pode ser dividida em diferentes modos de interação, cada um refletindo uma forma particular de envolvimento com a obra: 1) a “Participação Mental” envolve a experiência cognitiva e interpretativa do espectador diante da obra, seja por meio de uma análise racional, na qual ele observa os elementos visuais e formais da obra, como a composição ou a técnica utilizada, ou por meio de uma reflexão subjetiva, na qual o espectador busca compreender a obra de acordo com suas próprias vivências, sentimentos e experiências; 2) a “Participação por Deslocamento” refere-se à experiência física do espectador ao interagir com uma obra que exige movimento e mudança de perspectiva. Isso ocorre em obras tridimensionais, como esculturas, que só podem ser completamente apreendidas quando o espectador se move ao redor delas, explorando diferentes ângulos e dimensões¹⁸⁰ (NAPOLITANO, 2018). 3) A “Participação Sensorial”, por sua vez, leva o espectador a uma experiência mais íntima e direta com a obra, envolvendo os sentidos do corpo, como visão, audição, tato, olfato e paladar. Nesse tipo, a arte estimula os sentidos de forma intensa, como em instalações que criam ambientes imersivos, onde a experiência sensorial do corpo humano é fundamental para a percepção e apreensão da obra; 4) a “Participação Coletiva ou Relacional” amplia o caráter individual da experiência estética para um espaço de compartilhamento e de interação social, onde a obra se torna um ponto de encontro para os participantes, gerando ações conjuntas e experiências coletivas que ultrapassam o objeto em si (NAPOLITANO, 2018). Segundo Iser (1999), as obras possuem uma estrutura aberta, ou seja, elas não oferecem um único significado fixo, mas criam possibilidades para que o público complete a experiência baseada em sua visão de mundo, pensamento que dialoga com a “Participação Mental Subjetiva” conforme definido por Napolitano (2018, p.07).

Os diferentes modos de interação descritos por Napolitano (2018) dialogam com o grau de elaboração do cronotopo diegético que cada exposição propõe. Quando o espaço expositivo é estruturado com alto grau de imersão, coerência estética e estímulo sensorial, como ocorre na *Frida Kahlo Imersiva*, ele favorece

¹⁸⁰ Em algumas obras bidimensionais, o espectador também é incentivado a se deslocar para obter uma visão mais rica ou detalhes que não são evidentes em uma primeira observação.

experiências de “Participação Sensorial” e por “Deslocamento”, criando um universo narrativo envolvente no qual o espectador é quase conduzido fisicamente pela diegese. Por outro lado, em propostas mais simbólicas e fragmentárias, como em *Retratos como Frida*, a ativação se dá de forma mais evidente nos níveis da “Participação Mental” ou mesmo “Coletiva”, quando a obra convoca repertórios pessoais e promove trocas afetivas e culturais entre os visitantes. Podemos afirmar, nesse contexto, que cada forma de envolvimento proposta pela exposição resulta de uma forma específica de constituição da diegese, em que tempo, espaço e intencionalidade estética se organizam para gerar diferentes modos de recepção e construção de sentido.

Ainda no que se refere à importância do envolvimento do público na exposição, em oposição à noção tradicional de comunicação baseada no modelo "emissor-mensagem-receptor"¹⁸¹ (DAVID BERLO, 1960), a teoria da recepção sugere que a arte, assim como o texto literário, não transmite um significado fechado, uma vez que funciona como um gatilho de interpretações. Ou seja, o sentido de uma obra não se resume ao que o artista quer expressar, mas também no que o espectador é capaz de vivenciar e sentir ao interagir com ela.

O texto é um sistema de combinações e assim deve haver também um lugar dentro do sistema para aquele a quem cabe realizar a combinação. Este lugar é dado pelos vazios no texto, que assim se oferecem para a ocupação pelo leitor. Como eles não podem ser preenchidos pelo próprio sistema, só o podem ser por meio de outro sistema. Quando isso sucede, inicia-se a atividade de constituição, pela qual os vazios funcionam como um computador central da interação do texto com o leitor (ISER, 1999, p. 91)

Nesse sentido, o valor da arte não está no objeto em si, e sim, na experiência única que cada espectador constrói a partir dela. Esse processo, por fim, tende a se converter em discurso, pois o visitante sente a necessidade de comunicar e assimilar sua experiência, compartilhando e debatendo as interpretações que emergiram durante sua interação com a exposição¹⁸².

¹⁸¹Berlo (1960) desenvolveu o modelo Emissor-Mensagem-Receptor (SMCR), um dos principais modelos lineares de comunicação, que analisa quatro elementos fundamentais no processo comunicativo: fonte (emissor), mensagem, canal e receptor. Nele, o emissor formula uma intenção comunicativa, codificando-a em uma mensagem que será transmitida por um canal até o receptor. Para que a comunicação seja eficaz, o receptor precisa decodificar a mensagem, compreendê-la e reagir a ela.

¹⁸² Conversas espontâneas entre espectadores no próprio ambiente; participação em visitas mediadas e debates organizados por museus e galerias são exemplos de interações presenciais que

Jauss (1994), por sua vez, propôs uma nova abordagem sobre a relação entre espectador e obra, descrevendo-a como um processo de perguntas e respostas. O autor argumenta que a arte se distanciou da ideia clássica de transcendência pelo estranhamento, como defendia a tradição grega¹⁸³, e passou a ser impulsionada por um fascínio dialógico, onde a interação com a obra é mediada pela formulação de questões e a busca por significados. “Qual foi a inspiração do artista? Qual recurso ele utilizou para conseguir tal efeito?”. Estes são alguns exemplos de questionamentos que podem permear o espectador durante a visita a uma exposição. Para o autor, a recepção artística não é um sistema com respostas definitivas. Trata-se de um processo aberto, onde o espectador interroga aprendendo e aprende interrogando. Para Jauss (1994, p.25) [...] a literatura é um processo de recepção e produção estética que se realiza na atualização dos textos literários por parte do leitor que os recebe, do escritor, que se faz novamente produtor, e do crítico, que sobre eles reflete.

As teorias da Estética da Recepção então dialogam com as novas propostas de exposição, isto é, com o “museu comunicativo” (CURY, 2006, p.38) uma vez que as exposições passaram a ser planejadas com estratégias mais acessíveis, estimulando a participação ativa do visitante. Gurgel (2013) compartilha dessa linha de pensamento e complementa.

O movimento de acessibilidade às exposições de arte e as obras em geral insere o museu em uma dinâmica nova. Ele se vincula, sob um ponto de vista, à lógica da cultura de massa e, principalmente, ao seu modo de recepção. A exposição passa a ser encarada como um suporte, uma mídia com um formato específico, mas que, em muito, é passível de exigências parecidas com as de outros meios de comunicação. A demanda da experiência pessoal talvez seja a mais evidente delas (GURGEL, 2013, p.16).

estimulam a troca de interpretações. No meio digital, redes sociais, blogs e podcasts têm se tornado canais frequentes para a disseminação de impressões e reflexões sobre exposições, permitindo que diferentes públicos engajem na discussão. Experiências imersivas em realidade aumentada ou virtual, por sua vez, criam oportunidades para interações coletivas ao promover novas formas de recepção e participação. Já no âmbito acadêmico e crítico, trabalhos publicados em revistas especializadas também contribuem para a construção de um discurso contínuo sobre o impacto e os significados de determinadas exposições.

¹⁸³ Este pensamento está relacionado à maneira como a arte era vislumbrada na Antiguidade. Tratava-se de um meio para levar o espectador a uma experiência que o afastava do mundo cotidiano e o fazia refletir sobre verdades universais. Esse conceito pode ser associado ao efeito de distanciamento (ou estranhamento), um princípio concebido por Aristóteles e que foi posteriormente reformulado por teóricos como Bertolt Brecht (1978).

Essa relação apontada por Gurgel (2013) entre exposição e mídia reflete uma mudança relevante no papel dos museus e espaços expositivos, migrando de locais de armazenamento, preservação e contemplação para plataformas de comunicação e de difusão cultural em larga escala. Todavia, essa mesma dinâmica de ampliação do acesso e de estímulo à experiência pessoal ecoa em debates mais amplos sobre a cultura de massa e suas implicações para a autonomia da arte.

A democratização das obras e a inserção da experiência estética em um sistema midiático levantam questionamentos sobre o risco da padronização dos conteúdos e a diluição do valor crítico da arte, o que nos leva a refletir sobre as análises desenvolvidas no século XX por Adorno e Horkheimer em *Dialética do Esclarecimento* (1944), bem como por Benjamin em *A Obra de Arte na Era de Sua Reprodutibilidade Técnica* (1936). Enquanto Benjamin identifica na reprodutibilidade técnica novas formas de circulação e fruição da arte, Adorno e Horkheimer enxergam nesse processo um risco de mercantilização e alienação cultural, opondo-se à ideia de que a popularização da arte necessariamente amplie sua potência crítica.

Enquanto Jauss e Gurgel defendem a função social da arte e propõem a revalorização do prazer estético, Adorno e Horkheimer, por sua vez, adotam uma abordagem que os contrapõem. Na visão dos últimos, a arte autêntica deveria evitar a comunicação imediata e o prazer estético acessível, pois isso a tornaria vulnerável à assimilação pela indústria cultural e ao esvaziamento da sua vocação crítica. Para eles, a arte deve provocar estranhamento e ruptura, obrigando o espectador a sair de sua zona de conforto e questionar as condições sociais em que está inserido (ADORNO; HORKHEIMER, 1944)¹⁸⁴.

Já Benjamin (1936) traz um olhar que complementa e, ao mesmo tempo, tensiona as perspectivas levantadas até aqui. O autor problematiza a função da arte na modernidade ao demonstrar como a reprodutibilidade técnica transformou a relação entre o público e a obra. A partir do momento em que a arte deixa de ser um objeto único e ganha novas formas de circulação, sua experiência não se limita mais

¹⁸⁴ Por rejeitarem qualquer função social conciliadora da arte, acreditando que ela deva se manter como um espaço de negatividade e contestação, penso que hoje eles estariam se revirando no túmulo ao saber que a arte de Van Gogh está circulando pelos shoppings, tornando-se, por muitas vezes, meramente um cenário para fotos motivadas pela exposição nas redes sociais.

à contemplação direta de sua aura¹⁸⁵, expandindo-se para novas possibilidades interpretativas.

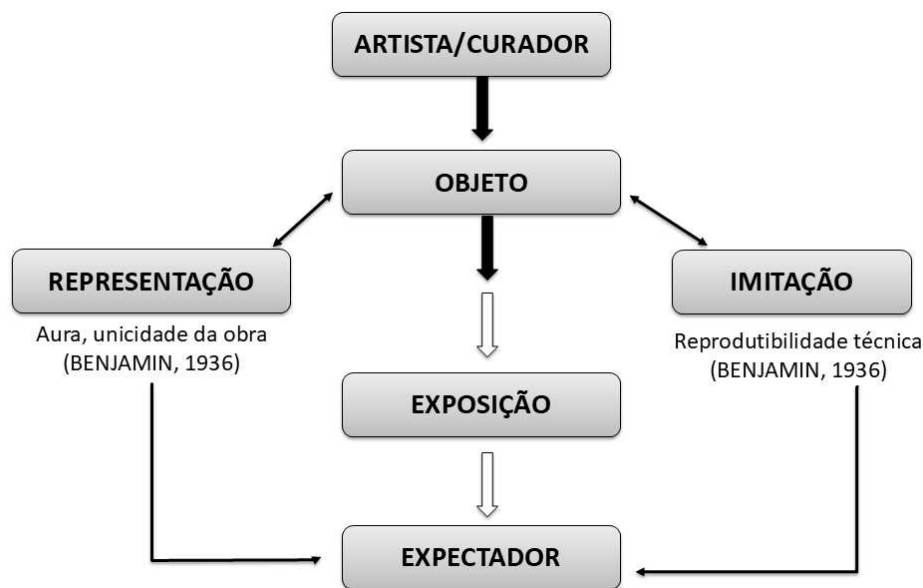
Para Benjamin (1942), a exposição, seja de uma ideia, de uma obra ou de um conceito filosófico, deve ser compreendida como um espaço de transformação, onde os sentidos e significados são constantemente negociados. Nesse sentido, sua abordagem difere da perspectiva de Adorno, que compreende a arte autêntica como uma instância de autoridade estética e crítica, quase monológica. O teórico propõe uma visão dialógica da experiência estética, em que obra e público estabelecem uma relação de trocas, reinterpretações e ressignificações contínuas. Essa dialogia aproxima sua visão do campo expositivo contemporâneo, onde a verdade não se impõe, mas se constrói nas tensões entre apresentação, recepção e participação.

A respeito do papel do espectador, Coviello (2021) ressalta que toda exposição existe “em função do diálogo entre receptor e obra de arte. Como sujeitos da experiência estética, devemos mostrar quando os objetivos são ou não atingidos, pois é nessa interação entre espectador, obra e curador que tudo acontece” (COVIELLO, 2021, p. 303). A dinâmica da exposição (FIGURA 72) ao integrar elementos de imitação e representação, incentiva o público a participar de forma ativa da construção de significado, transformando o espaço expositivo em um diálogo vivo entre o objeto, o artista/curador e o espectador.

O esquema a seguir ilustra essa dinâmica de interações, sugerindo que a exposição pode tanto apresentar objetos previamente representados ou imitados, quanto gerar novas representações ou simulações a partir da sua curadoria. A figura também dialoga com os conceitos desenvolvidos por Benjamin (1936), em especial no que se refere à unicidade e aura da obra no campo da representação, e à reprodutibilidade técnica e suas implicações na recepção estética no campo da imitação.

¹⁸⁵ Segundo o autor, a aura “é uma figura singular, composta de elementos espaciais e temporais: a aparição única de uma coisa distante, por mais perto que ela esteja” (BENJAMIN, 1994, p. 170).

Figura 67 - Dinâmica da exposição



Fonte: Elaborado pela autora (2025)

O esquema reforça que a exposição não é um processo linear nem unilateral, trata-se de uma construção dinâmica, mediada por camadas de representação e imitação (BENJAMIN, 1936). Ao transitar entre a aura da obra original e suas múltiplas reproduções, a exposição estabelece um circuito de sentidos no qual o espectador é parte ativa, onde contempla, interpreta, questiona e constrói significados a partir de seu próprio repertório cultural. Assim como na literatura, a construção de sentido nas exposições ocorre de forma colaborativa, exigindo uma postura crítica e criativa do receptor, aquilo que Napolitano (2018, p.07) denomina como “Participação Mental”, seja ela racional, subjetiva ou simbólica. Ao integrar as intenções do artista/curador, os sentidos do objeto e os gestos interpretativos do espectador, a exposição se configura como um espaço de negociação permanente entre obra, discurso e experiência.

Marcel Duchamp, no início do século XX, antecipava essa concepção ao defender que a mente criativa e aberta do espectador é essencial para completar o trabalho artístico, conceito que se tornou um dos pilares da estética contemporânea. Na obra *Fonte* (1917), de Duchamp, um mictório comum é retirado de seu contexto habitual e apresentado como obra de arte, desafiando as convenções tradicionais sobre o que pode ser considerado arte.

O mesmo ocorreu com *Caixas Brillo*, uma série de obras de Andy Warhol na década de 1960, que consistem em réplicas de caixas de sabão em pó Brillo, um produto cotidiano e massificado. Warhol transformou esses objetos comuns em arte, deslocando-os de seu contexto utilitário para o campo da arte conceitual, em uma crítica ao consumo e à produção em massa.

Figura 68 - Fonte (1917)



Fonte: ND Mais

Figura 69 - Caixas Brillo (1964),



Fonte: Artrianon

Além da “Participação Mental” (NAPOLITANO, 2018) e de um pacto estabelecido com o receptor a fim de acreditar que aquilo se trata de uma obra artística (BARTHES, 1973), provocações como as de Duchamp e Warhol implicam ainda em inúmeros questionamentos a respeito da função e da qualidade da arte. Arthur Danto (2006) discute como a arte contemporânea se distanciou das normas formais do modernismo, desafiando definições tradicionais. Para o autor, a arte não é mais determinada por sua aparência ou materialidade, mas pelo contexto discursivo em que está inserida e pela intenção que a legitima como tal. Esse

contexto, que envolve o espaço expositivo, a curadoria, os textos interpretativos e o contrato com o público, funciona como um instrumento de mediação que orienta a recepção e o posicionamento interpretativo do espectador. Assim, a Fonte de Duchamp ou as Caixas Brillo de Warhol, além de subverter as expectativas estéticas, também evidenciam que a arte se define no embate entre discurso, instituição e olhar. Retomando o conceito de dialogia, discutido anteriormente, é nesse espaço de tensão, entre curador, objeto e espectador, que a obra se afirma como arte, ainda que provoque estranhamento e desafie categorias fixas.

O que, afinal de contas, faz a diferença entre uma caixa de Brillo e uma obra de arte consistente de uma caixa de Brillo é uma certa teoria da arte. É a teoria que a recebe no mundo da arte e a impede de recair na condição do objeto real que ela é (num sentido de é diferente da identificação artística). É claro que, sem a teoria, é improvável que alguém veja isso como arte e, a fim de vê-lo como parte do mundo da arte, a pessoa deve dominar uma boa dose de teoria artística, assim como uma quantia considerável da história da recente pintura novaiorquina [...]. O mundo tem que estar pronto para certas coisas – o mundo da arte não menos do que o real. É o papel das teorias artísticas, hoje como sempre, tornar o mundo da arte e a própria arte possíveis. Nunca ocorreria, devo pensar, aos pintores de Lascaux que eles estavam produzindo arte naquelas paredes. Assim como não havia estetas no Neolítico (DANTO, 2006, p. 22).

Assim como as respectivas obras questionam os limites da arte tradicional, tornando-as uma questão de percepção e contexto, os quadrinhos desafiam as fronteiras entre diferentes formas de expressão artística, conforme discutido no Capítulo 2 da presente tese. É importante salientar que a legitimação de determinados objetos como arte sempre foi atravessada por disputas simbólicas em torno de sua linguagem, suporte ou valor estético, do mesmo modo que os quadrinhos, por muito tempo, foram subestimados e entendidos como produções de pouco prestígio cultural. Dentre as razões, na percepção de Bonsiepe (2011), há uma hostilidade contra a imagem. “O preconceito contra o estético que existe na tradição das ciências da linguagem é amplamente conhecido” (BONSIEPE, 2011, p.97).

Ademais, tanto na arte contemporânea quanto nos quadrinhos, as obras não se encaixam nas definições tradicionais e nos levam a discutir sobre o que é arte e o que é literatura. Tais tipos de produções demonstram que, por muitas vezes, o valor de uma obra está não na forma, mas no contexto em que é inserida e na interpretação que se faz dela. Isso reforça que as obras de arte e de literatura não

devem ser estancadas e postas em categorias do mesmo modo que os sabões em pó são armazenados nas Caixas Brillo. Literatura e arte são campos fluidos que se entrelaçam e se renovam constantemente.

A relação entre quadrinhos e exposições se evidencia quando os analisamos como formas narrativas visuais e espaciais. Conforme discutido no Capítulo 2, os HQ's articulam texto e imagem em uma sequência de quadros que orienta o leitor por meio de uma narrativa fragmentada e interativa. Esse percurso, segundo McCloud (2005), exige movimento ocular e uma leitura ativa, na qual o leitor preenche as lacunas entre os quadros, construindo sentido a partir da articulação entre o que é mostrado e o que é sugerido. Analogamente, o percurso em uma exposição também é composto por fragmentos textuais e visuais que demanda do visitante deslocamento e interpretação à medida que percorre e conecta os elementos expostos.

Além da estrutura sequencial e da leitura dinâmica, há um ponto de contato essencial entre HQs e as exposições: ambas constituem narrativas multimodais que encadeiam diferentes códigos de comunicação. Imagem, palavra, cor, forma, ritmo e disposição espacial são aspectos que, combinados, produzem sentido tanto na página quanto no espaço expositivo.

Observa-se ainda que a linguagem dos quadrinhos vem sendo incorporada como estética e estratégia narrativa em diversas exposições contemporâneas. Mostras como *Quadrinhos*¹⁸⁶ e exposições temáticas sobre *Turma da Mônica*, *Marvel* e *DC Comics* propõem vivências imersivas que expandem o universo quadrinístico para o espaço tridimensional, funcionando segundo uma lógica transmídia e interativa. Além disso, o próprio design expositivo pode se inspirar na organização sequencial das HQs, utilizando painéis, balões de fala, conforme observado na figura abaixo, e ambientações que conduzem o visitante de forma ritmada, como na leitura de um gibi.

¹⁸⁶Em exibição no MIS (Museu da Imagem e do Som, em São Paulo) entre 2018 e 2019.

Figura 70 - Seção da Turma da Mônica na Exposição Quadrinhos



Fonte: Museu da Imagem e do Som (MIS) - SP

Ao se apropriar das convenções visuais e narrativas dos quadrinhos, as exposições desafiam as fronteiras dos espaços expositivos tradicionais e sugerem uma experiência estética que comunica, envolve e estimula afetos a partir da memória coletiva. Essa mobilização do olhar do público, convocado a interpretar signos visuais e reorganizar significados a partir de uma dinâmica sequencial e multimodal, se aproxima das propostas da arte contemporânea e abre espaço para uma leitura que desconstrói ao mesmo tempo em que dialoga com objeto exposto.

Retomando às tensões existentes entre literatura e arte, Derrida (1967) explica que, assim como a literatura, a arte não é um objeto com um significado predeterminado, pois exige do espectador uma leitura ativa, que busca desestabilizar e reconfigurar as próprias estruturas culturais. Ao aplicar sua teoria da desconstrução à esfera da arte, podemos entender como, em obras como as de Warhol e Duchamp, o objeto deixa de ser simplesmente um produto ou mercadoria para se tornar um espaço de significados múltiplos e contraditórios que o espectador pode reinterpretar de acordo com o seu olhar.

Vejo como pertinente remontarmos o discurso de Benjamin (2011) ao afirmar que, com a capacidade de reprodução em massa, a arte deixou de ser apenas uma experiência única e exclusiva para uma audiência selecionada e se tornou acessível ao público em geral. Essa ideia reverbera na obra de Warhol, onde os objetos de consumo¹⁸⁷, quando elevados ao *status* de arte, questionam as convenções que

¹⁸⁷ O artista coloca caixas, latas de sopa, banana, além de personalidades da mídia, como Marilyn Monroe no lugar de protagonistas em suas obras.

separam o mundo da arte da vida cotidiana. Assim, ao apresentar objetos de consumo massificados no lugar de arte, Warhol leva o espectador a refletir sobre o que é arte, ampliando os limites da estética e desafiando os critérios tradicionais que a definem.

Ao transformar objetos de uso comum em obras de arte, técnica conhecida como "objeto encontrado" ou *ready-made* (BRETON, 2005), o artista altera a percepção do espectador sobre o que deve ser considerado digno de apreciação estética. Este movimento quebra com a tradicional separação entre a arte e o consumo, criando uma nova forma de interação com o objeto. Ao fazer isso, Warhol propõe que o significado e o valor de um objeto podem ser reformulados de acordo com o contexto e a intenção do artista, colocando em questão os critérios estéticos e culturais, questionando a autoridade do sujeito na atribuição de valor, além de ressignificar aquilo que é exposto, isto é, o objeto. Este será tratado com mais profundidade no subtópico a seguir.

3.2 O OBJETO TRIDIMENSIONAL E O CARÁTER SEMIÓTICO DA EXPOSIÇÃO

Frederico Moraes (1999, p. 226-227) explica que “etimologicamente, objeto (do latim, *objectum*) significa lançar contra, coisa colocada diante de nós, com um caráter material. É, pois, aquilo que resiste ao sujeito, objeção”. Esta definição ressalta que os objetos, na organização expográfica, não existem simplesmente para serem vistos, uma vez que têm o propósito de desafiar e afetar o espectador, promovendo uma resposta crítica. Ao resistirem, isto é, ao se imporem no espaço expositivo, esses elementos físicos instigam uma interação dinâmica, incentivando o público a participar da construção do significado da narrativa apresentada.

Braga (2015, p. 02) afirma que “o tangível é no que é tocável”. A tangibilidade dos elementos expostos, que se manifesta na presença física e na materialidade dos objetos de arte é um aspecto central na experiência expositiva. Ao tornar o espaço expositivo um *texto* palpável, a curadoria transforma o ambiente em um cenário onde a narrativa se desenvolve por meio da disposição dos objetos, sua ambientação e as relações espaciais que estabelecem ali.

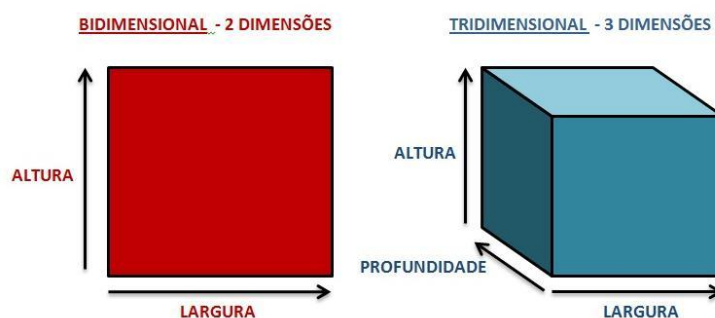
O caráter tangível dos objetos, aliado à sua capacidade de resistir ao sujeito, reforça a noção de que, para compreender plenamente o impacto cultural e estético das exposições, é necessário considerar os conteúdos apresentados e a maneira como esses conteúdos se materializam e se relacionam entre si e com o público. Nesse sentido, a análise da exposição como espaço de arte se fundamenta na ideia de que o ambiente expositivo é um texto tridimensional, onde os objetos e sua ordenação criam um discurso visual que conversa com o receptor.

Ao trazer o conceito mais popular daquilo que é tridimensional, automaticamente nos remetemos a algo em três dimensões: comprimento, largura e altura (FERREIRA, 1999). Pensamos em obras que preenchem espaços de forma expressiva, como as esculturas ou instalações¹⁸⁸ que podem ser vistas e exploradas por inúmeros ângulos, ao contrário de uma imagem plana, como um desenho ou uma pintura. Para Krauss (2007) a tridimensionalidade pode ser entendida como a

¹⁸⁸ Obras de arte tridimensionais que transformam o espaço em um ambiente imersivo, muitas vezes envolvendo o espectador na experiência. Ao contrário de outras formas de arte, as instalações podem ocupar todo o ambiente, utilizando diversos materiais e mídias, como luz, som, vídeo e objetos do cotidiano, para criar uma experiência sensorial e interativa. Elas serão tratadas com mais profundidade mais adiante.

capacidade do espaço de transcender a superfície plana e oferecer um ambiente onde os elementos se organizam de forma dinâmica.

Figura 71 - Diferenças entre o bidimensional e o tridimensional



Fonte: Arte no Olavo (2012)

Além dos já citados, outros exemplos de objetos de arte tridimensionais incluem os *relieves*, que possuem uma forma intermediária entre a escultura e a pintura¹⁸⁹; a arte cinética, que envolve obras que incorporam movimento¹⁹⁰; a *performance art*, que também pode ser vista como uma forma de arte tridimensional que envolve a participação humana¹⁹¹; a *assemblage*, técnica que envolve a junção de objetos reciclados e materiais diversos para formar uma obra de arte que, por meio de sua organização, cria uma nova narrativa e significado tridimensional; as *maquetes e modelos*, que são recriações em escala reduzida de ambientes ou objetos¹⁹².

No âmbito histórico, o objeto tridimensional sempre esteve presente na produção artística, desde as esculturas da Antiguidade até os trabalhos do Renascimento. No entanto, é a partir de movimentos como o cubismo¹⁹³ e, sobretudo, o dadaísmo¹⁹⁴ que esse objeto passa a ser ressignificado como parte de

¹⁸⁹ Essas obras apresentam elementos que se projetam ou se recuam em uma superfície plana, como nas obras renascentistas.

¹⁹⁰ Como exemplo, é possível citar as esculturas móveis de Alexander Calder, que exploram o espaço tridimensional criando uma dinâmica visual e sensorial.

¹⁹¹ Nesse caso a obra é, muitas vezes, apresentada como um objeto no espaço, com a interação do corpo humano e do ambiente transformando a experiência artística.

¹⁹² Embora comumente usadas em arquitetura e design, essas obras também são exploradas artisticamente, proporcionando uma representação tridimensional de espaços ou conceitos.

¹⁹³ Movimento artístico do começo do século XX, criado por Picasso e Braque, que fragmenta objetos e figuras, representando-os de diferentes ângulos ao mesmo tempo.

¹⁹⁴ Movimento artístico e literário do início do século XX, surgiu como uma reação contra a lógica e os valores da Primeira Guerra Mundial. Defendia a irracionalidade, o absurdo e o caos, questionando convenções artísticas e sociais.

uma linguagem conceitual, desafiando convenções estéticas e institucionais. A introdução do objeto encontrado e o uso de materiais não artísticos, como exemplificado em *Fonte* (1917), de Marcel Duchamp, e nas *Caixas Brillo* (1964), de Andy Warhol, marcam uma inflexão na história da arte: o foco se desloca da forma e da técnica para o contexto e para a intenção artística, redefinindo os critérios de legitimação estética.

Após a Primeira Guerra Mundial, que abalou a confiança nas instituições e na razão humana, a arte precisou reinventar seu papel e sua forma para refletir esse novo contexto de incertezas. Com isso, os artistas não podiam mais se apegar às normas estéticas e filosóficas do pré-guerra e passaram a ver a arte como uma forma de questionar a própria natureza da humanidade, se distanciando dos movimentos acadêmicos e formais do século XIX. A partir do advento da arte abstrata e das vanguardas do pós-guerra, as esculturas e instalações começaram a ganhar mais atenção, visto que essas formas tridimensionais ofereciam um espaço mais aberto para a experimentação e para a interpretação, em contraste com a pintura, que ainda trazia consigo uma tradição figurativa que já não mais atendia as necessidades e demandas dos artistas modernistas (CARDOSO, 2004).

Ao longo do século XX, com o crescimento das práticas artísticas como a arte cinética, a *pop art*, a arte conceitual, arte concreta¹⁹⁵ e neoconcreta¹⁹⁶, o objeto tridimensional se firmou como um campo de novas possibilidades¹⁹⁷. Segundo Cardoso (2004) ao incorporar o tridimensional como suporte artístico, essas práticas revelam uma interação complexa entre a arte e o capitalismo, com o surgimento de novas formas de produção, distribuição e mercantilização das obras de arte, fator que pode ser observado nas exposições itinerantes realizadas nos shoppings centers e nas instalações utilizadas em parques temáticos, caso que será ilustrado com detalhes mais adiante.

De acordo com Chaia (2023), o objeto como suporte artístico passou a ser, portanto, não só um meio de questionamento das normas estéticas, como também

¹⁹⁵Valorizava a objetividade, a geometria e a pureza das formas, buscando uma linguagem universal e racional.

¹⁹⁶ Contrapõe a arte concreta por meio do uso de formas abertas, com foco em experiências físicas e sensoriais, em que a obra se transformava e se interagia com o corpo do espectador.

¹⁹⁷ Embora esses movimentos tenham se tornado relevantes no século XX e XXI, a pintura nunca perdeu totalmente seu espaço de hegemonia na arte. Ela se adaptou e se transformou, tanto no modernismo quanto no pós-modernismo, mantendo sua presença como forma central de expressão artística (CHAIA, 2023).

das convenções sociais e culturais do seu tempo, compondo o que Herder (2006) chama de *Zeitgeist*¹⁹⁸. Essa mudança também reflete uma transformação no papel do espectador, que, com as obras tridimensionais, é convidado a interagir cada vez mais com elas e a se inserir de forma ainda mais imersiva no processo criativo.

O fato de ter mais dimensões já sugere que a obra permite ser explorada a partir de diferentes ângulos e detalhes. São tantas as camadas que determinados autores defendem uma interpretação fragmentada do objeto tridimensional enquanto outros teóricos acreditam que ela deva ser estudada em sua totalidade. Pietroforte (2008, p.11) afirma que os objetos tridimensionais podem ser investigados a partir: 1) dos seus “elementos de expressão”, aspectos tangíveis que seriam os responsáveis pela maneira como a obra se apresenta ao espectador, como por exemplo materiais, formas, cores e texturas; 2) dos seus “elementos de conteúdo”, fatores intangíveis que são os significados, as ideias e os conceitos que a obra transmite ao público, tais como símbolos e iconografia, narrativa ou tema, contexto social ou cultural.

Floch (2001) chama de semi-simbolismo o resultado da interação entre os elementos ou planos de expressão e de conteúdo e defende que ambos devam ser analisados em conjunto. No entendimento do autor, ao olhar para uma expressão, como uma escultura ou uma peça de arte, o que ela mostra, isto é, a parte visível, e o que ela quer dizer, ou seja, a ideia por trás disso, estão muito ligados. Nesse sentido, os elementos de expressão e de conteúdo trabalham juntos para criar um sentido mais completo. Por exemplo, ao observarmos uma imagem de uma árvore seca, ela pode ser, de fato, uma árvore, transmitindo uma mensagem direta, como também pode simbolizar uma mensagem subjetiva e indireta, como solidão ou a passagem do tempo. O pesquisador salienta ainda que os textos verbais e não-verbais “integram um todo de sentido, desse modo não é necessário analisar separadamente cada linguagem para depois integrá-las, pois trata-se de uma unidade (verbo-visual) que deve ser analisada de modo conjunto” (FLOCH, 2001, p.41).

Em uma obra tridimensional, segundo Floch (2001), esses elementos de expressão e de conteúdo trabalham concomitantemente, de modo que a forma e os

¹⁹⁸ Termo alemão que significa "espírito do tempo" e representa o conjunto de ideias, valores, sentimentos e atitudes predominantes em uma determinada época histórica. Permite compreender como as manifestações culturais, artísticas e sociais refletem e dão forma ao modo como uma época interpreta a si mesma.

materiais sirvam tanto para transmitir uma ideia como para amplificar o significado da obra. A relação entre eles cria, portanto, uma experiência sensorial e intelectual multifacetada. Como exemplo, é possível citar a escultura mitológica de Theseus na luta com o Minotauro¹⁹⁹. Trata-se de uma escultura de bronze representando uma figura humana em uma pose de luta que usa a rigidez do material bronze (elemento de expressão) para simbolizar resistência ou força (elemento de conteúdo).

Figura 72 -Theseus



Fonte: Wikipedia

A tridimensionalidade não se restringe à visualização dos objetos por parte do receptor, ela envolve ainda a percepção do espaço e do tempo. Na Figura 77, por exemplo, é possível notar que há um distanciamento entre a escultura e a parede, o que permite a circulação dos espectadores e a percepção da obra por diferentes ângulos. Ao dispor os elementos de maneira que o espaço expositivo se configure como um cenário interativo, os curadores possibilitam que os visitantes se movam e explorem o ambiente, preenchendo as lacunas da narrativa com sua própria interpretação (FLOCH, 2001). Vamos observar o exemplo da “Participação por Deslocamento” apontado por Napolitano (2018), no qual o receptor observa uma escultura:

¹⁹⁹Theseus, herói ateniense, enfrentou o Minotauro, uma criatura metade homem, metade touro, que habitava o Labirinto de Creta. A figura mitológica se alimentava de jovens atenienses oferecidos como sacrifício e Theseus, com a ajuda de Ariadne, filha do rei Minos, usou um fio que ela lhe deu para se orientar no Labirinto e derrotar o Minotauro. Este feito simboliza a vitória da razão e da coragem sobre o caos e a selvageria.

O espectador (...) assume posicionamento ativo pelo simples ato de rodear a escultura em busca de novos modos de observá-la. Todos os detalhes dos corpos esculpidos, os músculos aparentes, as expressões faciais, os cabelos e seus movimentos, são percebidos de maneira total e detalhada apenas com o deslocamento do corpo de quem observa. A escultura por si só ao ocupar o espaço, é capaz de recriá-lo e apresentá-lo, e a mesma se relaciona com o seu redor, com as pessoas que ali transitam e a percebem. A simples existência da obra no espaço já é capaz de criar relações e experiências inimagináveis, a mesma torna-se suficiente para contaminar o que está ao seu redor e vice-versa. (NAPOLITANO, 2018, p.14)

A escultura, por seu caráter tridimensional, não se revela completamente a partir de uma única perspectiva, o que torna necessário que o espectador se desloque ao redor da obra para perceber seus diversos ângulos e detalhes, despendendo uma energia não só mental, como também física. O estímulo à ação, nesse caso, é o que provoca o diálogo obra-espectador e reflete a natureza tridimensional do objeto, que não pode ser entendido sem a interação física do público com o espaço expositivo.

Braga (2015) concorda e afirma que, ao observar uma obra de arte, a percepção do espaço não ocorre de forma automática, pois depende da posição e do movimento do observador. O espaço entre o objeto e o observador, além de físico, é cognitivo, ou seja, ele envolve o processo mental de compreensão e interpretação da obra. O corpo do observador, ao se mover, influencia a maneira como ele percebe a obra, e isso está relacionado à ideia de tangibilidade, isto é, da sensação do toque ou da presença física do objeto. O autor afirma que, para entender a diferença entre o que é visível e o que é tangível é necessário compreender a interação do corpo com o objeto, ou seja, do movimento físico do observador e das sensações que isso provoca, incluindo a sinestesia, que é a mistura de sensações visuais e táteis.

A experiência interativa, onde a tangibilidade e a tridimensionalidade se combinam para criar uma ambientação dinâmica, torna o espaço expográfico um ambiente composto por signos que estimulam o espectador a participar de forma ativa da construção de significado (ECO, 1980). O ato de preencher as lacunas da narrativa com sua própria interpretação configura, segundo Greimas (1966) um processo semiótico²⁰⁰. Peirce (2000) afirma que toda experiência humana é mediada por signos, e o significado não é algo fixo porque se constrói continuamente por

²⁰⁰A semiótica é uma disciplina que estuda os sistemas de signos e a produção de sentidos.

meio da interpretação. Deste modo, o processo semiótico é aberto, relacional e interpretativo, permitindo múltiplas leituras e ressignificações conforme os contextos e repertórios de quem interpreta.

Greimas (1966) explica que os elementos visuais e espaciais se organizam para gerar sentido. Ao vivenciar um espaço expositivo que integra múltiplas dimensões sensoriais, além de observar, o público se torna parte do processo comunicativo, articulando os signos de maneira que o sentido seja produzido e reproduzido de modo contínuo. Fiorin (2003) complementa:

A semiótica alarga o conceito de texto e, dessa forma, pode integrar o dentro e o fora. Texto não é apenas um produto constituído, um enunciado que guarda marcas de sua enunciação, uma totalidade auto-suficiente, mas é também ato de enunciação efetuado em situação e nela produzindo sentido. Considerando o texto como uma situação, pode-se apreender a emergência do sentido, que não é algo dado na realidade das coisas, mas é construído na interação, com a presença do outro. Pouco a pouco, a semiótica vai ampliando seu objeto, de forma a reintegrar tudo o que inicialmente descartara (FIORIN, 2003, p. 51).

A interação entre o ambiente e o espectador é o que, por fim, nos leva ao conceito de semiose definido por Peirce (2000), que seria um processo pelo qual os signos geram significado, formando a base para a compreensão da comunicação visual e textual. A semiose envolve três elementos principais: 1) o signo, que se trata do sinal; 2) o objeto, que é o que o signo representa; 3) o interpretante, que seria a interpretação que fazemos desse signo. No contexto das exposições, especialmente aquelas que buscam envolver ativamente o espectador, o ambiente expositivo torna-se um espaço em que múltiplos signos e elementos visuais interagem, estimulando o receptor a criar suas próprias leituras.

Esse dinamismo interativo entre espectador e espaço expositivo é visível na *performance art*, prática artística que transforma o ambiente físico e a presença do artista em componentes relevantes para a experiência do público. Como exemplo, cito a performance de Marina Abramović em *The Artist is Present*²⁰¹ (2010). Neste caso, o ambiente expográfico, composto pela própria artista que aqui se tornou objeto da exposição, uma mesa e duas cadeiras, transformou-se em um espaço com inúmeros signos, onde cada elemento de expressão (tangível) estimula o espectador a participar efetivamente da constituição dos elementos de conteúdo (intangível).

²⁰¹Tradução: O Artista está presente.

Figura 73 - The Artistis Present: Experiência imersiva do público



Fonte: SSW UOL

Na presente exposição, Abramović manteve-se em uma cadeira, permitindo que os visitantes se revezassem para se sentar diante dela e compartilhar um olhar silencioso e intenso. Assim, os visitantes do MoMA²⁰² interagiam diretamente com a artista, transformando o ambiente em um espaço de diálogos não verbais vivos e dinâmicos.

Diversos elementos semióticos podem ser identificados na performance, dentre eles, a linguagem visual. O figurino da artista, com seu vestido de gala longo e vermelho, contrasta com a simplicidade das cadeiras e da mesa, o que a coloca em um lugar de destaque, posicionando Abramović como uma figura central. A escolha do espaço expositivo, com um ambiente simples e minimalista, em contraste com a linguagem visual da artista, amplifica o foco na interação entre Marina e o espectador, sublinhando a ideia de que o ato de se ver é a essência da performance. Braga (2015) complementa essa percepção ao afirmar que

É óbvio que a semântica imposta ao verbo “ver” está inexoravelmente ligada à locução prepositiva “em frente de”, ou seja, ao acto de apreender algo que se encontra situado à nossa frente. E, aqui, atendendo às múltiplas polaridades que tal semântica pressupõe, encontramos, por exemplo, o nexos “luz-sombra”, cuja causalidade penetrou no imaginário sócio-cultural e permitiu criar a versão invertida do próprio ver. A sombra de um corpo – ou mesmo de um objecto específico – interrompe a disposição originária inerente ao acto de ver algo que está à nossa frente, na medida em que nos indica uma presença sem a referencialidade do espaço entre introduzida pelo regime da distância. O fantasmagórico aparece, nesta semântica da visualidade, como a supressão da distância, dos limites espaciais através

²⁰² O Museum of Modern Art (MoMA), localizado em Nova York, é um dos museus de arte moderna e contemporânea mais importantes do mundo. Foi fundado em 1929 e possui uma ampla coleção de obras de arte que abrange diversos períodos e movimentos artísticos, com ênfase na arte moderna.

dos quais configuramos a nossa experiência perceptiva visual (BRAGA, 2015, p.03)

A posição das cadeiras também acomete uma carga semiótica, tendo em vista que elas estão dispostas de forma a estimular a interação direta com o espectador, que é colocado frente a frente com a artista, o que estabelece um relacionamento entre o sujeito e o objeto da exposição. A ausência de fala, com a performance ocorrendo em silêncio absoluto, também tem um peso semiótico, pois a ausência de comunicação verbal foca a interação no nível visual e emocional, evidenciando o olhar como meio de comunicação. O tempo é outro elemento semiótico significativo dessa performance, pois cada interação entre emissor e receptor não tem um tempo definido, o que ressalta a singularidade e espontaneidade de cada experiência por parte do espectador participante. Para Oliveira (1997):

como em qualquer outro processo semiótico, é o modo como o criador arranja os elementos em termos de relações sintáticas e semânticas que estrutura o discurso; e, correlativamente, são essas mesmas relações que permitem ao passante - receptor - atribuir sentido à manifestação discursiva (OLIVEIRA, 1997, p.53).

Nesta performance, o público participa efetivamente por meio de diferentes tipos de envolvimento, conforme as categorias elencadas por Napolitano (2018). A Participação Mental ocorre quando o espectador reflete sobre o significado da interação silenciosa entre a artista e quem a confronta com o olhar, enquanto a Participação por Deslocamento se manifesta quando o público se move pelo espaço, percebendo a interação por diferentes ângulos e intensidades. A Participação Sensorial é estimulada pela carga emotiva, pela presença visual acentuada e pela ausência de sons no ambiente, que intensifica o silêncio e os olhares. Já a Participação Coletiva/Relacional se revela na comunhão entre os presentes, que compartilham silenciosamente a experiência, criando um vínculo efêmero e afetivo entre artista, participante e plateia.

É pertinente observar que, ao se sentar em frente à artista, o espectador abandona temporariamente esse papel e se transforma em parte da obra, sendo também observado pelos demais. Cada novo espectador que se senta ali propõe, na realidade, uma nova obra de arte, pois cada encontro é singular, irrepetível e relacional. A performance de Abramovic exemplifica o que Bourriaud (2009, p,32)

define como estética relacional, em que a obra não é um objeto fechado, mas um “estado de encontro” entre sujeitos que constroem o sentido da experiência de forma coletiva.

A performance de Marina ainda contou com um elemento surpresa. Após 22 anos de separação, Ulay, seu ex-namorado, também artista, compareceu à exposição e se sentou à sua frente sem que ela soubesse de sua presença, resultando em um reencontro composto por um importante elemento de conteúdo: a emoção. Ambos trocaram olhares intensos e, num gesto simbólico, Abramović estendeu as mãos para segurar as de Ulay, provocando aplausos e uma celebração coletiva do reencontro²⁰³.

Figura 74 - Encontro de Marina Abramovic e o ex (2010)



Fonte: La Razon (2021)

Esse encontro ilustra a capacidade da performance de transcender o tempo e evocar sentimentos e afetos, integrando a narrativa pessoal dos artistas com a experiência compartilhada do público. Na presente ocasião, o vestido vermelho da artista (elemento de expressão), pode adquirir um outro significado para além do contraste luxo-simplicidade, uma vez que a cor vermelha também pode ser relacionada ao contexto amoroso. Segundo Santaella (2001, p.57), “o vermelho é a cor da paixão, do sangue e do amor ardente. É um signo carregado de emoção e intensidade”.

²⁰³A performance, incluindo as interações da artista com o público e com seu ex, pode ser acompanhada de forma audiovisual no vídeo Marina Abramovic e Ulay MoMA, disponível em www.youtube.com/watch?v=Sf8o1teJdXo

Na performance, a tangibilidade e a tridimensionalidade se manifestam pela presença física da artista e pela organização do espaço, que permite uma experiência sensorial e afetiva em um nível acentuado. Essa dinâmica exemplifica o processo semiótico descrito anteriormente, em que os elementos do ambiente se organizam para gerar sentido e o espaço expositivo deixa de ser passivo, passando a ser um catalisador da experiência interpretativa.

Nas linguagens plásticas, segundo Pietroforte (2008), o espaço é organizado pelo artista e/ou curador por meio de uma semiose que envolve a correspondência entre os elementos visuais, como forma, cor e textura, e suas categorias de significado. Nesse contexto, o conceito de semiose ganha uma dimensão específica quando se trata da produção de significado através dos elementos visuais e materiais, o que é conhecido como semiose plástica (PIETROFORTE, 2008).

A semiose plástica, segundo o autor, funciona como uma espécie de linguagem das obras de arte para se comunicar com o espectador. Assim como quando lemos uma obra literária ficcional, em que as palavras constroem uma narrativa e nos fazem imaginar algo, a arte também se comunica com o receptor, contudo, o faz por meio de suas formas, cores e espaços, que, quando articulados, transmitem alguma mensagem. François (2006, p.81) explica que a semiose plástica é a “inter-relação entre os elementos e a possível recorrência destes em mais de uma obra”.

Este conceito é dividido por Pietroforte (2008) em três categorias básicas que permitem analisar uma obra de arte tridimensional. São elas: 1) cromáticas, que envolvem o uso das cores, destacando aspectos como o valor (diferença entre claro e escuro), a tonalidade (quente ou fria) e a luminosidade (brilhante ou opaco); 2) eidéticas, que correspondem às formas presentes na obra, analisando se elas são retas ou curvas, regulares ou arredondadas, e como essas formas afetam a composição visual; 3) topológicas, que se concentram na organização espacial dos elementos, considerando a dimensão (tamanho dos objetos), a posição (se estão mais altos ou baixos) e a orientação (se estão na frente ou atrás). Essas categorias, segundo Pietroforte (2008) oferecem um conjunto de ferramentas para entender como os elementos visuais de uma obra são organizados e como eles influenciam a percepção do espectador.

A exposição *Ciranda de Arte* da artista e ceramista Katsuko Nakano²⁰⁴ é um exemplo de aplicação da semiose plástica, pois utiliza os elementos de expressão e conteúdo de maneira integrada e simbólica. Montada no jardim de sua casa e ateliê, a exposição estabelece uma conexão entre arte e natureza, incorporando elementos da própria paisagem, como a erosão²⁰⁵, que além de compor o cenário, dialoga com o significado das obras em cerâmica dispostos no espaço. Com sua materialidade e forma, a cerâmica torna-se então o “objeto” que transmite significados, enquanto o ambiente natural contribui para a narrativa visual total, criando uma experiência sensorial, cognitiva e holística. A respeito dessa exposição, François (2006) complementa:

o componente visual central (...) é a obra cerâmica. O foco maior e mais global decorre da ocupação do espaço que lhe é destinada pela topologia local. O espaço da obra não é independente do espaço topológico da exposição/natureza/ jardim. Eles se relacionam considerando os parâmetros cima/embaixo; direita/esquerda; vertical/horizontal; perto/longe; centro/lados, todos envolvidos com a disposição topológica das obras, em suas formas, cores, texturas e matéria de realização. Todas essas dimensões significativas entram na constituição da análise das obras. A confrontação entre as imagens da natureza e as imagens construídas pela artista permite ver que um espaço como o idealizado por Katsuko, espaço de exposição é, antes de tudo, mais um lócus de interação, com o objetivo de trazer o público mais perto da obra e também de integrá-la à natureza. As obras são muito mais que convites ao olhar. Processa-se a partir da exposição uma rede de transformações. A apreciação da exposição, do espetáculo que as obras constroem não é só para o olho, mas também para o imaginário [...]. Esse perceber vai além do ato de ver a obra e atinge um estágio de percepção do conceito que a montagem visual da exposição veicula tanto sobre as obras como sobre a exposição (FRANÇOIS, 2006, p.78 e 79).

Conforme aponta a pesquisadora, na exposição de Nakano, a artista utiliza uma paleta de cores específica, formas variadas e a disposição estratégica dos objetos cerâmicos para criar uma narrativa visual que vai além da simples exibição estética. Cada elemento, desde os contrastes cromáticos até a organização espacial, contribui para a formação de um discurso visual complexo, onde a combinação dos signos gera múltiplas camadas de significado (FRANÇOIS, 2006).

²⁰⁴Nascida em São Paulo e formada em Letras, é uma professora, artista e ceramista premiada.

²⁰⁵ A erosão, simbolicamente, relaciona a natureza ao tempo.

Figura 75 - Obra da exposição Ciranda de Arte, de Katsuko Nakano



Figura 76 - Obra da exposição Ciranda de Arte, de Katsuko Nakano



Fontes: FRANÇOIS (2006, p. 100 e 107)

Este processo de semiose faz com que cada elemento da exposição apresente um conjunto de significados a serem decifrados pelo receptor, contudo, segundo Trivinho (2001) à medida que as práticas expositivas evoluem, novas camadas narrativas começam a emergir, não se limitando ao objeto físico, abrangendo múltiplos meios e plataformas e ampliando as possibilidades de interação e interpretação. Para o autor

a cibericonização impõe-se como componente não só de racionalização gráfica e de otimização imagética, como também de sobredeterminação da gramaticidade hipertextual dos produtos ciberculturais, modelização radical que, por sua vez, ultrapragmatiza a interatividade; esta, por fim, representa o modelo sociomediático compulsório de relação operacional com a interface gráfica, com o alter objeto infotecnológico, com os automatismos da rede e com o outro virtual, elementos inteiramente indexados pela conjuntização dos vetores anteriores; a interatividade nomeia um imperativo, um elemento sinequa non de pertencimento e nivelamento à lógica da máquina e do mundo-rede. Essas seis veias estruturais, em cujo bojo radicam necessariamente a velocidade, a imaterialidade e a espectralização comunicacional – das quais aqueles vetores são, na verdade, um instrumento de hiper fomentação específica –, vigoram hoje como moedas-equivalentes gerais da cibercultura, válidas,

assim, para tudo o que gravita em torno do universo tecnológico instituído (TRIVINHO, 2001, p.112 e 113)

Esse movimento nos leva a refletir sobre o caráter narrativo hipertextual da exposição, que vai além da apresentação tradicional de objetos. Em um contexto cada vez mais tecnológico e interativo, a exposição passa a ser vista como um espaço dinâmico e transmidiático, onde as histórias não são contadas somente pelos objetos, mas por uma rede de conexões entre diferentes plataformas e mídias.

A partir desse ponto, exploraremos como as exposições contemporâneas estão cada vez mais se tornando ambientes híbridos, onde diferentes formas de arte enquanto mídia se encontram e se interconectam, criando uma narrativa em constante evolução. Aprofundar-me-ei nessa discussão no tópico a seguir.

3.3 OS ASPECTOS TRANSMIDIÁTICOS E TRANSTEXTUAIS DA EXPOSIÇÃO

Antes de adentrar as questões referentes às transformações no âmbito das narrativas expositivas enquanto texto, que são meu foco de investigação no momento, é necessário compreender alguns aspectos técnicos no que se refere às tipologias das exposições, pois é a partir das classificações que emergem os aspectos transtextuais e transmidiáticos dos espaços expositivos.

As exposições, de acordo Cury (2006) podem ser divididas em diversas categorias, de acordo com suas características, duração e estratégias curatoriais, oferecendo diferentes formas de interação com o público. Essa diversidade reflete na variedade de conteúdos a serem apresentados e na adaptação das práticas expositivas às mudanças culturais e tecnológicas contemporâneas, ou seja, cada tipo de exposição possui uma lógica própria de organização e narrativa, fazendo uso dos recursos que temos hoje à disposição para fornecer ao receptor uma experiência ainda mais envolvente.

Segundo Alexander (1979), no que se refere às tipologias, uma das distinções mais comuns ocorre no âmbito da sua duração, que seriam as exposições permanentes e temporárias. As permanentes²⁰⁶ ou de longa duração são aquelas que se mantém em exibição contínua, formando a base da identidade institucional e permitindo um acesso prolongado ao acervo. Como exemplo, é possível citar o Memorial da República Presidente Itamar Franco, em Juiz de Fora - MG²⁰⁷. O fusca, as medalhas e demais artefatos do ex-presidente estão disponíveis ao público de forma definitiva, auxiliando no entendimento do espectador a respeito da trajetória política e da personalidade do protagonista, que neste caso, é o falecido Presidente do Brasil²⁰⁸.

²⁰⁶ O termo permanente não indica imutabilidade ou caráter eterno. Trata-se de exposições cuja reformulação ocorre em intervalos mais longos, geralmente por exigirem maiores investimentos curatoriais, estruturais e conceituais.

²⁰⁷ Itamar Franco morou em Juiz de Fora-MG e foi prefeito da cidade mineira entre 1967 e 1974.

²⁰⁸ A exposição permanente pode realizar a troca, redução ou adição de itens no acervo ocasionalmente, entretanto, sua estrutura e essência se mantêm incólumes (GOB; DROUGUET, 2019).

Figura 77 - Memorial da República Presidente Itamar Franco



Fonte: Universidade Federal de Juiz de Fora

Ao preservar e expor objetos diretamente associados à figura pública homenageada, consolida-se uma narrativa contínua sobre sua jornada, valores e legado. E quando o protagonista da narrativa expositiva é uma figura histórica, os elementos expográficos tornam-se documentos que ajudam na manutenção da sua memória coletiva. Assim, a exposição permanente implica no acesso recorrente ao acervo e sustenta um enredo identitário que contribui para a construção simbólica da figura homenageada ao longo do tempo (GOB; DROUGUET, 2019).

Já as exposições temporárias são organizadas para períodos específicos e geralmente focam em temas ou coleções especiais, permitindo uma abordagem mais dinâmica e flexível, que se adapta às tendências e às demandas do público, caso das exposições temporárias que ocorrerem no segundo piso do Memorial da República Itamar Franco, exibida entre agosto de 2024 e fevereiro de 2025 na Pinacoteca de São Paulo, localizada na capital paulista. Essa variação temporal das exposições cria diferentes modos de engajamento, onde a permanência reforça a identidade cultural e a memória coletiva, enquanto a temporalidade estimula a inovação e a renovação, tanto da expografia, quanto do público (ALEXANDER, 1979).

Outras categorias incluem as exposições itinerantes e temáticas, que se caracterizam por sua mobilidade e pela exploração de temas específicos, respectivamente, conforme exemplificado anteriormente em *Van Gogh* e

Impressionistas, *Mundo Pixar* e *Exposição Imersiva Frida Kahlo*, que reúnem ambos os aspectos.

As exposições itinerantes, para Gob e Drouguet (2019), transitam por diversas instituições e espaços, ampliando o acesso do público a conteúdos que, de outra forma, poderiam estar restritos a um único espaço geográfico. Além disso, essas exposições temáticas possibilitam o reagrupamento temporário de obras e artefatos dispersos em diferentes acervos, promovendo diálogos que só se tornam possíveis graças à curadoria compartilhada e aos acordos de empréstimo entre instituições culturais. Exposições como as de *Van Gogh* ou *Frida Kahlo*, por exemplo, reúnem em um único evento obras que, originalmente, pertencem a museus de diferentes partes do mundo, permitindo leituras inéditas, acessos ampliados e experiências imersivas para públicos diversos.

Por sua vez, as exposições temáticas, que podem ser itinerantes ou não, são pensadas para abordar tópicos ou movimentos artísticos específicos, organizando as obras de forma a construir uma narrativa coesa, onde os elementos expográficos dialogam entre si e com um determinado contexto cultural. Barbosa, A (2010) define as exposições temáticas como

construções discursivas que organizam objetos, imagens, sons e informações a partir de uma ideia central. Elas não apenas mostram, mas argumentam, sugerem caminhos interpretativos, constroem sequências e narrativas que interpelam o público de forma crítica e sensível. A exposição torna-se, assim, um texto visual e espacial, no qual o visitante é convidado a percorrer uma trajetória de sentidos. A curadoria, nesse contexto, deixa de ser apenas uma seleção e passa a ser uma escrita, uma forma de narrar com objetos e espaços (BARBOSA, 2010, p.45).

Um exemplo são as exposições com a temática de futebol instaladas nos salões de estádios do Brasil e do mundo; e os parques temáticos, objeto de estudo da presente tese. Estas são capazes de construir narrativas de forma a criar uma unicidade, despertar afetos e organizar visualmente discursos culturais em torno de um tema principal (NELI; GIORGI, 2020).

Com o avanço das tecnologias, surgiram também as exposições virtuais que, segundo Henriques e Ferreira de Lara (2021), se popularizaram especialmente durante a pandemia de Covid-19. Essas práticas são realizadas, em sua maioria,

nos Webmuseus, caso do Museu da Pessoa²⁰⁹, projeto criado para preservar a memória e a história de pessoas comuns por meio de relatos de vida, sejam eles nos formatos de texto, áudio ou vídeo. A Figura 83 retrata a exposição virtual *Diários da Pandemia: um dia por vez*²¹⁰, em cartaz no Webmuseu Museu da Pessoa em 2021, no qual inúmeros usuários compartilharam de forma hipertextual histórias e relatos cotidianos durante aquele período.

Figura 78 - Peça audiovisual da exposição virtual Diários da Pandemia: um dia por vez (2021)



Diários da Pandemia, um dia por vez | Arquivamento Digital da COVID-19 no Brasil #8

Fonte: Youtube (2022)

Os Webmuseus são definidos por Loureiro (2003) como

[...] sítios construídos e mantidos exclusivamente na Web, destinados a reunir virtualmente e a expor obras de arte geradas originalmente por processo de síntese e por meio de cópias digitais... As características da Internet hoje lhes conferem configuração hipertextual, propiciando a conectividade e ampliando as possibilidades de interação com a obra. Diferem dos museus físicos, ainda pelo seu caráter provisório e não necessariamente institucional, e pela imaterialidade inerente à imagem digital (LOUREIRO, 2003, p.178).

O exemplo do Museu da Pessoa demonstra como a interação com o objeto da exposição se transforma com a virtualidade e democratiza a informação, possibilitando que a participação do receptor se torne ainda mais efetiva, colocando-o também no lugar de emissor, isto é, um autor da exposição, persona denominada

²⁰⁹O projeto é uma plataforma digital interativa onde os usuários podem participar, registrando suas próprias histórias ou acessando o conteúdo de outras pessoas, criando assim um amplo acervo de experiências humanas. O objetivo é dar voz a todas as pessoas, independentemente de sua notoriedade, e tornar suas memórias acessíveis a todos

²¹⁰ Disponível em: <https://museudapessoa.org/exposicoes/diarios-da-pandemia-um-dia-por-vez-wp/>

por Toffler (1980) como *prosumer* (produtor + consumidor), conforme visto no Capítulo 1 da presente tese e reafirmando a característica hipertextual das exposições contemporâneas.

Se a hipertextualidade se refere à capacidade de um texto ou sistema se expandir por meio de links, permitindo que o público navegue por diferentes caminhos e conexões de informações, de forma similar, uma exposição contemporânea, seja ela física ou virtual, pode ser vista como um hipertexto visual e experiencial, onde o público, além de observar as obras, interage com elas e com o ambiente ao redor, criando sua própria narrativa a partir do que vê, do que experimenta e compreende.

Assim como acontece no hipertexto literário, onde o leitor tem certa autonomia para escolher sua jornada entre os links, nas exposições virtuais e interativas, o espectador se torna um participante, podendo explorar os itens de diversas formas, seja física ou digitalmente. Essa conexão permite que a exposição seja mais do que uma sequência linear de informações ou objetos, ela se transforma em uma experiência imersiva, onde o público tem liberdade para construir seu próprio caminho.

Os ambientes de exposição física e virtual se diferem em vários aspectos, sendo a intangibilidade do objeto no ambiente virtual um dos principais que os distingue, segundo Rosane Carvalho (2008). No evento expositivo físico tradicional, os objetos estão presentes de forma concreta no espaço, permitindo uma interação direta e tátil com os espectadores, caso da Participação por Deslocamento (NAPOLITANO, 2018). Por outro lado, no ambiente virtual, os objetos são representações digitais e o espectador interage por meio de uma interface, geralmente em uma tela, o que elimina a possibilidade de contato físico direto (CARVALHO, R., 2008). Para Napolitano (2018)

o espectador com a sua interferência direta na obra, estabelece uma relação mais direta com a mesma. O contato “orgânico” entre o homem e o objeto faz com que a obra exista e tenha sua estrutura modificada apenas com a ação física externa. O espectador assim torna-se participante e se utiliza da obra como instrumento ativador de seu processo criativo, já que a mesma o convida a descobrir novas configurações e possibilidades [...] por meio do simples gesto de quem a manipula (NAPOLITANO, 2018, p.20)

Machado (1993) afirma que as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) transformaram objetos físicos em bits, isto é, em códigos digitais²¹¹. Isso permitiu que os espaços de exposição, antes restritos à materialidade dos objetos e ao espaço físico, fossem permeados também pela preponderância das TICs, resultando na facilidade de acesso ao conhecimento. O autor explica que o fenômeno representa uma característica do século XXI, onde coexistem os espaços de exposição físicos e digitais. Rosane Carvalho (2008) complementa ao afirmar que, mesmo que as funções desses ambientes continuem as mesmas, o modo como se opera no espaço físico e no ciberespaço é distinta, refletindo as particularidades de cada um. A autora explica ainda que “as mensagens e a linguagem de cada meio deverão levar em conta o comportamento do visitante de cada um destes ambientes” (ROSANE CARVALHO, 2008, p.88).

Para Grau (2007) nos ambientes virtuais, como museus online, galerias digitais ou exposições virtuais interativas e gamificadas, as obras podem ser apresentadas em três dimensões por meio dos modelos tecnológicos 3D, fornecendo ao usuário uma experiência em 360°. Estes são projetados para criar a ilusão de profundidade e volume, e o espectador, enquanto usuário, pode explorar essas representações tridimensionais por meio de movimentos e interações, como a rotação da obra ou o *zoom*, permitindo uma percepção espacial similar ao que seria experimentado fisicamente.

²¹¹ Como exemplo, é possível citar as artes em NFT, sigla em inglês para *Non-Fungible Token* (Token Não Fungível). A obra digital registrada por meio de um NFT confere legitimidade e exclusividade da mesma e não pode ser trocada por outra equivalente, como acontece com moedas. O NFT funciona como um certificado digital de autenticidade e propriedade, geralmente registrado em uma *blockchain* (uma espécie de livro digital público e seguro). Na prática, isso permite que artistas vendam obras digitais — como imagens, vídeos ou animações — como se fossem originais, mesmo que essas obras possam ser copiadas visualmente. O que o comprador adquire é o registro oficial de posse daquela obra específica.

Figura 79 - Tour Virtual no Museu do Ipiranga



Fonte: Ipiranga Feelings (2020)

Grau (2007) defende que o caráter tridimensional da obra pode ser representado no ambiente virtual, embora de maneira diferente do que ocorre em um espaço físico. Enquanto na exposição presencial a tridimensionalidade é percebida diretamente, com o espectador podendo caminhar ao redor da obra, tocá-la ou sentir a profundidade e os detalhes de forma tátil, no ambiente remoto, a tridimensionalidade é geralmente simulada por meio de representações gráficas digitais.

Embora os espaços expositivos virtuais 3D ofereçam novas formas de acesso, democratização e interatividade, eles ainda não substituem por completo a experiência sensorial e espacial proporcionada pelos objetos tridimensionais nas exposições físicas. O digital não se trata, desta forma, de uma substituição, e sim, de uma ampliação das possibilidades narrativas e comunicativas da exposição. Para Santaella (2005) uma plataforma não substitui a outra, pois cada uma acrescenta algo único. Na percepção da autora, o principal aspecto que distingue uma experiência da outra é a linguagem. Pavloski (2017, p.512) explica que “[...] as transformações nos modos de expressão e comunicação resultam na ampliação das formas de interação entre linguagens e sujeitos”.

Para Grau (2007) embora a interação virtual possa ser dotada de detalhes visuais e auditivos, ela é limitada pela tecnologia, e o objeto, embora representado de maneira precisa, não possui a mesma presença ou realidade que o objeto físico. Essa ausência de tangibilidade altera a experiência do espectador, pois a percepção e a relação com a obra se baseiam exclusivamente em elementos digitais, como

imagens e textos, e na manipulação do cursor ou dos comandos para explorar o espaço expositivo. Por isso, unir o físico ao digital se tornou um diferencial para a experiência imersiva do público, dado que ambos se complementam. Angeluci (2023, p.04) utiliza o termo “figital” para descrever “a integração dos ambientes físicos e digitais no contexto contemporâneo”. Este autor afirma que a convergência desses ambientes contribui para educar e entreter, especialmente os espectadores mais jovens, conhecidos como nativos digitais²¹².

Cossio (2001) afirma que a tendência das exposições interativas presenciais têm se voltado para a exploração do tridimensional tanto na forma tradicional das esculturas quanto em manifestações mais recentes, como instalações e objetos interativos. Nessas obras, conforme afirma o autor, o espaço expositivo é transformado em um ambiente narrativo onde os profissionais envolvidos utilizam o que Andrade (2013) chama mais especificamente de design de exposição²¹³, para criar experiências que vão além do mero objeto estático. Essas instalações e ambientes constituem espaços onde a materialidade e a disposição dos elementos se articulam para construir uma narrativa sensorial e estética, reforçando a ideia de que a linguagem tridimensional, além de uma forma de expressão, trata-se um campo aberto para a criação de múltiplos significados, em múltiplas plataformas (COSSIO, 2011).

As exposições interativas são experiências que ocorrem nos ambientes físicos e que aproveitam dos recursos tecnológicos e das mídias digitais para criar experiências imersivas e multimodais. Falcão *et al.* (2003) elenca alguns artefatos que configuram uma exposição como interativa, apontando que

[...] vão desde o mero acionamento de botões que desencadeiam o funcionamento de aparatos, displays que propõem perguntas e respostas emitindo luzes e sons, até situações nas quais o visitante pode estabelecer um “diálogo” com o aparato, na medida em que o visitante detém um certo controle sobre os parâmetros que mudam o comportamento do aparato exposto. Para ações diversas há respostas diferentes, que podem levar a indagações do interesse do visitante muitas vezes de forma não imaginada pelos idealizadores das exposições. Nessa perspectiva, o maior grau de interatividade é proporcionado por aparatos que dão oportunidade de interações subseqüentes (FALCÃO *et al.*, p. 190).

²¹²Pessoas que nasceram e cresceram em meio às tecnologias digitais, desenvolvendo familiaridade com esses recursos desde muito cedo, caso da Geração Z, nascidos a partir de 1997.

²¹³ O profissional de designer de exposições trabalha em estreita colaboração com curadores, artistas e lida com diferentes elementos visuais, como iluminação, cores, materiais, tipografia e disposição dos objetos, a fim de garantir que o espaço expositivo seja funcional, esteticamente agradável e fácil de entender.

As telas *touchscreen*²¹⁴ estão entre alguns dos recursos mais utilizados para levar dinamismo às exposições, caso do acervo espacial exposto no *Space Adventure*²¹⁵, parque e museu da Nasa com unidades em Canela-RS e Balneário Camboriú-SC. Essas exposições permitem que o público acesse conteúdos em diferentes formatos, como vídeos, imagens, textos e recursos de realidade virtual, criando uma interação dinâmica entre o visitante e a narrativa visual. Ao integrar a tecnologia ao ambiente expositivo, segundo Landeira (2010) essas práticas possibilitam uma comunicação mais direta e personalizada, rompendo as barreiras do espaço físico e expandindo o alcance da mensagem.

Figura 80 - Experiências interativas e imersivas no Space Adventure de Canela



Fonte: Acervo Pessoal

Figura 81 - Experiências interativas e imersivas em Balneário Camboriú



Fonte: Instagram @spaceadventurebc (2024)

²¹⁴ Superfície sensível ao toque que permite a interação direta do usuário com o dispositivo, acionando comandos ao tocar na tela com os dedos ou uma caneta especial.

²¹⁵ O local oferece uma variedade de atividades interativas, como exposições de objetos utilizados em missões espaciais, simuladores de voo e um planetário, onde os visitantes podem vivenciar experiências relacionadas ao espaço.

No caso do *Space Adventure*, o objetivo com o uso desses recursos é fazer com que o espectador se sinta o mais próximo de um programa espacial. Com isso, a experiência na atração deixa de ser algo meramente contemplativo para se tornar um fenômeno imersivo, não-linear e, conseqüentemente, hipertextual, colocando o público como protagonista da construção da narrativa. À medida que o visitante é capaz de vivenciar uma experiência no espaço, seja por meio do planetário, dos óculos de realidade virtual ou de um simulador de voo, ele se torna um personagem da narrativa expositiva, o que ocorre por meio de um processo ativo de exploração.

Essa dinâmica, por sua vez, remete à questão da representação da realidade, particularmente no que diz respeito à recriação do ambiente espacial. No caso do *Space Adventure*, a representação desse universo ocorre de maneira diegética, ou seja, a experiência do receptor imerge em um contexto no qual a realidade espacial é reconstruída de forma a parecer pertencente à mesma narrativa que se desenrola diante dele. Essa construção do real, com base em um processo mais subjetivo e interpretativo, redefine as fronteiras da representação e da experiência do público, consolidando a exposição como um espaço de múltiplas leituras e interpretações.

Nesse sentido, é possível aplicar a experiência imersiva proporcionada pelo *Space Adventure* à teoria dos mundos possíveis, discutida por Dolezel (1998). A exposição constrói um universo narrativo autônomo, com regras próprias e coerência interna, no qual o visitante pode se projetar como parte integrante. Esse mundo possível ficcional busca simular o real e propor uma realidade alternativa verossímil, que incentiva o público a suspender a descrença e aceitar temporariamente os códigos internos daquela narrativa expositiva, estabelecendo um “pacto” (BARTHES, 1973). É como se, por aqueles momentos, o espectador dissesse a si mesmo: - “sou um astronauta”.

Ao caminhar pelo espaço da atração, interagir com os painéis digitais e simular um voo espacial, o visitante atravessa os limites da realidade cotidiana e adentra um universo especulativo, no qual sua participação ativa é o que efetivamente legitima esse mundo possível ficcional. Essa capacidade de gerar sentidos a partir da ativação de diferentes mídias e suportes é o que aproxima a exposição de uma lógica transmidiática e hipertextual, onde cada ponto de contato amplia o escopo da narrativa.

A integração entre suportes físicos e digitais, cada qual com suas potencialidades e limites, favorece o surgimento de estratégias expositivas cada vez mais híbridas e hipertextuais. É nesse contexto que inserimos a discussão sobre a transmidialidade nas exposições, onde múltiplas mídias, plataformas e linguagens se articulam para construir experiências imersivas, narrativas fragmentadas e redes de significação em constante expansão.

A ideia de aplicar a transmidialidade às exposições parte do reconhecimento de que os espaços expositivos são, eles próprios, meios de comunicação dotados de uma linguagem específica (SANTAELLA, 2005). Landeira (2010) explica que mesmo antes do advento do digital, as exposições já eram experiências multimodais²¹⁶. O que a perspectiva transmídia traz de novo é uma intencionalidade de construção narrativa que transcende o espaço físico expositivo, integrando-o a um ecossistema maior de meios.

Nesse sentido, uma exposição pode expandir um universo ficcional ou informativo de uma narrativa que se iniciou em outra mídia, como literatura, cinema, jogos e HQ's, oferecendo ao espectador uma vivência direta e imersiva desse universo, caso de *Harry Potter: The Exhibition*, iniciada no ano de 2022²¹⁷. A exposição temática e itinerante internacional é um desdobramento transmídia da saga literária criada por J.K. Rowling, de sua adaptação cinematográfica e tem como objetivo inserir o público dentro do universo ficcional deste Universo Expandido, apresentando objetos de cena, figurinos originais, ambientes cenográficos imersivos, como o Salão Comunal da Grifinória²¹⁸, a Floresta Proibida²¹⁹ ou a sala de

²¹⁶ De acordo com o autor, “desde 1930, incorporar imagens em movimento a uma exposição tem sido meta dos designers mais progressistas. Começando com tradicional película de 16 mm, indo para difícil fita U-matic e, em seguida, progredindo para discos laser, DVDs; através de cada avanço na tecnologia, os designers podem recriar a experiência de explorar as vantagens dessas novas mídias na exposição” (LANDEIRA, 2010, p. 40).

²¹⁷ É curioso observar que o surgimento de um número expressivo de exposições itinerantes, temáticas e com recursos transmidiáticos ocorreu em 2022, justamente no momento em que os efeitos mais severos da pandemia de Covid-19 começaram a ser superados e a rotina das pessoas passou a ser retomada gradualmente. Esse movimento revela como o período de isolamento social, marcado pelo predomínio das exposições virtuais, contribuiu para consolidar novas formas de fruição cultural, impulsionando a integração entre o físico e o digital. Nos anos de 2020 e 2021, o público foi progressivamente se familiarizando com experiências digitais, o que pavimentou o caminho para propostas híbridas mais ousadas e interativas no pós-pandemia.

²¹⁸ Espaço de convivência dos alunos desta casa em Hogwarts, decorado com tapeçarias vermelhas, lareiras e poltronas.

²¹⁹ Área sombria e perigosa nos arredores de Hogwarts, habitada por criaturas mágicas como centauros, aranhas gigantes e testrálios.

Poções²²⁰, e experiências interativas, como o uso de varinhas mágicas²²¹ ou testes das casas de Hogwarts²²².

Figura 82 - Participação ativa do público em Harry Potter: The Exhibition



Fonte: RD Cultural

Com isso, a exposição expande a narrativa para além dos livros e filmes, oferecendo uma vivência sensorial e afetiva que transforma o espectador em um participante daquele universo ficcional. Ao mesmo tempo, a exposição pode conectar-se com plataformas externas, como por exemplo, um site, um aplicativo ou às redes sociais, como forma de preparar o público antes da visita, por meio de um post de divulgação no Instagram, por exemplo. Para Freitas *et al* (2020, p.157) “o uso do Instagram pode contribuir para despertar o interesse e gerar curiosidade para que futuras visitas aconteçam presencialmente”. Marcelo Santos (2020) compartilha o mesmo pensamento ao afirmar que

a utilização das redes sociais [...] permite ao visitante dar a conhecer as suas preferências pelas exposições e as suas percepções pela arte. Com esta ferramenta os museus puderam melhorar a sua relação com o visitante assim como desenvolver mais as exposições (SANTOS, M, 2020, p.16).

Já durante a visita é possível estabelecer conexões hipertextuais, como por exemplo, por meio do uso de QR Codes²²³ com informações complementares.

²²⁰ Ambiente onde os alunos aprendem a preparar poções mágicas, normalmente localizada nas masmorras e associada ao professor Snape.

²²¹ Permite que os visitantes de experiências temáticas interajam com objetos, ativando feitiços por meio de movimentos e sensores.

²²² Quizzes que classificam os participantes nas casas da escola (Grifinória, Sonserina, Corvinal ou Lufa-Lufa) com base em traços de personalidade.

²²³ Código de barras bidimensional que pode ser escaneado por câmeras de smartphones, direcionando rapidamente o usuário a conteúdos digitais, como sites, vídeos, imagens ou textos.

Torres (2017) afirma que a ferramenta ocupa um papel hipertextual importante nas exposições físicas, visto que amplia o acesso à informação ao conectar objetos expostos a conteúdos digitais complementares, como vídeos, textos, imagens e links externos, permitindo ao visitante navegar entre diferentes camadas de informação e construir uma experiência de leitura não linear, interativa e personalizada. Para o autor, o QR Code ocupa um papel complementar ao texto de apoio, conteúdo que descreve ou informa detalhes a respeito de uma peça, tornando-se um suporte para o discurso expositivo.

Depois da visita, a experiência pode ter uma continuidade transmidiática por meio de fotografias digitais, por exemplo, que eternizarão a vivência. Diante disso, diversos ambientes expositivos têm reservado um espaço instagramável²²⁴ para ensaios fotográficos. Smith (1989) afirma que as fotografias são lembranças que servem como provas tangíveis da realidade. Livros, revistas e souvenirs adquiridos no espaço expositivo pelo espectador também são uma forma de prolongar o contato com aquele universo. Esses objetos, segundo Scolari (2015) funcionam como instrumentos de memória e engajamento, mantendo ativa a relação com o conteúdo da exposição mesmo após o fim da visita.

Figura 83 - Publicação de visitante de Harry Potter: The Exhibition no Instagram. O registro foi feito em um dos espaços instagramáveis da exposição.



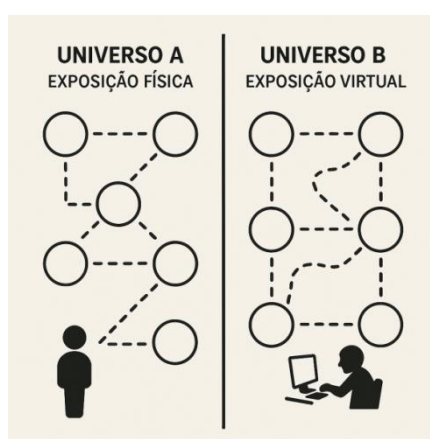
Fonte: Instagram (2025)

²²⁴ Ambiente criado intencionalmente para registros fotográficos do público, no qual sua criação considera o contexto temático, o cenário e o figurino de modo que o público se sinta visualmente atraído.

A experiência cultural da exposição também envolve o contexto social e o engajamento coletivo. Conforme visto no Capítulo 1, as narrativas expandidas podem estimular conversas entre o público, mobilizar a comunidades de fãs e criar um sentimento de pertencimento a um universo expandido compartilhado (JENKINS, 2009). No espaço expositivo, isso pode se manifestar em atividades em grupo, como jogos realizados dentro e fora do ambiente de exposição ou na produção de conteúdo pelo público, como compartilhar nas redes sociais sua experiência, caso da Figura 88, contribuindo para a divulgação e extensão da narrativa da mostra.

Diferentemente de um livro ou filme linear, a narrativa expositiva é experimentada de forma espacial e muitas vezes não-linear, cabendo ao visitante percorrê-la a seu modo. Isso nos leva ao entendimento de que as exposições físicas precisam ser, de fato, pensadas e projetadas como narrativas hipertextuais e transmidiáticas, pois envolvem a construção de interpretações e emoções por parte do público que podem se desenrolar durante a visita de forma orgânica, sem uma direção específica, assim como ocorrem nas exposições virtuais e nos universos expandidos²²⁵. Durante o processo expográfico, autores, designers e curadores, precisam, portanto, se questionar sobre os possíveis caminhos que o espectador é capaz de percorrer, sejam eles físicos ou digitais.

Figura 84 - Hipertextualidade na Exposição Física e Virtual: experiências não-lineares



Fonte: Elaborado pelo autora (2025)

²²⁵ Um indivíduo pode começar a acompanhar *Harry Potter* pelo filme, depois pelo parque e, em seguida, chegar até a obra literária, não seguindo uma sequência lógica, partindo da obra original. Do mesmo modo, o indivíduo pode adentrar uma exposição física ou virtual começando por um ponto aleatório, e não pelo ponto de partida tradicional.

A Figura 89 busca ilustrar a organização narrativa nas exposições físicas e virtuais, salientando a presença da hipertextualidade em ambos os universos, ainda que de formas distintas. No espaço físico, os caminhos até podem ser traçados de forma linear pelos curadores e designers, o que não significa que o espectador seguirá este trajeto pré-determinado, considerando a possível fluidez e fragmentação da sua jornada (RESTREPO E CARRIZOSA, 2006). Além disso, ele pode se deparar com alguma experiência tecnológica, com QR Codes ou óculos de realidade virtual, por exemplo, que o leve para outro lugar, algo que lhe confere autonomia na construção imagética da narrativa. No ambiente virtual, o percurso do visitante já é pensado para ser não linear, permitindo múltiplas rotas de navegação por meio de links, ícones, botões ou menus interativos, conferindo independência ao usuário na construção de seu próprio trajeto.

A relação entre leitura e deslocamento pode ser observada tanto nas narrativas impressas quanto nas exposições contemporâneas. A Figura 16, retirada da obra de Eisner (1989) e apresentada no Capítulo 2, mostra o percurso visual do leitor de quadrinhos, revelando como os olhos são guiados de forma sequencial pelos quadros, balões e elementos da página. Vimos que esse movimento é fundamental para a construção do sentido, pois o leitor interpreta a narrativa à medida que a percorre com o olhar, em um gesto ativo de leitura. De forma semelhante, conforme ilustrado na Figura 89, o visitante de uma exposição, seja física ou virtual, realiza um percurso interpretativo com o corpo, sendo guiado pelo espaço, pelas obras e pelas interfaces de navegação.

Nesse sentido, a leitura da exposição se aproxima do modelo narrativo dos quadrinhos, dado que também exige um envolvimento ativo do sujeito com os fragmentos narrativos apresentados. Assim, tanto na literatura sequencial quanto nas experiências expositivas, o sentido é construído pelo movimento dos olhos, do corpo ou da interação digital, reforçando a ideia de que a narrativa se realiza na recepção, na trajetória e na interpretação de quem a vivencia.

No campo dos quadrinhos, Eisner (1989) o define como arte sequencial, isto é, uma forma de expressão que organiza imagens e textos em uma sequência visual, com o objetivo de construir sentido narrativo. Esse conceito também pode ser estendido para pensar as exposições contemporâneas, especialmente aquelas concebidas como narrativas imersivas. Cada obra, objeto ou instalação funciona

como um "quadro" que contribui para a construção de um enredo maior. A diferença é que, enquanto nos quadrinhos a sequência é conduzida pela diagramação da página, nas exposições a sequência é espacial e experiencial, ativada pelo deslocamento físico do visitante e pelo modo como ele se envolve com os elementos expostos. Ao pensarmos a exposição como arte sequencial em escala expandida, podemos então reconhecer sua capacidade de contar histórias, mobilizar afetos e provocar experiências interpretativas, tal como ocorre nas formas narrativas tradicionais.

Assim como os quadrinhos se estruturam sobre uma superfície física, a prancha, que organiza a narrativa de forma visual por meio do layout, as exposições também se desenvolvem sobre uma superfície espacial, na qual a disposição dos elementos determina o modo como a narrativa é percebida e experienciada pelo visitante. Nos quadrinhos, o *layout* é essencial para que se estabeleça a solidariedade icônica, ou seja, a articulação entre as imagens individuais que, juntas, constroem uma sequência inteligível, permitindo, ao mesmo tempo, a sequencialidade da leitura e a simultaneidade da percepção gráfica. Do mesmo modo, o design expográfico de uma exposição atua como um sistema de organização visual e espacial, que guia o olhar e o deslocamento do visitante, definindo a progressão narrativa, as pausas, os destaques e os cruzamentos de sentido. A superfície da exposição, assim como a prancha dos quadrinhos, não é neutra, ela estrutura o enredo visual, interfere na temporalidade da recepção e contribui para a construção da experiência interpretativa como um todo.

Ao pensarmos as exposições como fenômenos hipertextuais, transmidiáticos e, ao mesmo tempo, não esquecendo que se tratam de textos culturais (GURGEL, 2013), torna-se pertinente associá-las ao conceito de transtextualidade para designar toda relação que um texto mantém com outros textos (GENETTE, 2010) conforme abordado no Capítulo 1 e 2 da presente tese. No caso de *Harry Potter: The Exhibition*, o evento itinerante funcionou como hipertexto de uma obra literária, adaptando-a para uma linguagem visual e espacial. Contudo, uma exposição é composta de outros tipos de elementos transtextuais, como os textos de apoio, as legendas e o uso de QR Codes. Estes itens exercem uma função paratextual à medida que complementam o texto principal que, neste caso, são os objetos em exibição.

Já a arquitextualidade é notada em uma exposição quando esta assume, por exemplo, a forma de instalação, exposição sensorial ou imersiva, caso de *Van Gogh e Impressionistas*, onde o público compreende que está diante de uma nova forma de experienciar arte, tendo em vista que não acontece em uma galeria tradicional e é agregada com uma ambientação multimídia que remixa a obra do pintor em um novo gênero expositivo.

A intertextualidade pode se fazer presente em uma exposição quando insere trechos de vídeos, livros, poesias, músicas ou outros textos culturais dentro do espaço expositivo, seja como parte do acervo ou como recurso narrativo. Como exemplo, é possível citar o *Museu dos Beatles*, localizado em Canela-RS e primeiro²²⁶ dedicado à banda no Brasil. Durante a experiência, o espectador se depara com telas exibindo videocliques dos Beatles e a trilha sonora ambiente são as músicas da banda inglesa. No final do percurso, é exibida em uma tela, uma reportagem do Jornal Nacional (1980) onde o âncora Cid Moreira informa a morte do vocalista John Lennon²²⁷. Na jornada narrativa construída na exposição, o material jornalístico intertextual contribuiu para ilustrar o que seria o capítulo final.

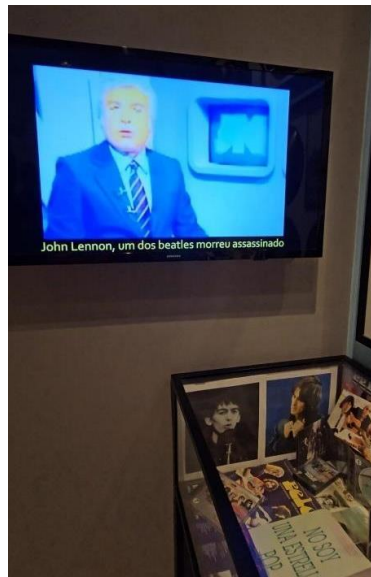
Figura 85 - Tela exibindo clipe que envolve a banda



²²⁶ Inaugurado em 2016.

²²⁷ O trecho do material audiovisual está disponível em: www.youtube.com/watch?v=k1WoGbBIUG4

Figura 86 - Tela exibindo notícia sobre a banda



Fontes: Arquivo pessoal da autora (2024)

Já a metatextualidade pode aparecer em determinadas exposições quando estas promovem uma reflexão sobre sua própria construção ou sobre a história do conteúdo apresentado. Como exemplo, é possível citar a edição de 2023 do Festival Internacional de Linguagens Eletrônicas (FILE), conforme explica o site da FIESP:

A interação entre as inteligências artificiais e a humanidade inspira mais uma edição da FILE, que ocupa o Espaço de Exposições do Centro Cultural Fiesp (CCF), de 5 de julho a 27 de agosto. A visitação à exposição principal acontece de terça a domingo, das 10h às 20h, com entrada gratuita. O tema da atual edição do festival é Singularidades Interativas, uma referência à hipótese à la ficção científica de que a interação mútua entre as Inteligências Artificiais (IAs) e humanas levaria ao desenvolvimento de uma consciência simulada, ou seja, de um 'eu artificial', que poderia dialogar com o 'eu natural', trocando informações e experiências de diversas maneiras. Essa ideia, segundo Paula Perissinotto e Ricardo Barreto, os curadores e cofundadores do FILE, vai na contramão daquele pensamento de que a IA se tornará em breve autônoma e autoconsciente. "Uma 'consciência mixada' conjunta conectaria consciências humanas ao vasto conhecimento produzido na história da humanidade por intermédio de uma consciência artificial e isso poderia ocasionar uma transformação evolutiva. Não como uma única singularidade artificial que dominaria a humanidade, mas como 'Singularidades Mixadas' que interagiriam entre si, na solução dos problemas complexos do mundo", explicam os curadores sobre a proposta da edição. A programação do FILE São Paulo 2023 é composta pela exposição principal, uma instalação na entrada do Centro Cultural

No que tange aos sentidos, para Alembert e Monteiro (1990) uma exposição é, tipicamente, um ambiente multissensorial, dado que há estímulos visuais, como objetos, imagens e vídeos; auditivos, como áudio-guias e sons ambientes; táteis como instalações interativas, telas de toque e recriações de texturas; às vezes, olfativos ou gustativos, caso de exposições que incluem aromas ou degustações, por exemplo. Cientes de que a imersão do visitante ocorre por meio de diversos canais, os idealizadores dos projetos transmídia fazem uso dessa característica para ampliar a narrativa para além do verbal, permitindo ao espectador não só entendê-la de forma racional, como também sentir por meio desses estímulos.

A exposição não se apresenta, portanto, como um texto isolado, e sim, como um campo relacional de significados, constituído a partir de múltiplos textos que a precedem, acompanham-na e a prolongam. Essa perspectiva amplia a compreensão da exposição como um espaço de leitura e escrita, em que o espectador é incentivado a transitar por essas camadas textuais, realizando suas interpretações entre textos por meio de suas próprias referências culturais. Diante disso, é possível vislumbrar a exposição como uma ferramenta narrativa complexa, capaz de transcender os limites da materialidade e de instaurar sentidos plurais. A exposição, assim, se comporta como uma forma de escrita expandida, em que os objetos, textos, sons, imagens e interações colaboram para construir uma experiência estética e cognitiva que está sempre em movimento, ressoando outros textos e incentivando o espectador a ativar sua memória cultural, suas referências e sua subjetividade.

Isso reforça a ideia de que, na contemporaneidade, a autoria, a curadoria e o design expográfico atuam como produtores e organizadores de conteúdo, além de serem mediadores culturais e construtores de discursos. Esses profissionais assumem, desta forma, o papel de autores polifônicos, articulando signos, mídias e códigos diversos. O público, por sua vez, torna-se leitor-intérprete-autor, bem como propõe Eco (1989) ao discutir a obra aberta, dado que o visitante fica responsável por preencher as lacunas deixadas pelo texto/exposição. Conforme reforça Santaella (2005), o sujeito da recepção interpreta, reconstrói, reorganiza e reinventa o discurso

²²⁸ Disponível no site da FIESP (Federação das Indústrias do Estado de São Paulo): www.fiesp.com.br/mobile/noticias/?id=291095

recebido, especialmente quando este é estruturado de maneira hipermidiática ou intersemiótica, como ocorre nas exposições contemporâneas.

Todas essas explanações são necessárias para adentrarmos o tipo de exposição que será o objeto central da tese: os parques temáticos. Afinal, esses espaços de entretenimento podem ser considerados exposições e, por conseguinte, textos culturais? É o que buscarei afirmar no próximo tópico.

3.4 OS PARQUES TEMÁTICOS COMO INSTALAÇÕES EXPOSITIVAS CONTEMPORÂNEAS

Ao longo deste subcapítulo, os parques temáticos serão analisados como formas expandidas de exposição, que incorporam elementos de diferentes instrumentos culturais, como as instalações artísticas e os museus educativos. Em comum com as instalações, os parques compartilham a organização cenográfica do espaço como linguagem, criando ambientes imersivos e multisensoriais que funcionam como narrativas tridimensionais contínuas. Já no que tange aos museus, os parques se aproximam especialmente daqueles de perfil educativo e interativo, pois promovem a mediação de conhecimento e valores culturais por meio da experiência lúdica e performativa. No entanto, é importante ressaltar que os parques diferenciam-se dos museus tradicionais por sua natureza comercial, seu forte apelo emocional e sua vocação para o entretenimento, o que lhes confere uma estética própria, mais afetiva e menos normativa. Essa natureza híbrida permite que o parque funcione simultaneamente como espaço de lazer, de aprendizagem e de performance.

Embora comumente associados ao lazer, os parques temáticos compartilham uma série de características estruturais e funcionais que os enquadram em espaços expositivos. Assim como as exposições museológicas, esses ambientes constroem um percurso interpretativo no qual objetos, cenários, imagens, sons e demais experiências sensoriais são organizados de maneira intencional para comunicar uma narrativa, um conceito ou um universo ficcional.

Além disso, o parque temático pode ser compreendido como um instrumento de mediação cultural, aproximando-se de práticas museológicas interativas e educativas. Segundo Hooper-Greenhill (2000), os museus contemporâneos deixaram de ser instituições de conservação e passaram a atuar como espaços de aprendizagem ativa e experiência. Esse modelo é assimilado pelos parques, que propõem modos lúdicos de contato com a cultura, a memória e o imaginário coletivo, utilizando elementos sensoriais para engajar o público de forma afetiva e cognitiva.

Neste capítulo, defendo que as exposições podem ser compreendidas como ferramentas de comunicação e cultura, estruturadas espacialmente e que

estabelecem relações significativas entre os objetos apresentados, o espaço onde estão inseridos, e os espectadores. Essa percepção amplia a noção tradicional do conceito de exposição, permitindo que parques temáticos sejam reconhecidos como formas expandidas das mesmas, nas quais o conteúdo é apresentado na forma de experiências imersivas, ambientações temáticas e interações multimodais, ou seja, inserindo-se nas configurações expositivas contemporâneas. É possível enquadrar os parques temáticos nas categorias de instalações expositivas; interativas e temáticas pois reúnem elementos visuais, performativos, participativos e palpáveis, em uma composição tridimensional.

Bishop (2005) afirma que a instalação é uma forma de arte que pressupõe a presença física do espectador, concebida para provocar uma experiência vívida, corpórea e, por muitas vezes, subjetiva. Segundo a autora:

A arte da instalação difere dos meios tradicionais (escultura, pintura, fotografia, vídeo) por dirigir-se diretamente ao espectador como uma presença literal no espaço. Em vez de imaginar o espectador como um par de olhos desencarnados que observa a obra à distância, a arte da instalação pressupõe um visitante corporalmente presente, cujos sentidos do tato, do olfato e da audição estão tão aguçados quanto o da visão (BISHOP, 2005, p. 06).

Essa concepção aplica-se diretamente aos parques temáticos, onde arquitetura, cenografia, trilhas sonoras e estímulos olfativos são organizados de forma integrada para criar um ambiente em que o visitante não está ali para contemplar, e sim, para participar, atravessando, interpretando e reagindo ao percurso narrativo com o corpo inteiro.

Pereira e Dantas (2021) reiteram essa percepção ao afirmar que a instalação, no contexto da arte contemporânea, é uma forma de expressão tridimensional que ocupa o espaço como linguagem e estimula o espectador a interagir com o espaço, transformando o ambiente expositivo em um campo de experiências que estimulam os sentidos e a interpretação. Ela é pensada para ser vivenciada e não simplesmente observada, ou seja, o deslocamento do espectador e suas interações com o espaço fazem parte da obra. Isso significa que a instalação, por muitas vezes, rompe com o formato de contemplação distante, aproximando-se da performance ou de uma “arquitetura narrativa” (GONÇALVES; NESTERIUK, 2019). Para estes autores, o termo arquitetura.

justifica um conjunto de estruturas que formam um sistema complexo. É possível, desse modo, discorrer que a palavra “arquitetura” não dá sentido apenas aos projetos de edificações que configuram o contexto espacial utilizados pelas pessoas, tanto em suas práticas culturais quanto como estrutura de sobrevivência. Em um sentido amplo, então, a arquitetura seria o ato de construir relações, ou o contexto em que um determinado projeto pode ocorrer (GONÇALVES; NESTERIUK, 2019, p.1784).

A arquitetura, nesse contexto, não cumpre simplesmente uma função estrutural, tendo em vista que se torna um recurso narrativo. Entendendo os parques temáticos como instalações artísticas, o espaço construído atua como um meio de contar histórias, onde cada ambiente ou passagem colabora para a imersão do público na narrativa proposta. Dessa forma, a arquitetura deixa de ser um aspecto referente ao cenário e passa a ser um instrumento de integração da experiência. A narrativa construída pela arquitetura, segundo os pesquisadores, não segue uma ordem fixa, já que cada pessoa percorre e interpreta o espaço ao seu próprio ritmo (GONÇALVES; NESTERIUK, 2019). Esta percepção legítima, portanto, o parque temático enquanto um fenômeno expositivo e hipertextual.

Murray (2003) utiliza o termo *storytelling* espacial para descrever experiências narrativas que se constroem por meio da interação com o espaço. Em vez de um enredo contado de forma linear, como em um livro ou filme, o espaço físico é organizado de modo que o visitante percorra ambientes que revelam fragmentos da narrativa. Os conceitos aqui apresentados, seja *storytelling* espacial ou arquitetura narrativa, contribuem para a nossa compreensão de que, nos parques temáticos, a arquitetura, a ambientação e os percursos do visitante materializam uma história contada.

A noção de instalação expositiva pressupõe uma organização espacial pensada como linguagem. Segundo Floch (2001), a organização visual e material dos elementos em um espaço abarca uma estrutura discursiva. No caso dos parques, essa estrutura funciona por meio de ambientes temáticos, rotas narrativas, objetos cênicos e recursos multimodais que criam uma experiência coerente e sequencial, compondo um texto tridimensional. O visitante do parque, por sua vez, além de se posicionar como um leitor-intérprete, atua como um coautor-personagem, que, ao se deslocar por entre cenas e atmosferas, vivencia os espaços como parte integrante de um universo ficcional ou cultural. Seja em um castelo medieval, uma selva jurássica ou uma estação espacial, sua presença atualiza a narrativa e a transforma, trazendo ineditismo para cada nova visita.

Tanto nas exposições quanto nos parques temáticos, os elementos visuais, espaciais e sonoros são dispostos de forma estrategicamente sequencial, criando um percurso que funciona como uma narrativa espacializada. Essa disposição se aproxima do conceito de *mise-en-scène*²²⁹, tradicionalmente utilizado no teatro e no cinema, contudo, aqui compreendido como uma forma de organizar os sentidos por meio da ocupação cenográfica do espaço (BORDWELL; THOMPSON, 2013). A instalação expositiva e o parque apresentam conteúdos e os encenam. O visitante então se desloca por entre cenários, que atuam como capítulos em que cada ambiente é pensado para provocar interpretações, afetos e reações. A coerência estética e narrativa desses ambientes é importante para que a experiência seja fluida, envolvente e compreensível. Essa dinâmica faz ainda mais sentido quando observada à luz da teoria dos mundos possíveis ficcionais (DOLEZEL, 1998), pois o parque temático constrói um mundo possível que se apresenta como contínuo, coerente e sem interrupções visuais ou narrativas evidentes.

Diferentemente das HQ's, que operam com quadros separados por espaços em branco, responsáveis por criar lacunas interpretativas entre uma cena e outra, os parques temáticos eliminam esses vazios, articulando seus ambientes como uma sequência narrativa espacializada e integrada, em que cada nova área se conecta organicamente à anterior. Essa ausência de cortes ou pausas formais cria uma sensação de imersão total, pois o visitante, além de ler e interpretar a narrativa, também a percorre com o corpo, atravessando de forma física o mundo ficcional como se fosse parte dele.

Como exemplo, é possível citar a atração *Revenge of the Mummy*²³⁰ do parque da Universal Studios Florida. A instalação transmidiática oferece um ambiente cenográfico inspirada no Egito antigo que vai além do simulador: o percurso até o brinquedo foi elaborado com corredores escuros, inscrições hieroglíficas²³¹ nas paredes, sons de cavernas, cheiros de mofo e incenso, compondo um clima de suspense que prepara emocionalmente o visitante. Ao adentrar a montanha-russa, a

²²⁹ Pode ser traduzido como “colocar em cena”. Segundo os autores, o *mise-en-scène* “inclui os aspectos do cinema que coincidem com a arte do teatro: cenário, iluminação, figurino e comportamento das personagens” (BORDWELL; THOMPSON, 2013, p. 205).

²³⁰ Montanha-russa indoor inspirada na franquia cinematográfica *A Múmia* (1999). A atração combina elementos de passeio escuro com trechos de alta velocidade. O percurso é dotado de cenários temáticos, efeitos especiais, animações e projeções, o que propicia uma experiência imersiva que simula a fuga de uma tumba egípcia amaldiçoada.

²³¹ Formas de escrita pictográfica desenvolvidas no Antigo Egito.

experiência *mise-en-scène* permanece, e os ambientes se sucedem de forma integrada, como em um grande plano-sequência narrativo. Conforme demonstram as Figuras 92 e 93, ora o público é envolvido por fumaça, ora por fogo, contudo, essas transformações não funcionam exatamente como páginas viradas ou cortes de cena, pois são transições contínuas, que mantêm a imersão intacta e reforçam a sensação de estar dentro de um mundo possível ficcional sem interrupções, como uma espécie de plano sequência²³².

Figura 87 - Atração Revenge of the Mummy (Universal Studios)



Fonte: Catraca Livre.

Figura 88 - Atração Revenge of the Mummy (Universal Studios)



Fonte: Disney Point.

Além da encenação do conteúdo, tanto as exposições quanto os parques pressupõem a existência de um visitante-modelo, um sujeito idealizado que se desloca, observa, compreende e reage da forma esperada. Segundo Hooper-Greenhill (2000) esse visitante é, de certa forma, projetado durante a concepção do espaço: a altura, o tempo estimado em cada ambiente e até os estímulos sonoros são pensados para induzir um determinado comportamento, como por exemplo, o movimento das bocas abertas nas Figuras 92 e 93. Embora cada sujeito possa

²³²Técnica em que uma cena inteira é filmada sem cortes aparentes, mantendo a continuidade temporal e espacial da ação. Essa estratégia narrativa busca aumentar a imersão do espectador, simulando a fluidez da experiência real. (BORDWELL; THOMPSON, 2013).

reagir de maneira singular, a experiência é, em parte, coreografada, ou seja, conduzida por um roteiro implícito que organiza o tempo e o espaço da visita. Essa dinâmica é evidente tanto nos museus quanto nos parques, revelando uma dimensão comportamental das experiências culturais imersivas.

Hooper-Greenhill (2000) afirma que os museus modernos participam da formação do sujeito contemporâneo ao proporem experiências que articulam saber, sensibilidade e participação. Essa perspectiva também pode ser aplicada aos parques temáticos, que, embora voltados ao entretenimento, articulam formas de engajamento que moldam percepções, atitudes e até mesmo valores. O visitante é, por muitas vezes, incentivado a se posicionar emocionalmente diante de uma narrativa, a se identificar com personagens e a vivenciar, ainda que por poucas horas, uma outra versão de si. Assim, tanto os museus quanto os parques podem ser considerados ambientes formativos, em que se experimenta, se aprende e se constrói identidade por meio de um deslocamento receptivo no espaço.

Um exemplo que ilustra essa vocação formativa pode ser observado no Parque Terra Mágica Florybal²³³, localizado em Canela – RS. Mais do que um conjunto de atrações lúdicas, o parque é estruturado como uma narrativa espacial, na qual o visitante percorre diferentes ambientes temáticos, da pré-história à mitologia, passando por cenas da história humana e valores universais como coragem, amizade e preservação da natureza. Em diversos pontos do trajeto, há mensagens que incentivam o respeito ao outro, à diversidade e ao meio ambiente, tornando a experiência reflexiva e emocionalmente engajada.

Neste parque, o visitante é estimulado a se identificar com personagens fantásticos e a adotar posturas que envolvem empatia, superação e pertencimento. Assim como nos museus educativos, que provocam o público a experimentar o mundo sob outra ótica, o parque constrói um percurso onde o entretenimento se entrelaça a narrativas formadoras de valores e subjetividades.

Esse caráter formativo ganha contornos ainda mais evidentes no Espaço de Fé, ambientação cenográfica do Parque Terra Mágica Florybal que propõe uma pausa na travessia lúdica para incentivar a introspecção e o cultivo de sentimentos elevados. Ali, os visitantes são convidados a escrever e compartilhar mensagens positivas como forma simbólica de renovar a esperança e criar uma rede de afetos

²³³ Parque temático da marca de chocolates Florybal, natural de Gramado-RS.

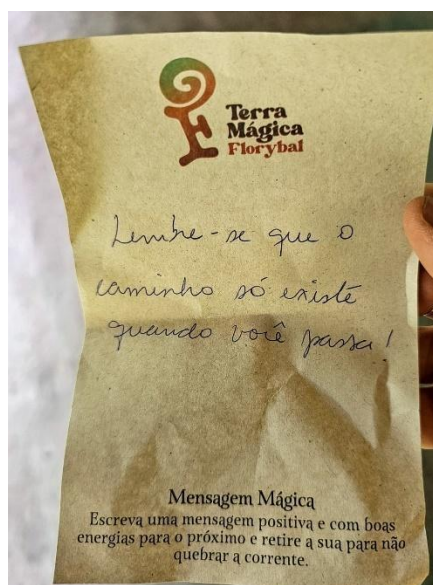
anônimos. A presença de esculturas de inspiração religiosa e a atmosfera serena do ambiente configuram um espaço de acolhimento, no qual fé, espiritualidade, amor e empatia são acionadas como parte da experiência. Patriota (2008, p.72) aponta que, embora algumas definições nos levem

a uma idéia de entretenimento como algo supérfluo, ele sempre foi e sempre será inerente à humanidade. Exatamente como a religião. Ambos se constituem como importantes fatores de desenvolvimento de vínculos sociais e da cultura humana. Em outras palavras, tanto a religião quanto o entretenimento sempre acompanharam a humanidade e sempre tiveram múltiplas faces culturais.

Figura 89 - Espaço de Fé: uma das ambientações do Parque Terra Mágica Florybal.



Figura 90 - Mensagem Mágica



Fontes: acervo da autora (2025)

Ao proporcionar essa dimensão reflexiva, o parque se aproxima das práticas expositivas mais sensíveis ao cuidado do outro e à formação ética do sujeito, transformando a visita em um percurso que, além de entreter, toca, consola e provoca sentidos mais profundos.

No que tange aos aspectos tecnológicos, o sub-capítulo anterior buscou explicar que, nos ambientes expositivos mais recentes, essa imersão narrativa é potencializada pelo uso de tecnologias interativas, realidade aumentada, projeções sensoriais e plataformas digitais. Nos parques, essa dinâmica também acontece, especialmente na criação de experiências que buscam extrapolar o espaço físico, conectando-se com aplicativos, jogos e plataformas digitais, o que amplia ainda mais o potencial interpretativo e participativo do visitante, assim como fazem as exposições contemporâneas.

Um exemplo é o parque temático *Beto Carrero World*, que, em parceria com estúdios como *DreamWorks*²³⁴ e *Mattel*²³⁵, oferece ao público tanto atrações físicas baseadas em universos como *Madagascar*²³⁶ ou *Hot Wheels*²³⁷ quanto experiências integradas a aplicativos e conteúdos digitais, como realidade aumentada para tirar fotos com personagens, vídeos promocionais interativos e jogos online acessíveis antes e depois da visita. Esses recursos estendem a narrativa do parque para além de seus limites geográficos, promovendo um engajamento contínuo e transmidiático com o universo temático.

A Figura 96 apresenta um fragmento de um quiz virtual ambientado em um cenário temático em que o visitante, representado por um avatar, deve escolher entre diferentes portas, cada uma associada a uma resposta. Ao simular uma experiência de escolha em um espaço que remete a uma área física do parque, além de criar um roteiro hipertextual e transmidiático, o jogo do Beto Carrero reforça a noção de ambiente expositivo interativo, no qual o visitante deixa de ser um espectador passivo e passa a atuar como agente interpretativo. Esse tipo de recurso

²³⁴ Estúdio de animação norte-americano conhecido por produzir franquias como *Shrek*, *Madagascar* e *Kung Fu Panda*.

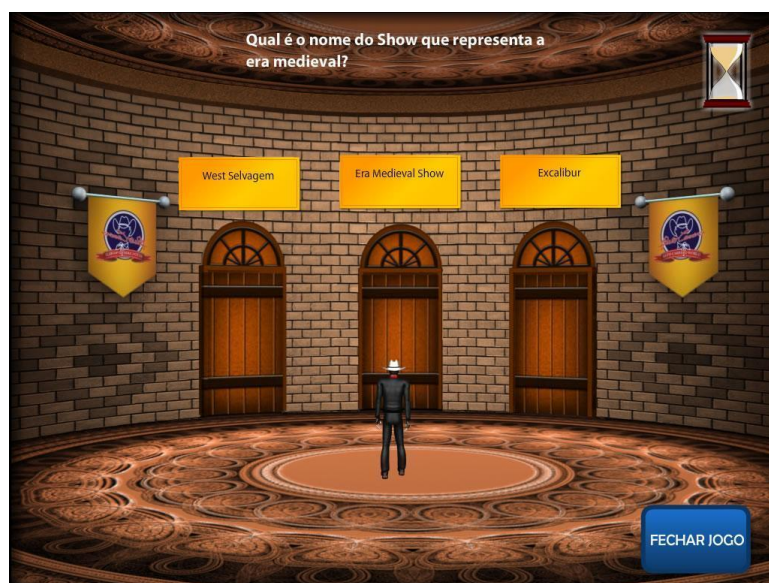
²³⁵ Empresa global de brinquedos, responsável por marcas como *Barbie*, *Hot Wheels* e *Fisher-Price*.

²³⁶ Série de filmes de animação da *DreamWorks* que acompanha animais de zoológico em aventuras fora de seu habitat.

²³⁷ Linha de carrinhos de brinquedo da *Mattel*, famosa por seus designs arrojados e pelas pistas de corrida temáticas.

amplia a função educativa²³⁸ e experiencial dos parques, alinhando-se às dinâmicas contemporâneas das instalações imersivas, em que a narrativa é construída também por meio da gamificação.

Figura 91 - Jogo elaborado para o Beto Carrero World abordando detalhes da experiência física dentro do ambiente virtual. A estrutura se assemelha ao Tour Virtual no Museu do Ipiranga



Fonte: Adron Digital Studio

Nesse sentido, tanto o jogo virtual desenvolvido para o Beto Carrero World (FIGURA 96) quanto o Tour virtual no Museu do Ipiranga (FIGURA 84) exemplificam a expansão da experiência cultural por meio da mediação tecnológica. Em ambos os casos, observa-se a presença de ambientes que propõem ao usuário uma atuação digital ativa. Ainda que ancoradas em temáticas distintas: uma, arte museológica, a outra, entretenimento temático, ambas as experiências exploram a mobilidade do avatar, a interação com os elementos do ambiente e a sensação de presença espacial.

Nos ambientes imersivos físicos, os objetos tecnológicos funcionam como mediadores, atuando como extensões corporais que possibilitam a interatividade e reforçam a construção da realidade narrativa. Segundo Bolter e Grusin (2000), a presença de interfaces tangíveis nos espaços interativos promove o que os autores denominam como *immediation*, uma experiência em que a tecnologia busca desaparecer aos olhos do usuário para intensificar a sensação de presença no

²³⁸ Como por exemplo, um jogo da memória.

ambiente fictício. Tais instrumentos mediam o contato com o universo narrativo e ancoram o visitante em um mecanismo de ação, tornando-o coautor da experiência. Ao serem concebidos como parte do sistema de signos do ambiente temático, os objetos tecnológicos reforçam a imersão ao articular materialidade e ficcionalidade, mobilizando a percepção, o corpo e a narrativa (MURRAY, 2003).

Um exemplo de experiência hipertextual que se dá por meio de objetos funcionais são as atrações interativas de *Harry Potter* nos parques da Universal, onde os visitantes utilizam objetos físicos, como varinhas mágicas ou controles, para acionar eventos no espaço expositivo, reforçando a sensação de pertencimento ao universo ficcional.

Figura 92 - Varinhas interativas (Harry Potter): objeto temático que materializa de forma tecnológica a hipertextualidade nos parques.



Fonte: Disney (2025)

A integração do objeto ao sistema de signos do ambiente temático reforça a verossimilhança da narrativa e assegura que cada interação seja percebida como orgânica dentro da dinâmica ficcional proposta (COLERIDGE, 1817). Em termos de design de experiência, como destaca Murray (2003), a eficácia da imersão depende da capacidade de manter uma consistência diegética, isto é, uma articulação harmoniosa entre todos os elementos da narrativa, algo estabelecido no exemplo da varinha mágica do *Harry Potter*, um dos objetos mais icônicos da saga.

Em março de 2025, o Universal Orlando Resort lançou a Nova Geração de Varinhas Interativas no *The Wizarding World of Harry Potter*²³⁹, aprimorando ainda

²³⁹ Tradução: *O Mundo Mágico de Harry Potter*, área temática presente nos parques da Universal Studios, nos Estados Unidos, que recria cenários, atrações e experiências baseados no universo ficcional do universo Harry Potter.

mais a experiência dos visitantes. As novas varinhas, além de manter a função tradicional de interagir com espaços físicos dos parques, agora oferecem uma dimensão adicional de personalização digital através da conexão com o aplicativo *Universal Play*²⁴⁰. Por meio desse recurso, os visitantes podem criar perfis personalizados de bruxos, participar de aventuras exclusivas e acumular pontos para as casas de Hogwarts, expandindo a interação para além do espaço físico e consolidando o universo ficcional em múltiplas plataformas (PANROTAS, 2025).

A expansão narrativa exemplificada pelas varinhas - muito mais - mágicas de Harry Potter traduzem um processo de transmidialidade, no qual as respectivas temáticas se desdobram por meio de diferentes plataformas, cada uma contribuindo de maneira complementar para a construção dos enredos. Como define Jenkins (2009), a narrativa transmídia envolve a dispersão de elementos de uma história entre múltiplos meios, de forma que cada suporte ofereça uma contribuição qualificada ao universo ficcional. Nesse contexto, as varinhas interativas, assim como o uso de aplicativos, ampliam o engajamento dos visitantes e criam novos pontos de entrada para a experiência narrativa, reforçando o envolvimento emocional e prolongando o vínculo do usuário com a marca para além dos limites físicos do parque.

A incorporação de elementos da gamificação na esfera dos parques temáticos representa uma estratégia de transformação do visitante em protagonista ativo de desafios estruturados. Como descrevem Deterding *et al.* (2011), a gamificação nos espaços de entretenimento consiste na aplicação de mecânicas de jogos, como sistemas de pontos, níveis, missões e recompensas, em contextos lúdicos, com o objetivo de gerar envolvimento, motivação e prolongamento da permanência no ambiente. Nos parques da Universal, por exemplo, o sistema de pontuação associado ao uso das novas varinhas interativas permite que os participantes, além de percorrer os cenários, compitam por conquistas dentro da narrativa expandida do mundo bruxo.

²⁴⁰ Aplicativo oficial do Universal Orlando Resort que permite aos visitantes interagirem com atrações, desbloquear missões, registrar conquistas e personalizar experiências em tempo real dentro dos parques.

Além disso, a construção de trilhas de desafios, como acontece no aplicativo *Play Disney Parks*²⁴¹ favorece o que Werbach e Hunter (2012) denominam de engajamento progressivo, no qual os visitantes são incentivados a retornar ao ambiente várias vezes para desbloquear novos feitiços e avançar de nível. Esse modelo cria um vínculo do receptor com o espaço temático baseado não necessariamente na contemplação de ambientes e sim, na superação de metas. Segundo McGonigal (2011), o design de desafios é capaz de estimular comportamentos duradouros e criar vínculos emocionais que ultrapassam a interação pontual com o cenário. No caso dos parques, a implementação de mecânicas de jogo colabora para a construção de jornadas personalizadas, nas quais cada visitante molda sua própria trajetória de conquistas dentro do universo ficcional.

Figura 93 - Interfaces do Play Disney Parks app



Fonte: Fairytale Journeys (2019)

A integração de objetos físicos e plataformas digitais nos parques, assim como ocorre nas exposições tradicionais, quando o espectador aciona um QR code como forma de complementar e estender a experiência, amplia as possibilidades de ação dos visitantes e aprofunda a imersão ao oferecer camadas narrativas

²⁴¹ Aplicativo oficial da Disney Parks, lançado em 2018 e destinado a transcender a experiência dos visitantes nos parques temáticos por meio de atividades interativas, jogos baseados em localização, trilhas de conquistas e conteúdos exclusivos vinculados a atrações específicas.

interconectadas, exigindo dos criadores o domínio de técnicas de *worldbuilding*²⁴² e coerência temática (RYAN, 2001).

Couchot (2003, p. 189) afirma que “a interatividade, seja ela sensorial ou cognitiva, transforma a obra em campo de ação do espectador, que participa da construção de seus sentidos e significações”. Essa perspectiva reitera a aproximação entre as experiências interativas digitais dos parques temáticos e as instalações artísticas contemporâneas, nas quais o público é convocado a atuar, interpretar e se deslocar por espaços, sejam eles físicos, virtuais ou digitais em que ele se torna parte da narrativa.

A integração de objetos físicos e plataformas digitais nos parques amplia as possibilidades de ação dos visitantes e aprofunda a imersão ao oferecer camadas narrativas interconectadas, exigindo dos criadores o domínio de técnicas de *world building* (RYAN, 2001) e *storytelling* transmídia (JENKINS, 2009).

O uso da inteligência artificial nas experiências narrativas dos parques temáticos também tem evoluído de maneira expressiva nos últimos anos, transformando a interação em processos responsivos e personalizados. Segundo Cardona-Rivera *et al* (2021), esses mecanismos são capazes de compor histórias baseadas na análise do comportamento do visitante. Um exemplo é o projeto desenvolvido pela *Disney Research*²⁴³, que criou um busto animatrônico²⁴⁴ capaz de realizar interações de olhar realistas com visitantes. Conforme descrito por Pan *et al.* (2020), o sistema detecta e seleciona indivíduos no ambiente com base em ações, bem como executa movimentos oculares e expressivos de alta precisão, simulando comportamentos biológicos.

²⁴² Tradução: construção de mundos. Processo de criação detalhada e coerente de um universo ficcional, com suas próprias regras, ambientes, culturas e lógicas internas. No contexto de narrativas imersivas, o *worldbuilding* visa oferecer ao público uma experiência de verossimilhança e continuidade, permitindo que o visitante, leitor ou jogador explore um mundo que parece autônomo e consistente em relação à realidade apresentada.

²⁴³ Setor de pesquisa e desenvolvimento da The Walt Disney Company, dedicado à inovação em áreas como inteligência artificial, robótica, ciência da computação, gráficos digitais e interações homem-máquina, com foco na criação de novas tecnologias para entretenimento, parques temáticos, cinema e produtos de consumo.

²⁴⁴ Figuras mecanizadas e eletronicamente programadas para realizar movimentos realistas, reproduzindo gestos, expressões faciais e falas. Utilizados amplamente em parques temáticos, eles buscam dar vida a personagens ou criaturas fictícias, ampliando a imersão narrativa e emocional do visitante (BROOKS, 2014).

Figura 94 - Projeto Disney Research: Interação de um humano com o robô, que imita seus movimentos



Fonte: la.disneyresearch.com

Em linha com essa evolução, Young e Ware (2021) apontam para a ascensão do *storytelling* algorítmico. Segundo os autores, o método narrativo combina técnicas de inteligência artificial, como planejamento automatizado, aprendizado de máquinas e modelagem de agentes autônomos para construir histórias adaptáveis em tempo real. Esses sistemas estruturam a sequência de eventos e ajustam aspectos psicológicos, conflitos e consequências narrativas, moldando o enredo em resposta às ações do usuário. Riedl e Bulitko (2013, p. 09) complementam ao afirmar que "a narrativa algorítmica busca balancear a agência do participante e a coerência do enredo, garantindo que a liberdade de escolha não comprometa a integridade da experiência".

De acordo com Young e Ware (2021), as novas arquiteturas responderão ao usuário e anteciparão comportamentos, propondo eventos narrativos que prolongam o interesse e mantêm o envolvimento emocional. Essa capacidade de antecipação narrativa redefine o papel do visitante, que passa a ser compreendido como protagonista de roteiros dinâmicos, onde suas escolhas e até seus padrões inconscientes de navegação influenciam o desenvolvimento da história. Dessa forma, a inteligência artificial, além de motor de execução, se configura como co-autora dos mundos narrativos, elevando o nível de complexidade e imprevisibilidade das experiências ofertadas.

O dinamismo e a capacidade de imersão dos parques reforçam, portanto, a ideia de que as exposições são textos culturais e os parques são uma de suas manifestações mais modernas, interativas e sensoriais. Tendo isso em vista, o parque temático, com sua ambientação cenográfica, narrativa visual, elementos

simbólicos e tecnológicos, bem como a participação ativa do visitante, aproxima-se das instalações artísticas, deslocando-se da mera função lúdica para atuar como um instrumento de cultura que comunica, narra e interpreta o mundo.

Embora os parques temáticos se apresentem hoje como manifestações complexas do entretenimento contemporâneo, com características narrativas, sensoriais e tecnológicas muito próprias, sua concepção não surgiu de forma isolada. A estrutura imersiva que os define foi sendo moldada ao longo do tempo por uma série de referências históricas e culturais, entre elas as Exposições Universais do século XIX, que reorganizaram o espaço público como percurso experiencial e cenográfico. Compreender essas influências é fundamental para investigar de que maneira os parques incorporaram formas de apresentação visual, circulação de público e encenação do mundo que já estavam presentes em práticas anteriores. O próximo tópico se dedica a essa trajetória, situando o surgimento e a evolução dos parques de diversões e temáticos em diálogo com seus antecedentes históricos e com a transformação das experiências de consumo.

3.5 ORIGENS E TRANSFORMAÇÕES DOS PARQUES TEMÁTICOS: DO ESPETÁCULO POPULAR À FANTASIA ENCENADA

A compreensão dos parques temáticos enquanto espaços de exposição e narrativas exige um olhar retrospectivo para a origem e evolução dos parques de diversões, pois os parques temáticos surgiram a partir destes. Ansarah (1999) define parques de diversões como espaços de entretenimento popular que articulam múltiplas atrações lúdicas, como brinquedos mecânicos²⁴⁵, jogos²⁴⁶, espetáculos²⁴⁷ e barracas temáticas²⁴⁸, organizadas para proporcionar experiências de lazer, fantasia e emoção ao público.

Salomão (2000) classifica os parques de diversões de acordo com sua estrutura física e proposta de funcionamento. A distinção inicial é feita entre parques fixos e parques móveis. Assim como ocorre na classificação das exposições, os parques fixos são aqueles estabelecidos em um local permanente, com infraestrutura estável e geralmente mais complexa, caso do *Hopi Hari*²⁴⁹, enquanto os parques móveis são itinerantes, montados temporariamente em diferentes localidades, com estrutura adaptável ao deslocamento. Estes últimos são comumente encontrados em eventos esporádicos, como exposições agropecuárias e festivais.

Dentro da categoria dos parques fixos, segundo Salomão (2000), há uma subdivisão relevante: parques aquáticos e parques secos. Os parques aquáticos são aqueles cujo foco está em atrações relacionadas à água, como toboáguas, piscinas de ondas e rios artificiais, caso do *Beach Park*²⁵⁰. Já os parques secos são aqueles que não envolvem atrações aquáticas como elemento central, sendo compostos por brinquedos mecânicos, espetáculos, áreas temáticas e experiências visuais e sensoriais, caso dos parques temáticos tradicionais, como por exemplo, a *Vila da Mônica*²⁵¹.

²⁴⁵ Tais como montanha-russa, roda gigante e carrossel.

²⁴⁶ Como por exemplo, tiro ao alvo, lançamento de argolas e roleta de prêmios.

²⁴⁷ Teatros, shows, esquetes e apresentações de dança ou circenses.

²⁴⁸ Venda de produtos alimentícios, brinquedos e souvenirs.

²⁴⁹ Localizado em Vinhedo-SP, é conhecido por sua ambientação fictícia inspirada em um "país imaginário". O parque é um dos maiores do Brasil e já foi considerado um dos principais empreendimentos de lazer da América Latina.

²⁵⁰ Localizado em Aquiraz, na região metropolitana de Fortaleza - CE. Inaugurado em 1985, é um dos destinos turísticos mais visitados do Nordeste brasileiro. O complexo reúne atrações aquáticas de grande porte, resort, restaurantes e área de praia.

²⁵¹ Localizada em Gramado-RS, será investigada com mais profundidade no Capítulo 5.

Por fim, os parques secos ainda podem ser classificados de acordo com seu alcance territorial e capacidade de atração de público: locais, regionais e destinos. Os parques locais, segundo Salomão (2000) atendem principalmente a população do entorno imediato, como por exemplo, o *Parque Marisa*²⁵²; os regionais têm potencial de atrair visitantes de diferentes cidades da região, caso do *Parque Urbano Nicolândia*²⁵³; e os parques classificados como destinos são aqueles com força turística consolidada, que atraem visitantes de várias partes do país ou mesmo do exterior, funcionando como um polo de turismo em si, caso do *Beto Carrero World*²⁵⁴.

Essas categorizações são especialmente úteis para entender o modo como os parques temáticos contemporâneos evoluíram ao articular diferentes dimensões do entretenimento com os modelos de consumo. A transição de parques locais e mecânicos para experiências narrativas estrategicamente estruturadas revela uma evolução estética, além de uma reorganização da oferta turística baseada na valorização da experiência, do pertencimento emocional e da performatividade do visitante.

Os parques de diversões também podem ser vislumbrados como um exemplar do que Baudrillard (1991) chama de simulacro, isto é, representações artificiais do mundo que brincam com a realidade e o exageram para provocar encantamento. Esse fenômeno se intensifica quando analisamos o que Eco (1986, p.24) entende como hiper-realismo, uma representação que não imita a realidade, e sim, a reconstrói de forma ainda mais intensa, detalhada e convincente se comparada ao que a própria realidade poderia oferecer. O autor chama esse efeito de "Falso Absoluto", ou seja, a criação de uma cópia tão perfeita e encantadora que se torna mais real e mais desejável do que o original²⁵⁵. Nos parques temáticos, essa estratégia se manifesta na ambientação planejada, nos efeitos visuais e

²⁵² Localizado em São Paulo-SP é destinado ao lazer cotidiano de bairros populares da capital.

²⁵³ Localizado em Brasília-DF, é considerado o maior parque de diversões do Centro-Oeste. De porte médio, é uma das principais opções de entretenimento do Distrito Federal e entorno.

²⁵⁴ Localizado em Penha-SC, é considerado o maior parque de diversões do Brasil. Além de pessoas de vários lugares do Brasil, também recebe inúmeros turistas estrangeiros, em especial, argentinos e uruguaios.

²⁵⁵ A menção ocorre no contexto da visita de Eco a parques temáticos e museus norte-americanos, especialmente à *Disneylândia* e ao *Museu de Cera de Madame Tussauds*. O autor, em tom de crítica, descreve como a cultura americana promove uma cópia da realidade tão bem-feita, cenográfica e convincente, que se torna mais verdadeira do que a própria realidade, ganhando o status de um "Falso Absoluto".

sonoros e na narrativa que conduz a experiência do visitante como se ele fosse parte integrante daquele universo.

O parque temático não falsifica o real, reorganiza-o, oferecendo ao visitante uma espécie de mundo possível, habitável de forma temporária. A proposta não é enganar, mas encantar por meio de um pacto ficcional, no qual o visitante aceita as regras do universo construído de forma voluntária e se permite vivenciar a fantasia como se fosse realidade. Trata-se de uma suspensão da descrença (COLERIDGE, 1817), mecanismo da recepção estética em que o público consegue se inserir em um mundo narrativo alternativo, mais colorido, limpo e seguro, onde a ficção é experienciada como verdadeira. Com isso, o parque temático atua como uma narrativa de performance que materializa um mundo possível ficcional coerente e convincente (ECO, 1986).

Utilizando a classificação da linguagem plástica apontada por Pietroforte (2008) e levantada no Capítulo 3, essa substituição da realidade pela fantasia ocorre com a integração dos elementos de expressão (tangíveis), que nos parques são representados pelos equipamentos de lazer, pela arquitetura cenográfica e pelos artistas; com os elementos de conteúdo (intangíveis), representados pela ativação de um imaginário coletivo constituído por fatores culturais, desejos, sensações e memórias.

Os parques temáticos configuram-se, portanto, como espaços de celebração, nos quais as aspirações e os mitos coletivos são materializados por meio de experiências imersivas. Nesses ambientes, o imaginário social é traduzido em narrativas espacializadas, permitindo que o visitante vivencie temporariamente uma realidade idealizada, onde os limites entre ficção e vida cotidiana se diluem. Assim, os parques funcionam como um mecanismo de mediação cultural, capazes de transformar sonhos a partir das suas construções alegóricas, experiências sensoriais concretas e afetivamente significativas.

Como reforça Dorneles (2013, p.127), é possível dizer que o imaginário “é o espelho da fantasia, do desejo, da aspiração e dos sonhos. Esse domínio é independente de quaisquer leis ou restrições, já que a mente no processo imaginativo não conhece limites nem restrições.” Os parques então tematizam e concretizam esse campo ilimitado do imaginário.

Trata-se de um fenômeno cultural que, como aponta Lipovetsky (2009), revela uma sociedade voltada à busca pelo prazer estético, pela suavização da experiência cotidiana e pelo consumo de atmosferas estrategicamente construídas para agradar. O visitante, ao se inserir nesse universo encantado, sabe que está em um cenário artificial, no entanto, escolhe conscientemente suspender a descrença em favor da fruição, da emoção e da ludicidade.

Podemos dizer que o parque temático é o lugar onde o “pacto” defendido por Barthes (1973) se concretiza corporalmente. O visitante, ao entrar em um castelo encantado, caminhar por uma vila medieval ou interagir com personagens fantásticos, sabe que tudo aquilo é cenográfico, simulado, fabricado, todavia, aceita voluntariamente esse artifício em nome da experiência. Assim como o leitor de um romance ou espectador de um filme, o visitante do parque firma um acordo subjetivo com o espaço ficcional: ele se dispõe a acreditar, a se deixar envolver, a sentir. É nesse momento que o parque se converte em um texto tridimensional, cujos signos tais como arquitetura, trilha sonora, figurino e narrativa, são interpretados com efetividade e afetividade.

Essa aceitação consciente da ilusão é uma característica central do comportamento hedonista atual. Como aponta Campbell (2001, p. 115), “[...] no hedonismo moderno e auto-ilusivo, o indivíduo é muito mais um artista da imaginação, alguém que tira imagens da memória ou das circunstâncias existentes e as redistribui ou as aperfeiçoa [...]”. Segundo o autor, o indivíduo contemporâneo é capaz de criar “uma ilusão que se sabe falsa, mas se sente verdadeira” (CAMPBELL, 2001, p. 115), agindo simultaneamente como autor e plateia de sua própria experiência emocional.

Vamos observar esse exemplo peculiar: o pacto com a fantasia se anuncia de forma explícita logo na entrada do Parque Terra Mágica Florybal. Em uma placa iluminada instalada na entrada da caverna de acesso ao parque, lê-se a seguinte mensagem: “Ao transpor este portal você deixará para trás o peso do mundo real, e estará pronto para viver por um dia o tilintar de amor do mundo da magia”. O enunciado reforça o convite à imersão e estabelece simbolicamente o rompimento com o cotidiano. Essa estratégia discursiva escancara o caráter teatralizado do parque e prepara o público para se engajar em uma narrativa espacial na qual a suspensão da descrença é, não só permitida, como desejada.

Figura 95 - Placa localizada na entrada do Parque Terra Mágica Florybal



Fonte: acervo pessoal da autora (2025).

Esse pacto simbólico firmado entre o visitante e o espaço cenográfico encontra raízes em práticas culturais mais antigas, nas quais o jogo entre o real e o imaginário já estava presente. Os parques temáticos, embora dotados de tecnologia e estratégias narrativas complexas, continuam funcionando dentro da lógica do espetáculo e da performance coletiva, herdada de tradições culturais como as festas populares, feiras e celebrações públicas. Nessas ocasiões, o sujeito também era convocado a assumir temporariamente outros papéis, participar de encenações simbólicas e experienciar uma realidade distinta da rotina, ainda que por um tempo breve e socialmente permitido (BOTEZELLI, 2017). No entendimento a partir de Bakhtin (1981), um parque de diversões pode ser compreendido como um território do carnaval, no qual as regras sociais se suspendem e o cotidiano se transforma em espetáculo, oferecendo ao visitante a possibilidade de uma fuga simbólica da realidade.

De acordo com Botezelli (2017), os parques de diversões modernos herdaram muitas de suas características das antigas feiras populares e festas religiosas medievais, nas quais se reuniam atividades comerciais, jogos, atrações visuais e performances cênicas em um único espaço público de celebração²⁵⁶. Lemos (2015)

²⁵⁶ Lemos (2015) explica que a origem dos parques de diversões, tal como os conhecemos hoje, remonta às manifestações culturais que surgiram na Europa a partir do século XVI, como as feiras inglesas que ocorriam nos arredores das igrejas medievais durante períodos festivos. Elas se

explica que a natureza plural dessas feiras é o que mais as aproxima dos atuais parques de diversões, pois além das atividades comerciais, tais espaços abrigavam atrações culturais, performances cênicas, jogos, comidas típicas e outras formas de entretenimento popular.

Figura 96 - Reprodução da Feira Medieval de São Bartolomeu, no século XVI



Fonte: Mundo Educação, Uol.

Outro antecedente histórico relevante no processo de inspiração e concepção dos parques temáticos modernos são os parques de jardins públicos e espaços de entretenimento planejado que surgiram na Europa a partir do século XVIII. Esses locais, como os Jardins de Tivoli²⁵⁷ ofereciam, além de contato com a natureza, experiências estéticas e sensoriais elaboradas. Com trilhas iluminadas, lagos ornamentais, apresentações musicais e brinquedos mecânicos, os jardins já articulavam elementos de lazer, paisagismo e encantamento. Segundo Lukas (2008), esses espaços inauguraram a estética do passeio temático, em que o visitante percorria uma sequência de estímulos organizados para gerar prazer visual e emocional, o que antecipa a dinâmica do roteiro experiencial que viria a ser central nos parques temáticos.

Além dos jardins, as Exposições Universais foram fundamentais para consolidar uma nova forma de organização do espaço público, combinando estruturas narrativas, monumentais e simbólicas, por meio de arquiteturas cenográficas, pavilhões temáticos e apresentações culturais, reforçando ainda mais

tornaram espaços de confluência entre o sagrado, o econômico e o cultural, funcionando como pontos de encontro entre diversas comunidades europeias, onde circulavam não só como mercadorias, mas também ideias, informações e práticas sociais.

²⁵⁷ Abertos em 1843, em Copenhague.

a conexão entre os espaços expositivos e parques temáticos. A *GreatExhibition* de Londres, em 1851, constituiu um dos marcos mais expressivos da modernidade ocidental no século XIX. Idealizada para celebrar os avanços da ciência, da tecnologia e da indústria, as Exposições Universais representaram o progresso, a hegemonia cultural e a imaginação imperialista europeia (PLUM, 1979). Turazzi (1995) apresenta relatos de visitantes, que exclamaram a experiência no Palácio de Cristal da seguinte forma:

(...) que espetáculo aquele! Nenhum lápis ou pincel podem retratá-lo; a linguagem não pode descrevê-lo adequadamente. Um palácio de ferro e vidro, de magnitude estonteante, como o mundo ainda não havia testemunhado e que pode ser definido como uma das maravilhas da humanidade. Eu estava atônito do lado de fora do edifício, mas ao entrar pela porta do transepto sul deparei-me com uma visão que me deixou perplexo. As melhores criações da arte e da ciência de praticamente todos os povos do mundo civilizado colocavam-se diante de mim. Com a vista estonteada, não sabia que direção tomar (apud TURAZZI: 1995, p. 44).

As estruturas temporárias construídas para as Exposições Universais, como o Palácio de Cristal, em Londres, ou a Torre Eiffel, em Paris²⁵⁸, segundo Berman (1987), além de abrigar os pavilhões, funcionavam como ícones cenográficos de modernidade, antecipando o modelo arquitetônico e alegórico dos parques temáticos contemporâneos. Segundo Bennett (1995), essas exposições instituíram uma pedagogia visual do olhar moderno, na qual o visitante percorria uma sequência espacial estruturada, aprendendo, sentindo e se maravilhando por meio de um roteiro organizado de forma detalhada.

Figura 97 - Reprodução do Palácio de Cristal na GreatExhibition de Londres (1851)



Fonte: London Museum

²⁵⁸ Construída na Exposição Universal de 1889, evento que comemorava o centenário da Revolução Francesa.

Canclini (2008) afirma que tais eventos ajudaram a configurar o consumo cultural como um percurso de descobertas, onde o sujeito tinha a possibilidade de se deslocar por esferas distintas e em verdadeiros simulacros. O autor aponta que a cultura deixou de ser um mero “conjunto de obras consagradas para converter-se em uma rede de experiências e práticas comunicativas, nas quais se combinam o conhecimento, o entretenimento e a circulação de bens simbólicos” (CANCLINI, 2008, p. 17). Esse método de circulação e encantamento por meio da espacialização temática influenciou diretamente os primeiros parques de diversões modernos e, mais adiante, os grandes complexos de parques temáticos como os conhecemos hoje.

Ao longo dos séculos, os parques de diversões se consolidaram como ambientes especializados no lazer coletivo e na cultura do espetáculo (DEBORD, 1997), misturando tecnologia e fantasia para criar experiências que apelam ao corpo, à emoção e à imaginação. Desta forma, mesmo que inicialmente não tenham sido concebidos com fins expositivos, os parques de diversões podem ser reconhecidos desde os primórdios como ferramentas de cultura e consumo que até hoje exprimem tradições, desejos e representações sociais (CANCLINI, 2008).

Esse fenômeno se intensificou no contexto da Revolução Industrial, iniciada em meados do século XVIII na Inglaterra. O desenvolvimento tecnológico, aliado ao crescimento urbano e à intensificação do trabalho nas fábricas, gerou uma nova demanda por ambientes de descanso, lazer e fruição. Os trabalhadores das indústrias têxteis e de mineração, submetidos a longas jornadas de trabalho, passaram a necessitar de espaços destinados ao entretenimento e à recuperação de energia física e emocional. Assim, os parques de diversões passaram a ocupar um papel importante como válvulas de escape diante das pressões da modernidade industrial (LEMOS, 2015).

É nesse ponto que se consolida o caráter cultural e social das feiras e parques, inclusive sazonais, pois mais do que espaços de lazer, eles passaram a operar como ambientes de construção de memória coletiva e práticas de consumo (FERNANDES; MARQUES JUNIOR, 2017). Mesmo hoje, é possível observar a permanência de muitas dessas características nas grandes feiras agropecuárias do Brasil, como a Expoflora, em Holambra-SP e a Festa da Uva de Caxias do Sul-RS,

que mesclam exposição de bens, manifestações culturais e parques de diversões itinerantes.

Com o crescimento urbano e o avanço tecnológico, o modelo dos parques de diversões tradicionais se expandiu e se sofisticou, fazendo com que estes se tornassem mais estruturados. Exemplos disso são o Bakken, fundado em 1583 na Dinamarca, considerado o parque de diversões mais antigo do mundo em funcionamento; o Vauxhall Gardens (1661) em Londres; o Prater (1766) em Viena, além do já mencionado Tivoli Gardens (1843) em Copenhagen. Esses parques reuniam os mesmos elementos das antigas feiras, entretanto, com o diferencial de oferecer uma experiência de lazer mais planejada, com jardins, alas com barracas e atrações mecânicas.

Figura 98 - Bakken, o parque de diversões mais antigo do mundo.



Fonte: Viajar a Dinamarca.

Figura 99 - Bakken, o parque de diversões mais antigo do mundo, no século XXI.



Fonte: 20 minutos.

No século XIX, com crescimento das cidades, surgem os parques de diversões permanentes, como os de *Coney Island*²⁵⁹, em Nova York (FIGURA 102), que passaram a ser chamados de “*People’s Playground*”²⁶⁰ por se tornarem centros populares de lazer urbano. O *Steeplechase Park* (1897), *Luna Park* (1903) e *Dreamland* (1904), localizados nesta região novaiorquina, marcaram a história do entretenimento ao introduzirem experiências sensoriais e visuais inovadoras, como montanhas-russas, espetáculos de luz elétrica, exposições temáticas e atrações interativas. Esses espaços, segundo Valente (2006), combinavam mecanização, espetáculo e consumo, servindo como marco para o que viria a ser, posteriormente, os parques temáticos.

Figura 100 - Luna Park, situado em Coney Island em 1905



Fonte: Nova York & Você

A transformação dos antigos parques de diversão em parques temáticos foi um processo que acompanhou as mudanças socioculturais e tecnológicas do século XX. De acordo com Fernandes e Marques Junior (2017), enquanto os primeiros eram caracterizados por atrações diversas e muitas vezes desconexas, como carrosséis, rodas-gigantes e jogos mecânicos, os parques temáticos surgiram com uma proposta narrativa mais estruturada, onde todas as atrações se articulam em torno de um tema central. Essa transformação conceitual marca uma evolução

²⁵⁹Península localizada no sul do Brooklyn, em Nova York. É considerada um dos marcos mais emblemáticos do entretenimento popular urbano do século XIX e início do século XX.

²⁶⁰ A expressão pode ser traduzida para o português como "Parque de Diversões do Povo" ou "Parque Popular".

significativa na forma como o entretenimento é organizado, refletindo também as mudanças nas expectativas do público, cada vez mais interessado em experiências imersivas e coesas.

Essa mudança também expõe um aspecto relevante do ponto de vista narrativo: a maneira como o mundo possível ficcional é temporalizado e espacializado nos parques. Enquanto os antigos parques de diversão ofereciam uma colagem de experiências desconexas, em que cada brinquedo funcionava de forma autônoma e sem articulação com os demais, os parques temáticos passaram a funcionar como narrativas tridimensionais, onde todas as atrações, cenários e trajetos são costurados por um tema comum, em um enredo espacial, no qual os equipamentos conversam entre si. Nos parques tradicionais, a experiência é fragmentada; nos parques temáticos, ela é contínua, permitindo que o visitante se insira dentro de um mundo com regras próprias, personagens recorrentes e uma estética unificada, elementos que caracterizam a construção de um mundo possível ficcional coeso e imersivo, conforme proposto por Dolezel (1998).

De acordo com Benjamin (1984), a alegoria funciona como uma chave de interpretação que atribui múltiplos sentidos a um objeto ou situação, transcendendo seu significado imediato. No caso do parque temático, além de estruturas de lazer, os brinquedos tornam-se suportes simbólicos que, ao remeter traços dos personagens, transformam-se em recursos narrativos. Essa leitura também dialoga com Ricoeur (1986), que reconhece na metáfora uma forma de “redescrever o real” por meio da imaginação, o que é precisamente o que ocorre nas atrações de um parque temático ao nomear e ambientar brinquedos segundo personagens de mundos ficcionais.

Diferente dos parques de diversão tradicionais, os parques temáticos são concebidos a partir de uma narrativa principal ou de temas específicos que orientam toda a sua concepção espacial e alegórica (ANSARAH, 1999). Trata-se de um modelo que integra elementos arquitetônicos, tecnológicos e culturais para construir uma experiência envolvente e ativa em que o visitante, além de consumir entretenimento, é inserido em um universo ficcional.

Ansarah (1999) define parques temáticos como “empreendimentos que utilizam temas diferenciados na ambientação física de suas atrações e têm como objetivo mercadológico o estímulo da atividade turística” (ANSARAH, 1999, p. 96).

Na visão técnica de Gastal e Castrogiovanni (2003), os parques temáticos são serviços que se enquadram na categoria do lazer e abrigam atrações variadas a partir de um tema que as inspira ou serve de eixo central. Tal tema é identificado em diversos elementos do parque, desde os brinquedos, espaço cenográfico, até a gastronomia. Segundo a Cartilha do Ministério do Turismo (2014)

Parques temáticos são empreendimentos de animação turística inspirados em algo histórico, cultural, etnográfico, lúdico ou ambiental que engrandecem a oferta de uma região. Existem parques que se desenvolvem em torno de algum tema ou conceito, enquanto outros são produtos da imaginação e criatividade dos seus autores (MTUR, 2014, p.09).

Os parques temáticos podem ser compreendidos, segundo Valente (2006), como produtos culturais complexos, que envolvem estratégias de lazer, mecanismos de comunicação, educação e experiência.

A inauguração da Disneylândia em 1955, na Califórnia, marcou um ponto fundamental na história do entretenimento tematizado. Idealizado por Walt Disney, o parque representou uma revolução ao unir elementos do cinema, da literatura, da arquitetura e do design em um espaço tridimensional que materializa o conceito de arquitetura narrativa (GONÇALVES; NESTERIUK, 2019). Como explica Valente (2006), a Disneylândia foi construída com o propósito de se tornar uma narrativa encenada, onde o visitante transita por mundos imaginários estrategicamente construídos para oferecer uma experiência sensorial completa. Desde a sua criação, a proposta foi, de fato, levar o público a adentrar a narrativa, tornando-se parte de um universo dinâmico, onde cenários, personagens e trilhas sonoras de filmes e animações convergem para criar um ambiente de ilusão controlada, o mais evidente exemplo de transtextualidade e transmidialidade.

A expansão do conceito de parque temático pela Disney não se limitou à Disneylândia. Em 1971, foi inaugurado o Walt Disney World, na Flórida, um complexo que inclui o *Magic Kingdom*²⁶¹ e, posteriormente, outros parques como *Epcot*²⁶² (1982), *Disney's Hollywood Studios*²⁶³ (1989) e *Disney's Animal Kingdom*²⁶⁴

²⁶¹ Conhecido pelo icônico Castelo da Cinderela e por reunir atrações inspiradas em personagens e histórias clássicas da Disney.

²⁶² Parque temático da Disney inaugurado em 1982, voltado para a celebração das inovações tecnológicas e culturais, com atrações que abordam ciência, sustentabilidade e as tradições de diversos países.

²⁶³ É inspirado no universo do cinema, da televisão e do entretenimento, oferecendo atrações temáticas baseadas em franquias como Star Wars, Toy Story e Frozen.

(1998). Cada um desses espaços foi concebido com uma temática distinta, entretanto, todos compartilham a premissa de oferecer uma experiência de *storytelling* espacial e imersivo²⁶⁵. A Disney consolidou-se, assim, como referência no universo do entretenimento, influenciando a concepção de parques temáticos em todo o mundo (VALENTE, 2006).

A importância da Disney nos estudos sobre parques temáticos reside na sua capacidade de integrar diferentes mídias e linguagens para construir narrativas coesas e envolventes²⁶⁶. A empresa utiliza estratégias de *storytelling* que transcendem os limites do parque físico, incorporando elementos de suas produções cinematográficas, televisivas e editoriais (JENKINS, 2009). Nos parques da Disney, essa estratégia é explícita em atrações que expandem e aprofundam as narrativas apresentadas em filmes e séries, seja por meio da imersão do público nos brinquedos, caso da figura abaixo, área do *Hollywood Studios Disney* chamada *Toy Story Land*, baseada na saga de filmes *Toy Story*²⁶⁷, ou pela interação com os personagens, exemplo da figura seguinte, na qual observamos uma criança interagindo com o Mickey, personagem mais emblemático e atemporal do universo Disney segundo Nader (2019).

²⁶⁴ Combina zoológico, parque temático e conservação ambiental, com atrações que exploram a vida selvagem, culturas exóticas e aventuras inspiradas em filmes como O Rei Leão e Avatar.

²⁶⁵ Além desses parques, o conglomerado Disney mantém unidades em outras partes do mundo. Atualmente, há parques em Paris (Disneyland Paris), Tóquio (Tokyo Disney Resort), Hong Kong (Hong Kong Disneyland) e Xangai (Shanghai Disney Resort), cada um com adaptações culturais e atrações exclusivas. A Disney também opera dois grandes parques aquáticos em Orlando: o Blizzard Beach, com temática de estação de esqui derretida, e o Typhoon Lagoon, ambientado como uma ilha tropical atingida por um tufão. Além dos parques, o portfólio inclui resorts temáticos, navios de cruzeiro (Disney Cruise Line), o complexo de compras e entretenimento Disney Springs, e o resort exclusivo no Havaí chamado Aulani, A Disney Resort & Spa, localizado na ilha de O'ahu.

²⁶⁶ A Disney, enquanto fenômeno cultural, midiático e econômico, constitui um tema vasto e complexo, cuja análise completa exigiria um estudo próprio. Por essa razão, nesta tese, sua abordagem será pontual e direcionada aos aspectos que contribuem para a discussão sobre parques temáticos como espaços de exposição e narrativa, sem a pretensão de esgotar todas as dimensões que envolvem o universo Disney.

²⁶⁷ Franquia de animação produzida pela Pixar Animation Studios e lançada pela primeira vez em 1995. A história acompanha a vida secreta de brinquedos que ganham vida quando os humanos não estão por perto, com foco na amizade entre o caubói Woody e o patrulheiro espacial Buzz Lightyear. A saga é composta por quatro filmes principais e tornou-se um marco na história da animação digital.

Figura 101 - Parques da Disney: Toy Story Land



Fonte: Crescer G1 (2018)

Figura 102 - Criança interagindo com o Mickey



Fonte: Viagem e Turismo (2020)

Muito além de figuras ficcionais, os personagens da Disney funcionam como mediadores que conectam o visitante aos universos imaginários e histórias já conhecidas por meio de filmes, séries, livros ou brinquedos (NADER, 2019). Dentro dos parques temáticos, essa conexão é amplificada pela presença física destas figuras, que aparecem em desfiles, shows ou interações diretas com os visitantes, principalmente com as crianças, que muitas vezes vivenciam esses encontros como momentos que podem ser considerados mágicos. Pedro Santos (2016) explica que:

É exatamente essa questão de estar presente, vivo, interagindo com o público e levando as mesmas características que apresentava nos filmes para o mundo real, que reside o *storytelling*. Os personagens funcionam como a extensão dos filmes/desenhos dos quais eles fazem parte, eles trazem o que o público viu na ficção para o âmbito da realidade, onde tiram fotos, distribuem autógrafos e interagem com o público (SANTOS, P., 2016, p.29)

Nesse sentido, é possível compreender os parques temáticos como verdadeiras instalações artísticas, nas quais múltiplas linguagens se articulam para

sustentar a imersão no mundo possível ficcional. Entre essas linguagens, destaca-se a performance, visto que os atores e membros da equipe que interpretam personagens não encenam simplesmente um papel, e sim, o performam de modo contínuo, em interação direta com o público, colaborando para a co-construção da ficção. Seus gestos, expressões e falas são parte de uma coreografia estrategicamente elaborada para manter a coesão narrativa e emocional da experiência. A performance, assim, atua em sinergia com outros elementos como a cenografia, a música ambiente e os efeitos visuais, compondo uma ambientação onde o visitante participa de um universo diegético expandido.

De acordo com Nader (2019), a Disney emprega diversas ferramentas de encantamento para envolver emocionalmente o público. A atenção aos detalhes na ambientação, o uso de tecnologias avançadas para criar efeitos visuais e sonoros e a capacitação dos funcionários para interagir por meio de uma performance e de forma personalizada com cada visitante são algumas das práticas que contribuem para a construção de uma experiência considerada mágica e memorável. Essas estratégias reforçam a imersão do visitante na narrativa proposta, transformando-o em um participante ativo da história.

O encantamento e a magia são termos que normalmente vêm acompanhados dos discursos empregados na Disney. Com isso, seu espaço expositivo se torna um exemplo do conceito de simulacro tratado por Baudrillard (1991) ao criar realidades artificiais que não necessariamente imitam o real, mas o substituem. Em seus parques temáticos, o visitante é imerso em cenários estilizados, onde castelos, reinos distantes, galáxias e selvas são construídos para parecer mais convincentes, seguros e cativantes do que seus equivalentes no mundo real. Trata-se de uma realidade hiperreal, onde o simulacro não é uma cópia de algo real, mas uma construção independente que oferece uma versão idealizada da experiência humana, uma realidade melhorada.

Para a manutenção de seu discurso, a Disney desenvolveu, ao longo do tempo, um vocabulário próprio, que vai além de um simples conjunto de termos, trata-se de um repertório linguístico construído para reforçar a imersão e o encantamento em seus parques e produtos. Palavras como “elenco” para se referir aos funcionários e “reimaginação” para falar de áreas que estão sendo reconstruídas (DISNEY INSTITUTE, 2011) são exemplos de como a linguagem é estrategicamente

empregada para sustentar a ilusão da narrativa, estabelecendo o “pacto” com o receptor (BARTHES, 1973). Essa escolha vocabular atua, portanto, como um instrumento simbólico que molda a percepção do visitante e o estimula a participar deste universo ficcional.

Ao estruturar uma linguagem própria, a Disney institui um regime semiótico que guia a experiência do público, promovendo uma estética de harmonia, de emoção e de fantasia. Morin (1973), ao refletir sobre a magia e a imagem, destaca que a linguagem tem o poder de evocar presença mesmo na ausência, o que se manifesta claramente nas narrativas Disney, uma vez que o vocabulário tem o poder de nomear, convocar sensações, memórias e afetos. Esse ambiente mágico, como aponta o autor, encontra um aliado na linguagem e no imaginário coletivo.

Nesse sentido, a Disney apresenta mundos possíveis ficcionais e lhes confere presença simbólica por meio da linguagem, da narrativa, da música, dos personagens e da ambientação envolvente. Nader (2019) explica que, ao ativar memórias afetivas e prometer um espaço de encantamento, a marca oferece ao público uma fuga da realidade cotidiana, marcada por tensões, responsabilidades e limitações, em direção a uma experiência emocional, segura e controlada. O chamado “encantamento Disney” (DISNEY INSTITUTE, 2011) se sustenta justamente nessa capacidade de suspender a descrença e transportar o sujeito para uma realidade onde tudo é possível. Os animais falam, os vilões são derrotados e os desejos se realizam.

Com base no legado narrativo e estético consolidado pela Disney ao longo do século XX, é possível observar sua influência sobre diversos parques temáticos ao redor do mundo, inclusive no Brasil. Além de ter criado um modelo de parque que atrela entretenimento, tecnologia e *storytelling*, a Disney estabeleceu um padrão de excelência na criação de experiências imersivas. Esse modelo serviu de referência para inúmeros empreendimentos que buscaram replicar, em igual ou menor escala, o método de encantamento e de magia associados ao universo da marca norte-americana.

No Brasil, essa influência é visível em parques como o Beto Carrero World²⁶⁸, considerado o mais bem-sucedido parque temático brasileiro. Desde a sua criação

²⁶⁸ Fundado em 1991, no litoral catarinense.

por João Batista Sérgio Murad, o Beto Carrero²⁶⁹, o parque assumiu abertamente a Disney como sua maior inspiração, tanto no aspecto estrutural quanto na proposta de criar um universo de fantasia protagonizado por um personagem central. Com áreas temáticas, desfiles, espetáculos diários e parcerias com estúdios internacionais, o parque se consolidou como um exemplo de como a matriz Disney pode ser adaptada à realidade cultural brasileira (GASPERIN, 2016).

Outros casos também ilustram o impacto da Disney no imaginário do entretenimento nacional, ainda que com menor longevidade. A Terra Encantada, no Rio de Janeiro, inaugurada em 1998, buscou reproduzir a ideia de um parque com áreas temáticas e experiências imersivas, entretanto, enfrentou problemas técnicos e de gestão e foi encerrada. O tradicional Playcenter, em São Paulo, também procurou adaptar o método de entretenimento para famílias e foi um dos pioneiros em trazer o conceito de parque temático ao Brasil nas décadas de 1970 e 1980. Em 1999, surgiu o Hopi Hari, também em São Paulo, com áreas temáticas inspiradas em diferentes culturas e uma proposta narrativa de país fictício, igualmente calcada nos moldes da Disney. O Snowland, localizado na Serra Gaúcha e inaugurado em 2014, explora a imersão temática no universo da neve, oferecendo experiências sensoriais em um cenário cenográfico que remete às ambientações de Frozen²⁷⁰.

E já está em fase de desenvolvimento o parque temático da Cacau Show, também em São Paulo, que promete unir *storytelling*, identidade de marca e entretenimento, seguindo o modelo de narrativas imersivas e tematizadas inspirado diretamente nos parques internacionais. O fundador, Alê Costa, explica: “Os primeiros 35 anos da marca foram sobre Cacau. Os próximos 35 anos serão também sobre show” (CACAU SHOW, 2025)²⁷¹.

Em palestra da WTM LatinAmerica 2025²⁷², a profissional de Turismo do Google, Dai Dunka²⁷³, afirmou que as cidades com parques de diversões tem sido

²⁶⁹ Empresário, artista e idealizador do Beto Carrero World. Inspirado em personagens de faroeste e na tradição dos cowboys brasileiros, construiu uma carreira que uniu espetáculo, empreendedorismo e entretenimento familiar.

²⁷⁰ Animação musical da Disney lançada em 2013, inspirada no conto *A Rainha da Neve*, de Hans Christian Andersen. O filme conta a história das irmãs Elsa e Anna e foi um sucesso mundial também por conta de sua trilha sonora, a canção *Let It Go*. A narrativa também promoveu mensagens sobre empoderamento feminino e laços familiares.

²⁷¹ Disponível em: https://www.cacaushow.com.br/cacau-park.html?srsItid=AfmBOoptdNvsaNYLwZNUEBadqUaz_VNcroDLZzNoF4RE6OX7S5Qqnkhe

²⁷² Sigla para *World Travel Market LatinAmerica*, uma das principais feiras de turismo da América Latina, voltada ao mercado profissional do setor. É realizada anualmente em São Paulo e reúne operadores de turismo, agências de viagens, companhias aéreas, destinos turísticos, redes

15% mais pesquisadas pelos brasileiros na plataforma de buscas se comparadas a outros tipos de cidades turísticas²⁷⁴, o que demonstra um potencial crescente do setor e sua contribuição para a movimentação da atividade turística do destino. Segundo Pereira e Dantas (2021) os investimentos nos empreendimentos de entretenimento temático no Brasil ocorrem a partir de uma

lógica de ordenamento do espaço associada a um modelo de sociedade no qual o lazer tem um papel preponderante na constituição da cidade e do urbano, reforçando o processo de urbanização e metropolização associado a interesses de empreendedores turísticos e imobiliários na escala do país (PEREIRA; DANTAS, 2021, p.15).

Com base no prêmio anual *Travellers' Choice – Best of the Best*, promovido pela plataforma TripAdvisor, cinco parques brasileiros foram reconhecidos entre os 25 melhores parques de diversões e aquáticos do mundo em 2024 (ADIBRA, 2024)²⁷⁵. A consagração é concedida aos estabelecimentos que receberam o maior volume de avaliações e opiniões positivas durante os últimos 12 meses, refletindo a excelência em infraestrutura e atendimento, bem como a qualidade da experiência proporcionada ao visitante. A seleção reafirma o papel cultural, turístico e econômico dos parques de diversão e temáticos no Brasil, revelando como essas atrações se consolidam como espaços de lazer, entretenimento, e ao mesmo tempo, fuga da realidade. Logo abaixo, elenca-se os parques nacionais que integraram o ranking global:

Tabela 1 - Parques temáticos brasileiros no ranking mundial do Tripadvisor (2024)

POSIÇÃO NO RANKING MUNDIAL	NOME DO PARQUE	LOCALIZAÇÃO
2	Beto Carrero World	Penha, Santa Catarina
3	Beach Park	Aquiraz, Ceará
4	Thermas dos Laranjais	Olímpia, São Paulo
11	Hot Park	Rio Quente, Goiás
23	Parque Terra Mágica Florybal	Canela, Rio Grande do Sul

Fonte: Elaborado pela autora (baseado em ADIBRA, 2024)

hoteleiras, empresas de tecnologia, influenciadores e representantes de órgãos oficiais de turismo do mundo todo. A edição de 2025 ocorreu entre os dias 14 e 16 de abril, na capital paulista, e a palestra de Dai Dunka, intitulada “Google: O que as buscas nos contam sobre o Turismo no Brasil”, ocorreu no dia 15 de abril de 2025.

²⁷³ Head de Travel&Loyalty do Google.

²⁷⁴ No comparativo com cidades de praia; interior; cidades serranas; históricas; cidades de águas ou termas e cidades religiosas.

²⁷⁵ Disponível em: www.adibra.com.br/3311/page/brasil-tem-5-entre-os-25-melhores-parques-de-diversoes-e-aquaticos-do-mundo-um-fica-em-goias.html

Ao inspirar a criação de novos mundos possíveis ficcionais em parques ao redor do globo, a Disney fortaleceu o conceito de parque temático como um meio de narrativa espacial e sensorial, adaptável às mais diversas culturas. Pianna de Castro (2000), todavia, explica que as produções culturais desenvolvidas nos Estados Unidos no início do século XX tinham como propósito fortalecer e difundir um estilo de vida idealizado pelo país, conhecido como *American Way of Life*²⁷⁶. Essa forma de representação estimulava o consumo de produtos, a exaltação do capitalismo e englobava uma visão de mundo específica, centrada em valores como liberdade, progresso, família e consumo como forma de felicidade.

Esse ideário encontra uma de suas expressões mais simbólicas nos próprios parques da Disney, especialmente na *Main Street*²⁷⁷ americana, presente na entrada de complexos temáticos como o parque Magic Kingdom. Inspirada nas pequenas cidades norte-americanas do início do século XX, como Marceline, no Missouri, onde Walt Disney viveu durante a sua infância, a rua cenográfica representa um modelo idealizado de sociedade, com fachadas bem construídas, ordem, simpatia e comércio local ativo. Ao final da rua, encontra-se a *Town Square*²⁷⁸, espaço que simboliza o coração da vida comunitária, um lugar de encontros, celebrações e pertencimento (MOORE, 2011). É uma performance espacial dos valores do *American Way of Life*, que, ao ser encenada como experiência turística, reforça uma determinada visão de mundo. Trata-se de uma estética do cotidiano idealizado que cumpre a função de familiarizar o visitante com esse universo cultural, ainda que este esteja em um país ou contexto totalmente distinto.

Os parques da Disney são, portanto, um exemplo claro desse ideal, tendo em vista que projetam experiências baseadas em universos narrativos que reforçam o modelo americano de forma lúdica e sedutora. Pereira e Dantas (2021) salientam que

o fortalecimento e a difusão dos parques temáticos criaram processo mais amplo, denominado “dysnelandização” Trata-se de homogeneização de formas, práticas e atrações a fundamentar a organização de espaços turísticos artificiais e naturais. Esse processo permite compreender as mudanças no imaginário e no olhar do turista contemporâneo. Os parques estão inscritos em movimento de massificação, associados ao desejo pelo

²⁷⁶ Tradução: Estilo de Vida Americano.

²⁷⁷ O nome pode ser traduzido como “Rua Principal” dos Estados Unidos.

²⁷⁸ Tradução: praça da cidade.

simulacro, pelo “falso” tradicional, ou seja, o autêntico reinventado melhor do que o original e, ao mesmo tempo, transformaram-se em negócio multimilionário (PEREIRA; DANTAS, 2021, p.03)

O processo de transformação do tempo livre em oportunidade contínua de consumo é discutido por Arendt (2007, p. 146) ao afirmar que "as horas vagas do animal *laborans*²⁷⁹ jamais são gastas em outra coisa senão consumir; e, quanto maior é o tempo de que ele dispõe, mais ávidos e insaciáveis são os seus apetites". Nos parques temáticos, esse comportamento se intensifica, uma vez que o tempo de lazer é estruturado para ser preenchido por atividades comerciais, consolidando o consumo como prática central da experiência.

Nesse sentido, é impossível desconsiderar o forte apelo mercadológico desses ambientes. A imersão proposta pelos parques temáticos está diretamente atrelada às estratégias de *branding* e marketing transmídia, em que a narrativa serve também como plataforma de venda. Produtos licenciados, experiências VIP, restaurantes temáticos e souvenirs fazem parte de um ecossistema econômico que transforma a experiência em valor monetário.

Ao percorrer os espaços de um parque da Disney, o visitante observa que as atrações coexistem com uma grande quantidade de lojas temáticas, quiosques e pontos de venda de produtos licenciados. Em muitos casos, a presença desses espaços comerciais iguala ou até mesmo supera numericamente a das atrações propriamente ditas. Essa disposição espacial reforça a combinação entre entretenimento e consumo, característica marcante dos parques temáticos contemporâneos, nos quais o ato de consumir está diretamente entrelaçado à experiência. Esse modelo se expande para além dos parques em si, como demonstra o *Disney Springs*, um complexo de entretenimento gratuito voltado exclusivamente ao consumo, com lojas, restaurantes e experiências temáticas que reforçam a dimensão mercadológica do universo Disney.

²⁷⁹ Se refere ao ser humano enquanto agente voltado unicamente para o trabalho e a satisfação de necessidades biológicas imediatas. Diferente do *homo faber*, criador de objetos duráveis, e do *zoon politikon*, ser político, o *animal laborans* dedica-se à reprodução da vida e ao consumo incessante, sem buscar valores mais elevados como a ação política, a criação artística ou a reflexão crítica (ARENDT, 2007).

Figura 103 - Complexo temático Disney Springs, localizado na Flórida - EUA



Fonte: Vai Pra Disney Orlando

Conforme aponta Baudrillard (1995), vivemos em uma economia do signo, na qual o valor simbólico das coisas supera seu valor de uso. Segundo o autor, “o consumo é um sistema de significação, mais do que de necessidades; ele é uma linguagem, um código, uma ordem cultural” (BAUDRILLARD, 1995, p. 90). Assim, a vivência em um parque temático não se resume ao entretenimento, uma vez que se torna um ato de consumo cultural e emblemático.

O caso do futuro parque temático da Cacau Show reflete uma tendência consolidada no campo do *branding* contemporâneo, onde o consumo ultrapassa a simples aquisição de produtos e se torna uma experiência imersiva e afetiva. Segundo Pine e Gilmore (1999), vivemos a Economia da Experiência, na qual o valor percebido pelo consumidor está diretamente ligado à capacidade da marca de oferecer vivências memoráveis²⁸⁰. Ao investir em espaços temáticos que combinam *storytelling*, ambientação sensorial e interatividade, as marcas constroem ecossistemas narrativos nos quais o público participa ativamente da identidade da empresa e, por consequência, compra os produtos da marca.

Essa estratégia se alinha ao conceito de ativação de marca, que, de acordo com Kotler e Keller (2012), envolve a criação de interações planejadas entre marca e consumidor com o objetivo de fortalecer vínculos emocionais e cognitivos. Scolari

²⁸⁰ Caso do já citado Terra Mágica Florybal, parque derivado da marca Chocolates Florybal. Na Serra Gaúcha, transformar marcas de chocolate em espaços de entretenimento é algo comum. Gramado é conhecida como a Capital Nacional do Chocolate Artesanal e abriga parques temáticos das principais marcas locais, caso do *Reino do Chocolate*, atração da Chocolates Caracol e *Mundo Lugano*, da Chocolates Lugano.

(2015, p 17) afirma que uma marca “é traduzida por suas personagens, assuntos e estéticas do universo ficcional. Esse conjunto de características pode ser traduzido para diversas linguagens e mídias, podendo ser aplicado para distintas formas de expressão”.

No caso da Cacau Show, a proposta de transformar o “cacau” em “show” legitima essa transformação estratégica, em que a marca deixa de ser apenas um produto alimentício e se reposiciona como plataforma de entretenimento e cultura de marca. Esse movimento é também sintomático do avanço das narrativas transmídia no mercado, conforme Jenkins (2009) aponta, ao explicar como as marcas se tornam produtoras de conteúdo que se desdobram em múltiplas plataformas e linguagens, potencializando o engajamento e a fidelização de seus públicos. Conforme afirma Kellner (2004)

Num mundo de negócios competitivos, o “fator diversão” pode servir de ponte entre os negócios. Por essa razão, as corporações procuram se mostrar de forma mais divertida em seus anúncios, nos ambientes empresariais e comerciais e em seus websites [...]. Os atos de comprar, vender e jantar fora são codificados como uma “experiência”, enquanto as empresas adotam um estilo do tipo parque temático. Lugares como o Hard Rock Café e a House of Blues não são famosos por seus cardápios; além disso, as pessoas freqüentam esses lugares por causa do ambiente, para comprar roupas e assistir a shows de artistas famosos. Apenas o fato de ter um website não é o suficiente. Ele deve ser um espetáculo interativo, que mostra não apenas produtos para serem vendidos, mas que oferece música e vídeos para serem baixados, jogos, prêmios, informações turística e “links para outros bons sites”. Para ser bem-sucedidas no ultracompetitivo mercado global, as corporações precisam fazer circular suas imagens e marcas para que os negócios e a publicidade se combinem no mecanismo de divulgação que se faz sob a forma de espetáculo (KELLNER, 2004, p.06).

Além de proporcionar diversão, esses espaços são projetados para encantar, educar e engajar emocionalmente o visitante, muitas vezes por meio da imersão em universos ficcionais já consagrados pela cultura de massa, como por exemplo os mundos de *Harry Potter*, *Star Wars* ou os super-heróis da Marvel (LEMONS, 2015). Com isso, esses espaços expositivos também se inserem em lógicas de consumo que reforçam seu papel na indústria cultural. De acordo com Lipovetsky e Serroy (2013), vivemos uma era marcada pela estetização do cotidiano, na qual o lazer se transforma em espetáculo, conceito chamado pelos autores de “capitalismo artístico”.

O capitalismo artístico conseguiu certamente criar um ambiente estético fértil; ao mesmo tempo difunde incessantemente normas de existência de tipo estético (prazer, emoção, sonho, evasão, divertimento). Mas o modelo estético de existência voltado para o consumo que promove está longe de ser sinónimo de vida boa, seja acompanhado de dependência e de febrilidade, de sujeição aos modelos comerciais, de uma relação com o tempo e com o mundo dominada pelos imperativos da velocidade, do rendimento, da acumulação. Uma vida estética digna deste nome não pode estar aprisionada nos limites das normas do mercado e cumprir-se num universo tomado pela precipitação e urgência. A este respeito, a vida consumista exige inúmeras críticas: não em nome de uma ética ascética revisitada mas, pelo contrário, em nome de um ideal estético superior que se quer ao serviço da riqueza da existência individual, um ideal que privilegie a sensação de si e do mundo, a concentração no tempo interior e a emoção do momento, a disponibilidade para o inesperado e para o instante vivido, o prazer de coisas belas de fácil acesso, o luxo da lentidão e da contemplação (LIPOVETSKY; SERROY, 2013, p.36).

Os parques temáticos representam a materialização máxima desse processo, tendo em vista que, nesse modelo, o consumo não se baseia na mera utilidade ou na posse de bens, já que também inclui a vivência de experiências projetadas para gerar encantamento. Os parques deixam, portanto, de ser simples espaços de diversão para assumirem o papel de ambientes imersivos de alto valor estético, nos quais arquitetura, tecnologia, narrativa e design são articulados para promover experiências marcantes, emocionalmente impactantes e altamente consumíveis.

Nesse sentido, o parque temático se apresenta como um produto cultural moldado por estratégias de sedução estética, que traduz a fusão entre arte e mercado, entretenimento e consumo. Para Debord (1997), a sociedade contemporânea está cada vez mais organizada em torno do espetáculo, no qual a experiência do mundo é mediada por imagens e encenações. Nesse cenário, os parques temáticos funcionam como plataformas de simulação, oferecendo versões resignificadas da realidade que influenciam emoções, comportamentos e memórias coletivas.

O caráter cultural dos parques também se refere à sua capacidade de criar rituais sociais, nos quais os visitantes vivenciam práticas coletivas de fruição estética e emocional. Eles tornam-se, assim, espaços de socialização e construção de vínculos representativos. Lipovetsky (2007) afirma que o entretenimento se transformou em uma das principais formas de integração social na modernidade líquida²⁸¹, e os parques temáticos exemplificam essa tendência ao oferecerem

²⁸¹ Termo recorrentemente utilizado pelo teórico Zygmunt Bauman para descrever a fase contemporânea da modernidade, marcada por relações frágeis, instabilidade, consumo imediato e

experiências sensoriais compartilhadas, em que o consumo de produtos, serviços e emoções está diretamente relacionado à experiência do lugar. Para o autor, “o entretenimento tornou-se o cimento das nossas sociedades, o lugar por excelência onde os indivíduos procuram emoções, distração e sentido para além das obrigações funcionais” (LIPOVETSKY, 2007, p. 95).

Esse fenômeno é perceptível quando observamos, por exemplo, a adesão de famílias brasileiras a rituais como a comemoração de aniversários de 15 anos na Disney (MORAIS, 2022). Tradicionalmente marcadas por bailes de debutante, a partir do final do século XX, essas celebrações passaram a incorporar experiências no parque como símbolo máximo de *status*, realização pessoal e pertencimento a um ideal de felicidade fabricado. Trata-se de um tipo de ritual de passagem em que o acesso ao universo encantado da marca não se trata simplesmente de uma viagem, mas de uma narrativa roteirizada e, mais recentemente, compartilhável nas redes sociais, com direito a sessões fotográficas profissionais, refeições com personagens, coroas e vestidos temáticos. Além de celebrar o aniversário, a jovem vivencia uma espécie de consagração emblemática que a insere na lógica do consumo afetivo e estético. A agência de turismo Meu Sonho Mágico Viagens Disney, coordenada pela Tia Elis Busana denomina seus grupos de viagens com jovens de 15 anos de “sonho de princesa”.

Figura 104 - Publicação que convida as jovens a viverem um “sonho de princesa” na Disney.



Fonte: Instagram @meu.sonho.magico (2022)

A escolha da expressão Grupo “Sonho de Princesa”, aliada à estética visual da campanha, reforça a dinâmica da experiência enquanto um rito de consagração simbólico. A Figura acima, veiculada nas redes sociais da agência, apresenta uma jovem em frente ao icônico castelo da Cinderela no Magic Kingdom, vestindo um traje que remete a uma princesa da Disney. Com uma vestimenta que corresponde à indumentária da Branca de Neve atrelada ao sorriso entusiasmado e fogos de artifício no céu, a cena sugere a realização de um ideal de feminilidade e felicidade disseminado há anos pela cultura midiática. Khéde (1986) afirma que as princesas foram moldadas “[...] pelos atributos femininos que marcam a passividade e a sua função social como objeto do prazer e da organização familiar. Belas, virtuosas, honestas e piedosas, elas merecerão como prêmio o seu príncipe encantado” (KHÉDE, 1986, p. 22-23).

Embora a representação das princesas tenha passado por transformações significativas nas últimas décadas, tornando-as mais independentes, corajosas e protagonistas de suas próprias histórias, o ideal aspiracional de “ser uma princesa” continua presente no imaginário feminino. Como observa Rowe (1995), mesmo as heroínas modernas ainda funcionam dentro de estruturas narrativas que reafirmam o desejo por reconhecimento, distinção e recompensa afetiva. Do Rozário (2004) complementa ao afirmar que a Disney, ao reconfigurar suas princesas, equilibra

traços tradicionais de feminilidade com elementos de empoderamento, sem romper completamente com os ideais de beleza, amor romântico e celebração social. Ou seja, o “sonho de princesa” se atualiza, mas não desaparece, além de continuar funcionando como um marcador cultural de *status*²⁸², aspiração, performance e identidade.

Sob a perspectiva da semiótica, o conjunto de signos presentes na Figura 106, como o castelo ao fundo, a vestimenta temática, a gestualidade e a presença do mascote azul da Branca de Neve em sua mão, funciona como elemento de ancoragem narrativa (BARTHES, 1984). Esses signos, além de ilustrar o evento, intensificam a experiência de encantamento, inserindo a jovem no lugar de personagem protagonista. Trata-se de uma construção simbólica que ativa o universo da fantasia, promovendo o que Bachelard (1998, p. 31) denomina de “atmosfera onírica”, isto é, um espaço afetivo que abriga o sonhador e possibilita a imaginação. Nesse contexto, o cenário e os signos visuais integram um ambiente de sonho que dialoga com arquétipos internalizados por inúmeras meninas, projetando o desejo de viver, mesmo que por instantes, o papel de princesa.

Conforme salienta Lipovetsky e Serroy (2013) o capitalismo artístico transforma o consumo em uma vivência que promove estilos de vida onde o encantamento é mediado por estruturas narrativas construídas para provocar identificação, desejo, memória e aspiração. Assim, o consumo torna-se performático e narrativo, sendo roteirizado e compartilhado nas redes sociais como prova de distinção e realização pessoal. A marca Disney, ao ser escolhida como mediadora desse rito de passagem, atua como uma agente cultural que atribui legitimidade, sentido e visibilidade à experiência, consolidando-se como um dos exemplos mais sofisticados do entrelaçamento entre mercado, afeto e identidade.

Esse processo se insere no que Dayan e Katz (1995) chamam de ritual midiático, entendido como uma prática social marcada pela repetição simbólica e pela visibilidade pública. Segundo os pesquisadores, os rituais midiáticos funcionam como ferramentas que transformam acontecimentos privados em eventos coletivos, reforçando valores, identidades e formas de pertencimento. Ao celebrar o

²⁸²A viagem à Disney tornou-se um marcador de distinção social, especialmente em países como o Brasil, onde o custo elevado do pacote internacional, somado à alta do dólar, transforma a experiência em um privilégio acessível a uma parcela economicamente favorecida. Nesses casos, o destino funciona como lazer, mas também como símbolo de *status* e pertencimento a um ideal aspiracional de classe média alta.

aniversário de 15 anos na Disney, a adolescente realiza um sonho pessoal estimulado pela mídia enquanto participa de uma narrativa culturalmente legitimada, em que o consumo é dramatizado, registrado e compartilhado como um ato de distinção e consagração social.

Outro aspecto identitário, e ao mesmo tempo coletivo, evocado pela Disney é o apelo ao retorno simbólico à infância, frequentemente associado à ideia de escapismo. Essa fase da vida, concebida como um tempo imaginado de liberdade, encantamento e ausência de responsabilidades, funciona como um território emocional idealizado, para o qual o adulto é convidado a regressar, ainda que de forma efêmera e mediada (LEAL; RIBEIRO, 2018).

A frase “há um lugar no mundo onde o poder da magia desperta a maravilha que permite que todos sejam crianças novamente, aquela criança que nunca deixou de existir”, presente na contracapa do material de divulgação *Momentos Mágicos Passo a Passo*²⁸³, revela um dos pilares mais estratégicos da marca: o resgate da infância como lugar privilegiado. Mais do que um destino turístico, a Disney se apresenta como uma possibilidade de reconexão com o “eu” infantil, uma dimensão subjetiva que a sociedade adulta frequentemente reprime, entretanto, que a indústria do entretenimento tematizado recupera com maestria. Afinal, quem não guarda na memória, consciente ou inconscientemente, alguma lembrança terna ligada a uma produção da Disney, seja por meio de um filme, um personagem ou uma experiência compartilhada enquanto criança?

Essa busca por reviver o encantamento da infância é sustentada por mecanismos de nostalgia estrategicamente ativados nos parques temáticos. A ambientação cenográfica, as trilhas sonoras, os personagens ao vivo e até o consumo de determinados produtos, como pelúcias, doces ou adereços de orelhas do Mickey, funcionam como “gatilhos mnemônicos” (BUZAN, 2006) que reativam memórias afetivas e ressignificam experiências passadas. Boym (2001) explica que a nostalgia moderna não busca simplesmente retornar a um tempo perdido, e sim, recriar essa fase da vida em uma versão idealizada, oferecendo ao sujeito contemporâneo uma espécie de cura para a fragmentação e a aceleração da vida adulta. Leal e Ribeiro (2018) complementam ao afirmar que

²⁸³ Distribuído aos clientes por agências credenciadas da *Disney DestinationsLatinAmerica*. Disponível em: www.momentosmagicos.com/WDW-passo-a-passo/index.php#/p/Cover2

a modernidade valorizou a novidade e a ruptura com a tradição, mas produziu também, como um de seus efeitos aparentemente contraditórios, o desejo de contenção da história e de resgate do passado. A nostalgia representa, nesse caso, uma relação problemática com o tempo linear e direcionado ao progresso. Trata-se de um tipo particular de prática mnemônica, na qual o passado é pensado como um autêntico lugar de retorno, seja de valores morais, políticos ou estéticos (LEAL; RIBEIRO, 2018, p.72).

Nesse sentido, os parques Disney funcionam como territórios do tempo afetivo, lugares onde a infância é lembrada, encenada, esteticamente recriada e comercialmente ofertada. Para Pine e Gilmore (1999), essa é uma das características centrais da economia da experiência. O visitante, ao entrar nesses espaços, aceita participar de um jogo simbólico em que o real e o imaginário se misturam, e no qual ele pode se permitir, mesmo que momentaneamente, reviver a ingenuidade, o encantamento e a liberdade da infância. Xavier ressalta:

Ninguém duvida, nos dias de hoje, que é praticamente impossível suportar a existência humana sem imaginação e fantasia. Todos sabem que esses dois elementos, tão destacados durante a infância e negligenciados durante a vida adulta, são os principais responsáveis pela criatividade e, conseqüentemente, pela geração de histórias (XAVIER, 2015, p. 57)

Como afirma Eco (1986), trata-se de um hiper-realismo tão eficaz que suplanta o próprio real, pois a versão encenada da infância proposta pela Disney é mais intensa, mais colorida, mais perfeita do que a vivência real foi de fato. Trata-se, como diria Baudrillard (1991), de um simulacro que reproduz uma infância possível moldada pela narrativa midiática e ofertada como experiência emocional premium.

Essas experiências, como aponta Featherstone (1995), envolvem processos de estetização da vida cotidiana e de mercantilização da emoção, em que o sujeito é incentivado a consumir não por necessidade, mas por aspiração e memória. Como observa o autor, na cultura do consumo, “os bens são vendidos pela sua utilidade, mas também pelo seu valor agregado e estético, ou seja, eles são comercializados como estilos de vida, imagens e experiências” (FEATHERSTONE, 1995, p. 13).

Para Maffesoli (1996), a contemporaneidade é marcada por uma valorização crescente das experiências compartilhadas e dos vínculos emocionais em detrimento da racionalidade típica da modernidade clássica. Em meio à fragmentação das estruturas tradicionais de pertencimento, surgem novas formas de

sociabilidade baseadas na vivência estética, na efemeridade dos encontros e na partilha de afetos.

A visita a um parque temático, segundo Sacramento e Teixeira (2015), é frequentemente realizada em grupo, seja com familiares, amigos ou por meio de excursões organizadas, reforçando o caráter “gregário”²⁸⁴ (MAFESOLI, 1998) da experiência. Esses deslocamentos coletivos revelam o desejo de compartilhar emoções, de viver o encantamento em comunhão e de fortalecer laços por meio da fruição conjunta do espaço. O consumo, nesses casos, torna-se um ritual de pertencimento, um modo de celebrar a convivência e reafirmar os vínculos que unem os indivíduos dentro de uma comunidade momentânea, marcada pela construção de códigos afetivos e memória coletiva.

Seguindo o mesmo viés de pensamento, Arnould e Thompson (2005), por meio da *Consumer Culture Theory*²⁸⁵, argumentam que o consumo contemporâneo deve ser entendido como um fenômeno cultural que envolve significados, práticas e identidades. Longe de representar apenas uma resposta às necessidades materiais, o ato de consumir passa a ser visto como um processo narrativo, no qual produtos e experiências são apropriados como ferramentas de construção do self.

Para os autores, cada escolha de consumo carrega consigo uma história, uma performance identitária, uma tentativa de posicionamento no mundo social. A visita a um parque temático, nesse sentido, além de uma atividade de lazer, representa um capítulo da narrativa pessoal do consumidor, que transforma a experiência vivida em memória, em marca biográfica e em expressão de pertencimento cultural. Assim, o consumo se entrelaça à subjetividade, servindo como meio de projetar, comunicar e validar a própria identidade diante de si e dos outros (ARNOULD; THOMPSON, 2005).

O que está em pauta, portanto, é mais do que a visita ao parque: é a construção performática do que Ricoeur (1991) chama de “identidade narrativa”. De acordo com o autor, é por meio do discurso que as ações ganham sentido e se tornam compartilháveis, permitindo que o sujeito narre a si mesmo e construa sua

²⁸⁴ *Gregarismo* é um conceito central nas teorias de Michel Maffesoli e se refere à tendência humana de buscar a vida em grupo, motivada por afetos e sensação de pertencimento. Diferente das estruturas racionais da modernidade, o gregarismo valoriza a convivência, a partilha e os laços tribais contemporâneos, mesmo que efêmeros.

²⁸⁵ Tradução: Teoria da Cultura de Consumo. Trata-se de uma perspectiva teórica que analisa como os indivíduos constroem significados, identidades e vínculos sociais por meio do consumo.

identidade ao longo do tempo. Nos parques temáticos, essa identidade narrativa se manifesta quando o visitante transforma sua experiência vivida em uma história com começo, meio e fim, registrada por fotos, vídeos e relatos compartilhados.

Nesse processo, os parques temáticos funcionam como cenários organizados para facilitar essa encenação. A coerência temática dos espaços, com ambientações imersivas, personagens, trilhas sonoras e roteiros pré-definidos, oferece um “palco” ideal para que o visitante assuma uma persona e atue dentro de um mundo possível ficcional. Trata-se de uma dramaturgia do cotidiano experienciada como espetáculo (DEBORD, 1997), em que o sujeito atribui sentido à vivência ao mesmo tempo em que a estetiza e a compartilha. Como observa Debord (1997, p. 14), “o espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediada por imagens”. Isso constata que a narrativa pessoal construída nesses espaços é moldada por processos de mediação simbólica e social que ultrapassam a simples visualidade.

Simultaneamente, ao compartilhar essa narrativa em ambientes públicos, como as redes sociais, essa mesma experiência passa a funcionar como capital simbólico (BOURDIEU, 1989), conferindo status, distinção e reconhecimento social a quem a viveu. Conforme afirma o autor, “o capital simbólico é, de fato, o poder de fazer ver e de fazer crer, o poder de consagrar, de fazer existir socialmente aquilo que ele designa” (BOURDIEU, 1989, p. 141). Assim, o parque temático não é simplesmente um cenário de lazer, trata-se de um instrumento que permite ao sujeito narrar a si mesmo e legitimar sua identidade diante dos demais.

A presença nas redes sociais, com imagens editadas, legendas emotivas e hashtags específicas²⁸⁶, funciona como um prolongamento da experiência *in loco*, ampliando sua reverberação e inserindo o sujeito na dinâmica do “parecer vivido” (BAUDRILLARD, 1991). Segundo o autor, na sociedade midiática e hiperreal, as imagens documentam a realidade e são capazes de a substituir, criando uma simulação que se torna mais real do que o real. Nesse sentido, quando o sujeito compartilha sua vivência nos parques temáticos por meio de fotos produzidas, filtros, legendas emocionadas e hashtags como #sonhorealizado ou #momentosinesquecíveis, o usuário constrói uma versão idealizada e socialmente

²⁸⁶ Seguem alguns exemplos: #Sweet15Disney, #15anosnadisney; #DisneyQuinceañera

validável da experiência, isto é, um real encenado que se sobrepõe à vivência espontânea.

E assim, os parques temáticos adentram a esfera da Economia da Experiência (PINE; GILMORE. 1999), na qual os consumidores não buscam simplesmente produtos ou serviços, e sim, experiências memoráveis, que sejam capazes de marcar subjetivamente sua trajetória. Para os autores, a experiência se torna a oferta mais valiosa que uma marca pode entregar e deve ser esteticamente projetada para ser envolvente e singular.

O que a Disney soube incorporar e os demais parques temáticos estão sabendo replicar é uma vivência imersiva com roteiro emocional, personagens e narrativas estruturadas, reforçadas pela ambientação, música, vestuário e linguagem visual. Tudo é desenhado para encenar o encantamento.

A partir das reflexões desenvolvidas neste capítulo, buscou-se demonstrar que a exposição é mais do que um espaço de exibição de objetos: trata-se de um texto tridimensional, construído por meio de práticas que articulam narrativa, estética e experiência sensorial. O receptor, nesse contexto, não ocupa um lugar passivo, tendo em vista que ele participa ativamente da construção de sentido, engajando sua presença física e seu corpo, mobilizando repertórios afetivos e culturais que ampliam os significados da exposição. Essa interação ativa insere a exposição na lógica da hipertextualidade e da performance, aproximando-a de outras formas narrativas contemporâneas.

Foi possível observar, ao longo da análise, que as práticas expositivas expandiram seus limites tradicionais, incorporando recursos interativos, estruturas não lineares e elementos transmidiáticos. Tais características aproximam as exposições de outros espaços culturais, como os parques temáticos, que funcionam seguindo uma lógica semelhante: roteirizam espaços, organizam percursos, convocam o visitante à ação e constroem narrativas por meio da linguagem visual e da ambientação sensorial.

Nesse sentido, os parques temáticos foram aqui compreendidos como formas ampliadas de exposição, nas quais se intensificam os mecanismos de imersão e de envolvimento do público. Trata-se de instalações complexas e multifacetadas, em que a arquitetura, o design cenográfico, os personagens e os roteiros de visita atuam como recursos narrativos que transformam o espaço em um enunciado

cultural. Essas instalações operam segundo modelos curatoriais, afetivos e comerciais, articulando estética e experiência para produzir mundos possíveis ficcionais que convidam o visitante à participação ativa e emocional.

Com esse aporte conceitual, torna-se possível aprofundar a investigação no capítulo seguinte, cujo foco será a Vila da Mônica Gramado. A proposta é examinar como esse parque temático, inspirado no universo narrativo de Mauricio de Sousa, articula estratégias de hospitalidade, *storytelling*, design da experiência e memória afetiva para construir um espaço de imersão simbólica. Trata-se, portanto, de observar como os fundamentos expográficos e narrativos aqui discutidos são mobilizados, adaptados e ressignificados em um caso concreto de entretenimento tematizado e culturalmente situado.

4 VILA DA MÔNICA GRAMADO: UM ESPAÇO ENCANTADO DE NARRATIVA TRANSMÍDIA, EXPOSIÇÃO TRIDIMENSIONAL E HOSPITALIDADE

O presente capítulo tem como objetivo analisar a Vila da Mônica Gramado como um espaço temático que articula, de forma integrada, narrativas transmídia, estratégias de hospitalidade e experiências expográficas tridimensionais. Propõe-se a compreensão do parque como uma exposição imersiva cuja curadoria narrativa se estabelece no imaginário urbano e na hospitalidade doméstica das cidades brasileiras do século XX, elementos que estruturam tanto o conteúdo quanto a forma de sua ambientação.

Ao examinar a materialidade dos espaços, as performances interativas e os recursos sensoriais, busca-se demonstrar como a Vila se apresenta como uma plataforma narrativa expandida, sustentada pelas múltiplas mídias da *Turma da Mônica* e convertida em experiência por meio do afeto, da memória e do consumo cultural. Parte-se, assim, do pressuposto de que os parques temáticos funcionam como produtos culturais que fundem entretenimento e narrativa em uma linguagem expositiva, capaz de construir significados por meio da imersão e da participação ativa do visitante.

Diferentemente dos capítulos anteriores, fundamentados majoritariamente em levantamento bibliográfico e análise documental, este capítulo adota como eixo metodológico a pesquisa de campo, com ênfase na observação participante. Tal escolha justifica-se pela natureza do objeto empírico: um parque temático, cuja compreensão exige a vivência direta dos fluxos sensoriais, narrativos e afetivos que se desenvolvem no local. Conforme explica Gil (2019), a observação participante consiste em um método no qual o pesquisador se insere no contexto estudado, buscando compreender as práticas sociais e os sentidos atribuídos a partir da convivência e da experiência compartilhada. Trata-se de uma estratégia qualitativa de aproximação que valoriza o ponto de vista dos sujeitos envolvidos, suas ações e as formas de interação com o espaço.

Neste caso específico, a observação participante permite investigar como os visitantes experienciam a Vila da Mônica Gramado, de que modo circulam, interagem com os ambientes e personagens, constroem sentidos, expressam afetos e ativam memórias. A presença do pesquisador no espaço, assumindo o papel de receptor e observador, se alinha à abordagem da Estética da Recepção (JAUSS,

1994; ISER, 1996), discutida nos capítulos anteriores. Assim, ao adotar a observação participante como método, esta tese posiciona o pesquisador dentro da cena da recepção, abrindo espaço para refletir sobre o modo como as narrativas imersivas são vivenciadas e interpretadas no espaço-tempo do parque.

Tradicionalmente, as análises literárias têm se concentrado nos textos escritos, sobretudo impressos, em sua forma canônica e bidimensional. Raras vezes os estudos voltam o olhar para manifestações literárias em suporte tridimensional ou experiencial, como os parques temáticos, que articulam narrativa, performance, arquitetura e consumo cultural. Ao trazer o campo como espaço de escuta e observação, este trabalho propõe uma ampliação metodológica que dialoga com outras áreas, como o Turismo e a Comunicação, sem, no entanto, se afastar da literatura como eixo interpretativo central.

A observação participante, neste contexto, trata-se de um posicionamento epistemológico, um método que considera o corpo do pesquisador como mediador da experiência. É por meio dessa inserção que se torna possível perceber os gestos, as pausas, os olhares, os encantamentos e as tensões que atravessam o espaço da Vila da Mônica e que, muitas vezes, escapariam a uma análise estritamente textual ou imagética.

A pesquisa etnográfica adotada neste capítulo segue uma tradição consolidada na antropologia e na sociologia, que compreende a experiência direta como forma legítima de produção de conhecimento. Para Geertz (1989), o etnógrafo deve estar no local de forma envolvida, participando do contexto que pretende interpretar, pois é somente por meio da imersão no campo que se torna possível produzir uma descrição densa, aquela que revela os significados compartilhados por um grupo social.

Nesse sentido, a figura do pesquisador enquanto visitante que se desloca até a Vila da Mônica Gramado pode ser comparada à do etnógrafo, entretanto, também se aproxima da persona do crítico literário, à medida que seu olhar é treinado para decifrar narrativas e suas camadas de sentido. Ao se colocar no papel de visitante e ao experienciar o parque como espaço narrativo, o pesquisador transita entre a recepção e a interpretação, entre a vivência e a análise. Esse movimento é fundamental para os Estudos Literários contemporâneos, que têm ampliado suas fronteiras metodológicas e reconhecido que o literário não se encerra no suporte

livro, uma vez que também se projeta em ambientes tridimensionais, interativos e imersivos. Assim, a etnografia, aqui, não substitui a crítica literária, e sim, a complementa, oferecendo ao pesquisador ferramentas para habitar o campo e traduzir suas experiências em uma análise das tramas que o constituem.

De acordo com Velho (1994), a observação participante permite captar as dinâmicas de um espaço ou prática cultural, indo além das declarações explícitas e dos discursos institucionais. Nesse sentido, a metodologia adotada neste capítulo buscou integrar a presença corporal e o registro visual como instrumentos analíticos para refletir sobre a Vila da Mônica como atração turística e como território narrativo e social. Tal abordagem dialoga com as discussões realizadas no capítulo 3 sobre os processos de recepção em espaços expográficos. A imersão no parque é compreendida aqui como uma forma expandida de leitura, em que o pesquisador se posiciona como leitor imerso em uma narrativa que se desdobra de forma tridimensional. A diferença é que, ao invés da página impressa, o texto se constrói na materialidade do ambiente, na performance dos personagens, na ambientação cenográfica e nas interações provocadas. Portanto, ainda que o suporte seja distinto, o gesto crítico permanece o mesmo: interpretar, refletir e atribuir sentidos a uma narrativa a partir da experiência do leitor-pesquisador.

As visitas ao parque ocorreram em três momentos distintos: 19 de outubro de 2022²⁸⁷, 11 de março de 2024 e 6 de abril de 2025. Essa recorrência foi importante para estabelecer um percurso de leitura interpretativa que se assemelha, metodologicamente, ao que os estudos literários tradicionalmente denominam *close reading*²⁸⁸, expressão designada pela crítica formalista anglo-americana a partir dos trabalhos de Richards (1929) e, posteriormente, de Brooks (1947). Tal abordagem propõe uma leitura atenta e detalhada da obra, concentrando-se na estrutura interna do texto, seus elementos formais e estilísticos, em busca de sentidos mais profundos e de relações internas de significação.

A primeira visita, em outubro de 2022, consistiu em uma aproximação exploratória, cujo objetivo foi o reconhecimento inicial do espaço recém-inaugurado, a identificação dos elementos centrais da ambientação e a construção de uma percepção sobre o funcionamento geral do parque enquanto narrativa tridimensional.

²⁸⁷ Uma semana após a inauguração do parque.

²⁸⁸ Tradução para o português: algo como "leitura atenta". Tal abordagem valoriza os significados gerados pela estrutura, pelo estilo e pela linguagem da obra, sem recorrer inicialmente a contextos externos como a biografia do autor ou os aspectos históricos.

Já a segunda visita, em março de 2024, teve como foco aprofundar os aspectos anteriormente mapeados, com atenção especial às atrações lançadas meses após a abertura do parque²⁸⁹; a relação dos visitantes com os recursos narrativos e a performance dos colaboradores e personagens.

Por fim, a terceira visita, realizada em abril de 2025, foi pensada como uma etapa de leitura crítica final, permitindo um confronto das hipóteses iniciais com a materialidade do espaço e consolidando um olhar interpretativo mais lapidado. Foi nesse momento que se realizou uma espécie de leitura de fechamento, alinhada ao procedimento do *close reading*, em que a atenção aos detalhes, à coerência narrativa e à composição estética do parque foi intensificada. Como exemplo, é possível citar a atenção aos detalhes cenográficos que apontam para os aspectos transtextuais.

Ao longo das visitas, foram registrados comportamentos de visitantes e funcionários, interações com os personagens vivos, respostas emocionais a determinadas atrações, assim como o funcionamento das atividades lúdicas e das zonas temáticas. Fotografias foram utilizadas como suporte para capturar elementos visuais e cenográficos relevantes à análise, colaborando para uma descrição mais precisa do ambiente e de suas manifestações narrativas.

Com base nesse percurso metodológico, o capítulo será dividido em quatro seções. A primeira delas apresenta um panorama da presença da *Turma da Mônica* em empreendimentos tematizados anteriores à Vila de Gramado, demonstrando o processo de expansão da marca Mauricio de Sousa Produções. O tópico a seguir vislumbra o parque Vila da Mônica como um espaço cultural situado, investigando sua organização em torno da ideia de bairro e vila, analisando suas relações com o turismo local, sua inserção no imaginário afetivo dos visitantes e suas práticas de acolhimento. O tópico seguinte é dedicado a explicar como o espaço é roteirizado, cenografado e organizado para funcionar como um enunciado narrativo tridimensional. Por fim, a última seção analisa como o parque opera como um ambiente hipertextual, no qual diferentes mídias, linguagens e referências intertextuais são articuladas para produzir uma experiência de imersão simbólica, performativa e participativa.

²⁸⁹ Como a Casa do Louco, que ainda não estava pronta no primeiro mês de funcionamento da Vila da Mônica.

A partir dessa estrutura, pretende-se demonstrar que a Vila da Mônica Gramado constitui uma síntese expressiva dos conceitos explorados ao longo da tese, tais como mundos possíveis ficcionais; *storytelling* transmídia que perpassa o universo das HQ'S; exposição como texto tridimensional e consumo simbólico. O estudo, nesse sentido, busca compreender os modos como a Vila da Mônica se insere nas práticas culturais contemporâneas, ativando memórias, afetos e repertórios compartilhados para construir uma experiência de pertencimento e encantamento.

4.1 A TURMA DA MÔNICA NOS PARQUES

Ao longo de sua trajetória, conforme apresentado no Capítulo 2, a *Turma da Mônica* se consolidou como uma das mais influentes expressões da cultura pop brasileira. Criada por Mauricio de Sousa em 1959, a marca expandiu-se para além das páginas dos gibis, alcançando diversos formatos e linguagens, como séries animadas, produtos licenciados, campanhas educativas, filmes, musicais e parques temáticos. Essa diversificação representa, além de uma estratégia de mercado, o fortalecimento de um universo narrativo que se renova de forma contínua para dialogar com diferentes gerações. Nesse sentido, a presença da *Turma da Mônica* em parques temáticos pode ser compreendida como um desdobramento natural do seu processo de transmidiatização.

Antes de adentrar o universo tridimensional da MSP²⁹⁰ é necessário retomar as reflexões desenvolvidas no Capítulo 2, onde se evidenciou que os quadrinhos de Sousa emergem em um contexto de protagonismo das HQ's infantis no Brasil, tanto em termos de circulação editorial quanto de adesão por parte do público. Essa centralidade da infância como pilar narrativo e mercadológico é mantida nos parques temáticos criados a partir desse universo, onde a criança ocupa um espaço de protagonismo na experiência, sendo convocada a habitar os espaços, interagir com os personagens e vivenciar corporalmente as tramas.

A relação entre infância e parques temáticos, segundo Richter (2003), é marcada pela busca por fantasia, diversão e encantamento. Os parques são ambientes projetados para estimular os sentidos, promover a interação social e oferecer momentos que rompem com a rotina, ou seja, reúne uma série de experiências que os pais almejam para seus filhos. De acordo com a autora, esses ambientes são moldados por uma pedagogia da imaginação que reencena valores afetivos da infância, como segurança, brincadeira, fantasia e pertencimento.

Segundo Vigotski (2009), a imaginação não surge de forma isolada da realidade. Ao contrário, ela se apoia diretamente nas experiências concretas vividas pelo sujeito. Toda criação imaginativa é, de algum modo, construída por fragmentos da realidade previamente experienciada, ainda que esses elementos sejam reorganizados, combinados ou ressignificados de maneira inédita. Nesse sentido,

²⁹⁰Mauricio de Sousa Produções. Utilizarei a sigla MSP para facilitar a fluidez do texto.

quanto mais diversificadas forem as vivências de um indivíduo, maior será o repertório disponível para sua criatividade.

Para o público infantil, o encontro com personagens que fazem parte do seu imaginário é uma forma de dar concretude às histórias que consomem em livros, telas e brinquedos. Montigneaux (2003, p.105) explica que o personagem “representa um universo imaginário. Ele traz para a criança uma dimensão mágica através de seus poderes ou suas capacidades físicas ou intelectuais excepcionais que permitem à criança a fuga do seu cotidiano”. É compreensível ainda que a MSP tenha vislumbrado, nos parques temáticos, uma oportunidade de ampliar sua presença e aprofundar a relação emocional com seus leitores mais jovens.

O público dos parques da *Turma da Mônica*, no entanto, não se limita às crianças. Parte significativa do engajamento com a marca advém da memória afetiva de adultos que cresceram lendo os gibis. Para muitos desses visitantes, entrar em um parque da MSP é reviver a infância, reencontrar personagens que marcaram sua formação e compartilhar essa experiência com seus filhos. Como destaca Halbwachs (2006), a memória coletiva é preservada por meio de signos que se atualizam em diferentes gerações. O universo da *Turma da Mônica*, com suas brincadeiras tradicionais, amizades duradouras e conflitos cotidianos, permanece atravessando o tempo por abarcar valores reconhecidos e compartilhados por diferentes faixas etárias.

A relação entre os visitantes adultos e os parques temáticos associados à marca ainda pode ser compreendida à luz do conceito de Horizonte de Expectativas, de Jauss (1994). De acordo com o teórico, toda obra artística é recebida e interpretada dentro de um contexto cultural, histórico e subjetivo específico, moldado pelas experiências anteriores do público. Assim, o leitor que teve contato com os quadrinhos de Sousa durante a infância retorna a esse universo com uma bagagem distinta. Já não se trata da mesma criança que lia os gibis, mas de um adulto que traz consigo um repertório afetivo mais robusto. Esse reencontro ressignifica a obra e ativa uma memória emocional capaz de influenciar diretamente a forma como o parque é experienciado, estabelecendo um elo entre passado e presente que atravessa o campo da recepção estética.

Nesse sentido, a visita aos parques temáticos da *Turma da Mônica* funciona como um instrumento de atualização do Horizonte de Expectativas. O ambiente

imersivo, com uma série de estímulos sensoriais, narrativas encenadas e referências visuais aos quadrinhos, permite que os visitantes revivam experiências afetivas antigas ao mesmo tempo em que criam novas memórias. O parque ainda tem a capacidade de ampliar a recepção tradicional da obra ao deslocá-la do suporte bidimensional do gibi para o espaço físico tridimensional, transformando o ato de ler em uma vivência concreta.

O sentimento de retorno à infância também se relaciona ao conceito de nostalgia midiática proposto por Grainge (2000). O autor afirma que produtos oriundos da grande mídia, muitas vezes remetem a memórias seletivas do passado, provocando uma sensação de conforto e pertencimento. A visita ao parque, nesse sentido, é um gesto simbólico de reconexão com o passado individual e coletivo. Além de compartilhar com os filhos aquilo que os formou culturalmente, também se permitem experienciar um tempo resgatado, com um elevado sentido emocional.

A convivência intergeracional dentro do parque reforça esse laço, dando às experiências de consumo um caráter de celebração afetiva. Manoela da Costa Moschem²⁹¹, CEO²⁹² da Vila da Mônica Gramado em entrevista ao Portal GZH (2024), explica que o parque temático foi projetado para todas as idades, de modo que toda a família possa brincar em conjunto. Isso é reforçado pela mensagem principal do site oficial do parque temático ao descrevê-lo como “uma experiência tamanho família” (VILA DA MÔNICA, 2025). Na Figura 107, é possível observar pais e filhos participando juntos das práticas artísticas realizadas no Ateliê da Marina²⁹³, atração onde os visitantes, após assistirem uma peça audiovisual sobre a relação da família Sousa com a ilustração, são convidados a desenhar um personagem da turma por meio da técnica Ponto e Linha²⁹⁴.

²⁹¹ Também é sócia-fundadora do parque temático de neve *Snowland*, em Gramado e presidente e sócia-fundadora da Associação de Parques e Atrações da Serra Gaúcha (Apasg)

²⁹² Sigla para *ChiefExecutive Officer*, expressão em inglês que designa o principal executivo ou diretor-geral de uma empresa. Trata-se da pessoa responsável por tomar as decisões estratégicas e pela gestão global da organização.

²⁹³ Marina é uma das personagens da *Turma da Mônica* e foi inspirada em uma das filhas de Sousa. Representa uma menina sensível, criativa e apaixonada por artes, especialmente o desenho. É vista com frequência carregando seus cadernos e materiais de pintura.

²⁹⁴ Técnica de desenho que utiliza o ponto e a linha como elementos fundamentais para a construção de formas, volumes e texturas. O ponto representa a menor unidade visual e, quando repetido, pode criar sombreamentos e padrões. A linha, por sua vez, define contornos, movimentos e direções, sendo essencial para estruturar a composição gráfica.

Figura 105 - Pais e filhos brincando juntos na Vila da Mônica Gramado



Fonte: Site oficial da Vila da Mônica Gramado (2025)

Esse aspecto é significativo quando confrontado com a experiência tradicional de leitura dos quadrinhos da *Turma da Mônica*. O gibi, enquanto objeto impresso, tende a ser apropriado de forma individual, solitária, silenciosa, uma leitura mediada pelo papel, pela introspecção e pela imaginação particular. Em contraposição, a leitura da narrativa no parque temático se dá de forma coletiva, presencial e performativa, convertendo-se em uma experiência multissensorial compartilhada entre corpos e gerações.

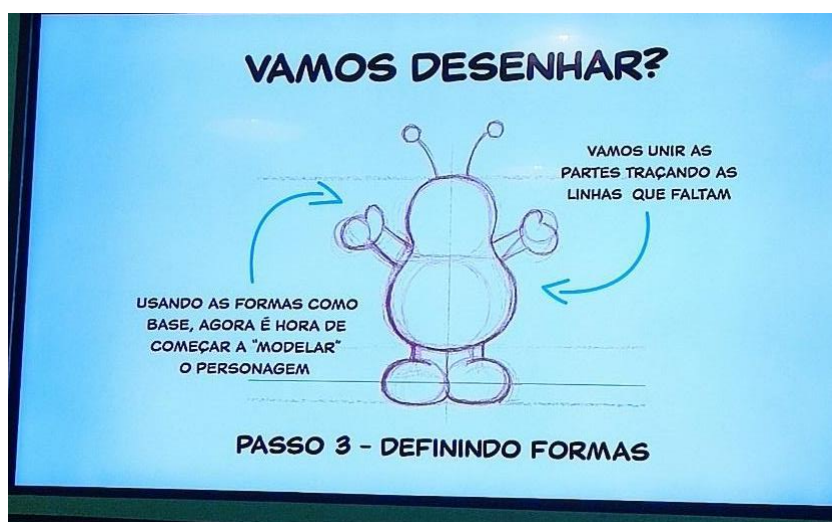
A leitura compartilhada pode então ser compreendida frente aos conceitos de tribalização, destribalização e retribalização propostos por McLuhan (1962) que levantamos no capítulo 1. A era tipográfica teria provocado a destribalização do homem, afastando-o das experiências coletivas e sensoriais em favor de uma fruição mais isolada e racional da cultura. Em contrapartida, os ambientes midiáticos contemporâneos, especialmente os que conjugam som, imagem e participação ativa, como é o caso da Vila da Mônica, promovem uma forma de retribalização, recriando laços comunitários e práticas de fruição conjunta.

Além de funcionarem como espaços de lazer e entretenimento, os parques temáticos podem desempenhar um papel pedagógico significativo ao incorporar atividades que estimulam a aprendizagem lúdica, a criatividade e a interação social. Ao introduzir fundamentos da ilustração e incentivarem os visitantes a desenhar os personagens da turma, a Vila da Mônica propõe aquilo que Pine e Gilmore (1999) definem como “educação experiencial”, na qual o conhecimento é construído em

ambientes imersivos que estimulam os sentidos e a participação ativa. De acordo com a Base Nacional Curricular Comum (BRASIL, 2018):

Brincar de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), de forma a ampliar e diversificar suas possibilidades de acesso a produções culturais. A participação e as transformações introduzidas pelas crianças nas brincadeiras devem ser valorizadas, tendo em vista o estímulo ao desenvolvimento de seus conhecimentos, sua imaginação, criatividade, experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais (BRASIL, 2018, p. 35).

Figura 106 - Tela digital que orienta os visitantes a desenharem Alfredinho, figura que serviu de protótipo para a criação dos demais personagens de Turma da Mônica.



Fonte: Acervo da autora (2022)

Esse caráter pedagógico aproxima os parques temáticos das exposições interativas e imersivas, que também foram objeto de análise nesta tese no Capítulo 3. Em ambos os casos, o público não é um espectador passivo, mas uma parte ativa da construção artística, o que transforma o consumo cultural em processo formativo. A ludicidade e o encantamento, que à primeira vista parecem desconectados do campo educacional, são, na verdade, mecanismos expressivos de aprendizagem, especialmente quando mediados por personagens.

Se por um lado a interatividade e a aprendizagem lúdica criam um campo comum entre essas experiências, por outro, os sentidos ativados em cada parque temático variam conforme o universo narrativo e os valores simbólicos que estruturam suas histórias e personagens, ou seja, é preciso considerar as

especificidades diegéticas e culturais que distinguem as diferentes propostas de entretenimento.

Embora existam paralelos possíveis entre os parques temáticos da MSP e os parques da Disney, como o apelo à fantasia, o protagonismo de personagens carismáticos e a ativação da infância como uma fase genuína, há uma diferença na forma como essas marcas se conectam com seus públicos. Enquanto a Disney dialoga com uma infância idealizada, muitas vezes associada ao sonho americano e à cultura anglo-saxônica, a *Turma da Mônica* mobiliza elementos mais enraizados na realidade do país. As narrativas originais de Sousa traduzem o cotidiano das crianças brasileiras incorporando práticas culturais, linguagens regionais, valores familiares e conflitos sociais reconhecíveis. O personagem Chico Bento, por exemplo, apresenta o cotidiano do caipira brasileiro utilizando uma linguagem popular e elementos da vida rural.

Como aponta Cascudo (1984), o brasileiro está tão habituado com a sua cultura que não a percebe como diferente, todavia, quando ela desaparece, sente um vazio sem nome. É justamente esse reconhecimento afetivo silencioso que, segundo o autor, passa pela comida, pelos sotaques, pelas brincadeiras e pelas relações interpessoais, que fortalece o vínculo emocional com a Turma da Mônica. Nesse sentido, ela não representa apenas a infância em termos genéricos, dado que evoca um imaginário afetivo da “nossa infância”, ou melhor, da infância que muitos viveram ou desejariam ter vivido.

Contudo, é importante refletir sobre qual infância estamos falando. Muitos adultos brasileiros, especialmente os que cresceram nas grandes cidades, talvez não tenham vivenciado quintais, ruas tranquilas para brincar ou escolas de bairro com forte senso de comunidade. Da mesma forma, muitas crianças hoje vivem em apartamentos, em esferas urbanas verticalizadas e digitalizadas, com experiências sociais e espaciais distintas daquelas representadas nos quadrinhos. Assim, ao visitar o parque temático, o que se ativa pode não ser exatamente uma memória espacial da infância vivida, e sim, a memória da leitura dos gibis, o ato de leitura como prática afetiva e fundadora de vínculos emocionais.

Trata-se, portanto, de um duplo movimento. Por um lado, há um resgate da infância real de uma parte da população; por outro, há a vivência de uma infância idealizada, imaginada a partir dos códigos visuais e narrativos da Turma da Mônica.

Esse modelo de identificação e projeção (MORIN, 1962) reforça a ideia de que o parque, além de um espaço de consumo de lazer, trata-se de um território de construção e reconstrução de identidades e afetos.

Segundo Bastos (2004), uma das estratégias centrais da MSP para atingir um público diverso em termos sociais e geográficos sempre foi a adaptação de seus projetos à realidade de cada região. Essa flexibilidade permitiu que a marca *Turma da Mônica* dialogasse com crianças de diferentes contextos, sem perder sua essência narrativa. Sousa chegou a declarar que sua meta era atingir a marca de dez parques distribuídos pelo país até o ano de 2004. No entanto, como aponta a autora, fatores relacionados à instabilidade econômica inviabilizaram a concretização desse plano de expansão, expondo os desafios de empreender no setor do entretenimento infantil em larga escala no Brasil.

O desejo de Sousa de transformar o universo da *Turma da Mônica* em uma experiência imersiva se concretizou com a criação do primeiro Parque da Mônica, inaugurado em São Paulo no ano de 1993. Segundo Carmello (2002), a ideia de levar os personagens dos quadrinhos para o mundo físico surgiu a partir de uma parceria com o empresário Silvio Eid, que, junto a outros sócios, adquiriu os direitos de uso da marca para a implantação do parque. Com o passar dos anos, no entanto, Sousa optou por recomprar os direitos de licenciamento, e em 1999 assumiu diretamente a gestão do parque.

Instalado inicialmente dentro do Shopping Eldorado, em São Paulo, o Parque da Mônica foi pioneiro ao adotar o modelo de parque *indoor*²⁹⁵ no Brasil, ocupando uma área de cerca de 10 mil metros quadrados. Carmello (2002) diz que o local, inaugurado em 1993, foi escolhido estrategicamente por estar inserido em uma das maiores cidades do país, com elevado potencial de consumo e acessibilidade para diferentes públicos. Pesquisas realizadas com os visitantes revelaram um perfil de público composto principalmente por crianças de 2 a 13 anos acompanhadas por seus responsáveis, com maior concentração nas classes sociais A e B. Durante os finais de semana, a proporção era de 7 crianças para cada 3 adultos, evidenciando a dimensão familiar e multigeracional da proposta do parque. De acordo com Carmello (2002) a concepção do espaço dialogava com dois conceitos centrais: o de parque

²⁹⁵ Expressão em inglês usada para designar parques temáticos ou de diversão localizados em ambientes fechados e geralmente integrados a centros comerciais. Esses espaços permitem o funcionamento independente das condições climáticas e oferecem atrações voltadas principalmente ao público infantil e familiar.

temático, por estar estruturado em torno do universo *da Turma da Mônica*, e o de parque interativo, no qual os visitantes eram convidados a participar ativamente das atrações.

A relação entre o *Parque da Mônica* e os quadrinhos, de acordo com o site Arquivos Turma da Mônica (2018), sempre foi pensada de maneira integrada, como demonstra o lançamento simultâneo da *Revista Parque da Mônica*²⁹⁶, criada como estratégia de divulgação no mesmo dia da inauguração do primeiro parque nos anos 1990. Na narrativa dos gibis, as histórias têm o parque como ambientação. Essa articulação apresenta uma proposta de narrativa transmídia (JENKINS, 2009), em que os personagens e seus universos atravessam suportes, sem perder a coerência narrativa e estética.

Contudo, há um desdobramento ainda mais complexo nesta dinâmica, pois o parque, além de reproduzir o espaço da HQ, o amplifica e tridimensionaliza. Como as novas edições dos quadrinhos passam a incorporar o parque como cenário de suas histórias, temos um simulacro do simulacro. Estamos, portanto, diante de um ciclo de representações que se encadeiam, num efeito de *miseenabîme*²⁹⁷(DÄLLENBACH, 1977), no qual a obra se dobra sobre si mesma, criando camadas sucessivas de representação. O parque é, portanto, a materialização concreta de um espaço ficcional e a HQ que passa a representar o parque já não se refere só à narrativa original, e sim, a uma nova camada de realidade, agora marcada pelo consumo e pela experiência imersiva.

Chamo de *miseenabyme* toda inserção em uma obra de um elemento que remete à própria obra. Pode ser uma história dentro da história, um quadro dentro do quadro, um filme dentro do filme, etc. O princípio é o da reflexividade, da duplicação formal ou temática. É como se a obra contivesse em si uma miniatura dela mesma ou um espelho onde ela se contempla e se comenta. Esta estrutura cria um efeito de vertigem, pois o conteúdo da obra é redobrado e simultaneamente relativizado pela sua duplicação interna (DÄLLENBACH, 1977, p. 18, tradução nossa).

Trata-se de uma hiper-realidade, na qual o signo, o parque na HQ, se refere a outro signo, o parque físico, e não mais ao referente inicial, isto é, a ambientação real da infância. É essa construção autorreflexiva que demonstra a sofisticação das

²⁹⁶ A Revista é publicada até hoje e foi premiada com o Troféu HQ Mix de Melhor Revista Infantil em 1993.

²⁹⁷ Tradução para o português: colocar em abismo” ou “colocar em profundidade”; usada para designar a técnica de inserção de uma obra dentro dela mesma, criando um efeito de espelhamento, autorreferência ou duplicação estrutural.

estratégias narrativas da franquia Turma da Mônica no contexto da cultura pós-moderna.

Figura 107 - Capa da Revista Parque da Mônica (1993)



Figura 108 - Revista Parque da Mônica (1993) (p. 13)



Fontes: Arquivos Turma da Mônica (2018)

Além da inauguração do parque juntamente com a revista, o espaço foi concebido com um objetivo claro:

colocar os leitores dentro do universo da Turma da Mônica e fazer as crianças se sentirem como se estivessem nos gibis, afinal, o cenário do Parque era inspirado nos gibis, e interagir com os personagens ao vivo,

como já faziam em peças de teatro até então (ARQUIVOS TURMA DA MÔNICA, 2018).

A estratégia de colocar o público literalmente dentro do universo da Turma da Mônica pode ser compreendida como uma continuidade das experiências teatrais anteriores com os personagens. Nas peças, o público era espectador da encenação; nos parques, torna-se agente dentro da própria narrativa. Essa passagem da plateia para a cena pode ser entendida como uma forma de metalepse narrativa, uma transgressão da fronteira entre os mundos da ficção e da realidade. Como explica Genette (2010), a metalepse ocorre quando há “a passagem, considerada impossível, de um nível narrativo a outro” (GENETTE, 2010, p. 244), algo que se manifesta com intensidade em espaços como o parque temático, onde os visitantes deixam de observar o universo ficcional para literalmente habitá-lo. Ao permitir que o visitante “suba ao palco”, o parque inaugura uma nova modalidade de participação narrativa, na qual os limites entre leitor, espectador e personagem se embaralham.

Após 17 anos de funcionamento no Shopping Eldorado (FIGURA 110), na Zona Oeste de São Paulo, o *Parque da Mônica* encerrou suas atividades em 2010. Entretanto, Sousa declarou que o fechamento não representava o fim definitivo do empreendimento, e sim, uma pausa para sua reestruturação. A proposta era a de relançar um parque mais moderno, trazendo melhorias em infraestrutura, design e interatividade. Essa promessa se concretizou cinco anos depois, quando o novo *Parque da Mônica* foi inaugurado, em 2015, desta vez no Shopping SP Market²⁹⁸ (FIGURA 111), localizado na Zona Sul da capital paulista.

Ao relançar o parque em uma versão mais atualizada, Sousa reforçou o princípio transmidiático, modernizando as atrações para que fossem mais interativas e imersivas tecnologicamente, indo além dos espaços temáticos estáticos da versão anterior como a Casa da Mônica, a Tumba do Penadinho e o Carrossel do Horácio para oferecer experiências mais alinhadas com o comportamento contemporâneo dos consumidores de narrativas. Assim, o parque se fortaleceu como mais uma plataforma do universo da *Turma da Mônica*, contribuindo para a expansão do seu *storytelling* em múltiplas frentes de recepção.

²⁹⁸O novo local escolhido havia abrigado outro parque temático voltado ao público infantil: o Mundo da Xuxa, que encerrou suas atividades em 2014, abrindo espaço para o retorno da marca MSP ao universo dos parques.

Figura 109 - Parque da Mônica em São Paulo - unidade mais antiga (Shopping Eldorado)



Fonte: *Barbieri Gorski*

Figura 110 - Parque da Mônica em São Paulo - unidade atual (Shopping SP Market)



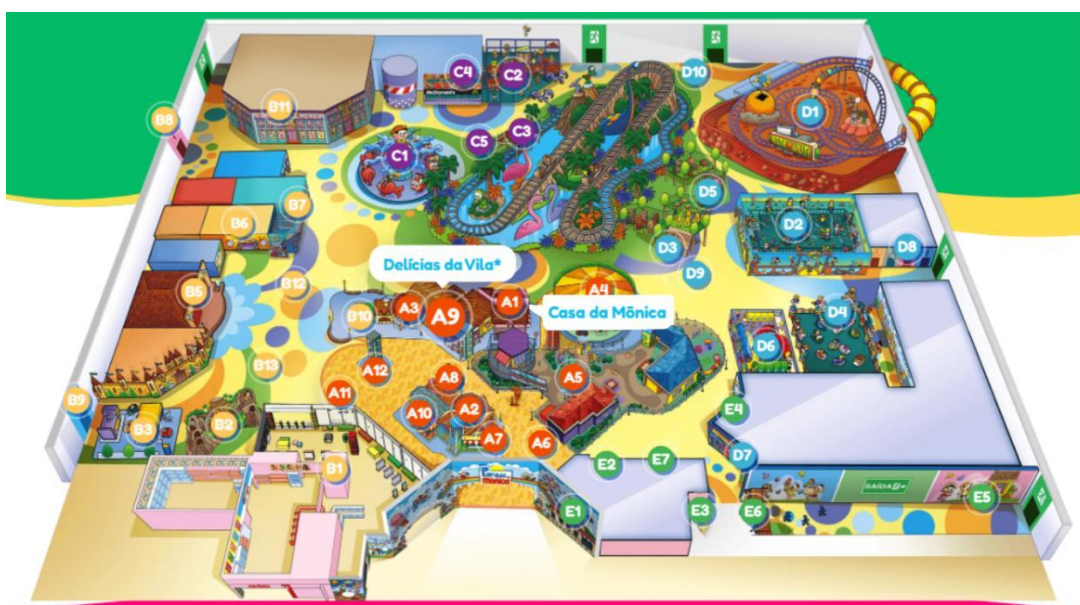
Fonte: *Nos Parques de Diversões*

Segundo o Portal G1 (2015), o novo parque veio com uma proposta de ser maior que o anterior e passou a oferecer atrações inéditas, como a montanha-russa do Astronauta; carrinhos de bate-bate do Louco; uma parede de escalada inspirada no universo do Piteco, além de espaços para brincadeiras de contos de fadas. A estrutura foi pensada para atender até 3 mil visitantes simultaneamente e recebeu investimentos da ordem de R\$38 milhões. A previsão inicial era de atrair cerca de 650 mil visitantes por ano, sendo 200 mil em excursões escolares (G1, 2015).

A análise do mapa do Parque da Mônica de São Paulo demonstra a presença de setores temáticos como o espaço “Delícias da Vila” e a “Casa da Mônica”. Esses

ambientes simulam elementos cotidianos do universo dos quadrinhos de Mauricio de Sousa, permitindo que as crianças visitem os espaços domésticos dos personagens e vivenciem um tipo de experiência imersiva em um recorte do Bairro do Limoeiro. A nomeação de um espaço gastronômico como “Delícias da Vila” já antecipa, mesmo que de forma parcial, a construção de um imaginário urbano e comunitário relacionado ao universo da *Turma da Mônica*. Esse movimento pode ser entendido como uma base contextual para o que viria a ser desenvolvido com mais profundidade na Vila da Mônica Gramado.

Figura 111 - Mapa do Parque da Mônica, localizado em São Paulo. Destaque para as zonas designadas como “Delícias da Vila” e “Casa da Mônica”, antecipações do que viria a ser a Vila da Mônica Gramado



Fonte: site oficial do Parque da Mônica (2025)

Na Vila da Mônica Gramado, esses elementos ganham uma nova dimensão, mais centrada e expandida. A “Casa da Mônica” permanece como um espaço de relevância, todavia, agora é acompanhada pelas casas de outros personagens, protagonistas e secundários, compondo efetivamente um bairro completo. Tal estrutura transforma aquilo que era um recorte no Parque da Mônica de São Paulo em um espaço central, consolidado e com uma proposta de *storytelling* mais estruturada. Trata-se de uma transposição contextual que pode ser compreendida como um *spin-off* temático, no qual a “Vila” emerge como um desdobramento do parque original, seguindo a lógica transmidiática de expansão de universos

narrativos (JENKINS, 2009). O que em São Paulo pode ser entendido como um cenário isolado, torna-se em Gramado um território de experiências autônomo, com narrativas e dinâmicas próprias.

Os subtópicos a seguir se dedicam a investigar mais detalhadamente a criação da Vila da Mônica em Gramado, último empreendimento temático da MSP. A análise busca compreender tanto a concepção narrativa do espaço quanto a escolha estratégica da cidade como território de experiências imersivas.

4.2 VILA DA MÔNICA GRAMADO: ENTRE O IMAGINÁRIO SOCIAL, A HOSPITALIDADE E O TERRITÓRIO TURÍSTICO

A Vila da Mônica, inaugurada em Gramado-RS em 12 de outubro de 2022²⁹⁹, representa a mais recente incursão da MSP no universo dos parques temáticos. Idealizada como uma ambientação imersiva inspirada no Bairro do Limoeiro, o parque propõe uma experiência narrativa tridimensional, tecnológica e sensorial, na qual o visitante adentra os cenários dos gibis nessa ambientação específica. A parceria entre a MSP e Manoela Moschem permitiu a concretização desse projeto em um espaço de 11 mil m², sendo 5 mil m² direcionados exclusivamente às atrações do parque, que são voltadas ao entretenimento, à educação e à memória afetiva (VILA DA MÔNICA, 2025).

Figura 112 - Vila da Mônica Gramado



²⁹⁹ Data em, no Brasil, que é celebrado o Dia das Crianças. A inauguração contou com a presença de Mauricio de Sousa.

Figura 113 - Foto Vila da Mônica Gramado



Fontes: Acervo da autora (2025)

Na Vila da Mônica, observamos uma quebra deliberada da coerência lógica em favor da ludicidade. O parque apresenta uma convivência intencional entre elementos tridimensionais, como artefatos e personagens em tamanho real e elementos bidimensionais que emulam a linguagem das HQs, como os cenários planos, balões de fala e estruturas estilizadas. Essa convivência, embora incongruente do ponto de vista ontológico, é plenamente aceita pelos visitantes, pois dialoga com a proposta estética do universo da *Turma da Mônica*. Trata-se, portanto, de um mundo possível híbrido, no qual a quebra da uniformidade ontológica³⁰⁰ não compromete a experiência e sim, agrega ainda mais valor. O critério de coerência interna, nesse caso, é substituído por uma coerência sensível e afetiva, que se fundamenta na familiaridade do público com os códigos visuais das HQs e na permissividade da imaginação lúdica.

Esse jogo estético entre estilos figurativos distintos presente na Vila da Mônica Gramado remete a um modelo popular de quadrinhos europeus, como o utilizado pela escola franco-belga. Em obras como *As Aventuras de Tintim*, mencionada no capítulo 2 (Figura 20), há uma tradição consolidada de combinar personagens cartunescos com cenários realistas, criando uma tensão visual que

³⁰⁰ A expressão *hibridização ontológica* refere-se à justaposição ou fusão de diferentes estilos visuais, materiais ou níveis de realidade dentro de um mesmo universo narrativo. Autores como Wells (2002) e Ryan (2001) discutem esses atravessamentos entre estilos e mundos como parte da dinâmica estética da ficção contemporânea.

reforça a ação narrativa. Já na Vila da Mônica, ocorre o movimento inverso: os personagens são tridimensionais e fisicamente realistas, no sentido de possuírem volume, escala humana e presença material no espaço, enquanto os cenários permanecem cartunescos e estilizados, remetendo diretamente à linguagem gráfica das HQs.

O projeto visual da Vila da Mônica mantém, portanto, a coerência estética já consolidada pela MSP em seus espaços tridimensionais *indoor*, seguindo padrões gráficos e cromáticos reconhecíveis do universo das HQs da *Turma da Mônica*. A arquitetura das casas do Bairro do Limoeiro, replicada no parque, remete a um estilo suburbano brasileiro idealizado e caricato, com elementos típicos como detalhes em madeira, telhados coloniais em duas águas³⁰¹ (MELO, M, 2011), paredes coloridas criando contrastes, janelas com moldura e tijolos aparentes, elementos que podem ser observados tanto na Figura 116, correspondente a versão hipotextual e bidimensional (quadrinhos), quanto na Figura 117, referente à versão hipertextual e tridimensional (parque temático).

Figura 114 - Trecho de HQ



Fonte: MSP (apud Revista Haus, 2023)

³⁰¹ Telhado inclinado dos dois lados, se assemelhando a letra "A".

Figura 115 - Telhados em duas águas; detalhes em madeira; janelas com moldura; tijolos aparentes e contraste de cores: elementos em comum na arquitetura da Turma da Mônica na versão em quadrinhos e no Parque Temático



Fonte: acervo da autora (2024)

Essa padronização pode ser observada tanto nos parques temáticos anteriores, quanto em eventos como a exposição *Quadrinhos*, que apresentam um design visual colorido e acessível às crianças. No entanto, conforme ressalta Moschem (REVISTA QUEM, 2022), a Vila da Mônica se diferencia por uma proposta mais conceitual, cultural e afetiva, com foco em experiências ainda mais sensoriais, interativas e em vínculos mais próximos entre os agentes envolvidos. Se antes a proposta era estreitar a relação entre o visitante e os personagens, agora o objetivo também é aproximar o público do cenário/espço, outro importante elemento narrativo conforme compreendido no Capítulo 3, quando abordamos a importância do design expográfico para a construção de sentidos.

O próprio nome “Vila” evoca um ambiente de vizinhança e pertencimento, remetendo a uma estrutura simbólica de comunidade, em contraste com a proposta mais lúdica e generalista do “Parque” da Mônica de São Paulo, cuja estrutura se aproxima mais do modelo tradicional de parque de diversões. Em Gramado, a experiência é conduzida por um modelo mais intimista, em que os visitantes adentram os lares dos personagens, percorrem o Bairro do Limoeiro e são convidados a interagir com o espaço como se estivessem dentro dos gibis, transformando o parque em uma espécie de *storytelling* expandido e vivencial da obra quadrinística, algo que se aproxima de um roteiro experiencial, como define Pine e Gilmore (1999), em que o visitante é incentivado a viver a narrativa com o corpo, os sentidos e as emoções.

No contexto das narrativas ficcionais, a criação de um microcosmo permite que elementos da vida cotidiana sejam reorganizados em um universo próprio, onde personagens, espaços e conflitos reproduzem, ainda que com licenças criativas, estruturas reconhecíveis pelo público. De acordo com Mary Douglas (2004)

um microcosmo é um sistema de símbolos no qual cada elemento do sistema diz respeito ao universo como totalidade. Assim, os elementos diversos relacionam-se um com o outro e dependem do sistema global que circunscreve sua significação. Um modelo unificado do mundo se repete em cada contexto (DOUGLAS, 2004, p.104).

O Bairro do Limoeiro, cenário principal das histórias da *Turma da Mônica*, é um exemplo nesse sentido, uma vez que se configura como um microcosmo de classe média e repleta de signos culturais brasileiros. Sua composição remete a uma organização social estável, marcada por laços de vizinhança, amizade e rotinas que reforçam a identificação dos leitores com esse ambiente afetivo. Ou seja, para o público adulto, além de revisitar as memórias ficcionais provenientes dos gibis, a Vila da Mônica remonta às memórias de uma realidade passada e idealizada, que tinha a rua e a casa dos amigos como pano de fundo das brincadeiras de criança. Como pontua Carmello (2002, p.78), a filosofia básica do parque é “restituir à criança o grande quintal perdido com o crescimento urbano”, promovendo uma experiência de reconexão com o lúdico por meio da ambientação e da interação.

O cenário é formado pelas casas dos personagens e demais espaços que os representam³⁰², além de estabelecimentos que compõem um bairro no mundo real³⁰³, como praça, padaria, confeitaria, hospital veterinário, hotel pet, prefeitura, escritório de arquitetura, academia de teatro, corpo de bombeiros, lavanderia, quitanda, terminal ferroviário, auto-escola e vias rodoviárias, ou seja, elementos que, se somados, resultam na formação de um microcosmo urbano.

Segundo Choay (2005), o termo bairro corresponde a uma divisão territorial dentro de uma cidade, marcada pela função residencial e pelos arranjos urbanos, enquanto o termo vila carrega uma conotação mais intimista, frequentemente associada à ideia de comunidade próxima, com traços de convivência mais direta e

³⁰² Casa da Magali; Casa do Cascão; Casa do Cebolinha; Casa da Mônica; Casa do Louco; Casa da Milena, Casa do Luca, Ateliê da Marina, Laboratório do Franjinha, Praça do Sansão.

³⁰³ Alguns elementos do cenário são animados, com atrações dentro deles e outros, inanimados e estáticos, servindo como adereço do cenário de modo a complementar o contexto das atrações interativas.

afetiva. Nesse sentido, a “Vila” da Mônica pode ser compreendida como um recorte ficcional do Bairro do Limoeiro. Ao fazer esse *zoom* no cotidiano dos personagens, a Vila aproxima ainda mais o público da experiência vivida nas histórias.

Figura 116 - Hospital Veterinário (atração)



Figura 117 - Empório Nhô Lau: gastronomia



Fontes: Acervo da autora (2024)

No entendimento de Douglas (2004), microcosmos narrativos, como o Bairro do Limoeiro e sua transposição física na Vila da Mônica Gramado, funcionam como versões reduzidas e alegóricas do mundo maior que habitamos. Segundo a autora,

na vida cotidiana, as pessoas tendem a organizar seu entorno por meio de correspondências simbólicas: a entrada de uma casa pode representar o nascimento, o curso de um rio pode ser comparado ao ciclo da vida, e as atividades de dentro e fora de um vilarejo se ligam às noções de pertencimento, trabalho e transformação. Elementos como corpo, moradia, natureza e sociedade são associados e ressignificados, criando modelos mentais que ajudam o ser humano a entender seu lugar no mundo. Assim, a Vila, como conceito e como espaço, traduz e condensa essas estruturas simbólicas de forma acessível, compreensível e sentimental.

A ideia de reprodução do Bairro do Limoeiro como espaço afetivo e simbólico se aproxima do que Cândido (1987) mencionou como “naçãozinha”, ao refletir que o bairro não se resume à sua topografia, dado que se constrói também pelos vínculos entre seus habitantes, pelas trocas e pelas memórias compartilhadas. Ao caminhar pelas casas dos personagens, os visitantes do parque acessam o cotidiano desses lares ficcionais, estabelecendo pontes com suas próprias vivências e com uma possível nostalgia da infância para os adultos.

A estrutura da vila como microcosmo afetivo e narrativo não é exclusiva da *Turma da Mônica*. Diversas produções literárias e midiáticas, tanto nacionais quanto internacionais, adotam esse modelo espacial como forma de estabelecer vínculos de pertencimento, continuidade e interação entre personagens e público. No Brasil, o *Sítio do Picapau Amarelo*³⁰⁴ apresenta uma organização comunitária rural, com casinhas distintas, laços afetivos e presença de figuras arquetípicas, como a avó, o sábio e a criança curiosa, compondo um espaço onde fantasia e realidade se entrelaçam. No campo internacional, a proposta da vila do *Chaves* baseia-se na convivência entre vizinhos diversos, intercalando comédia, drama e espetáculo.

Conforme discutido anteriormente no Capítulo 1, a literatura e a tradição oral se ancoram na ideia de comunidade, de pertencimento e de laços interpessoais como elementos estruturantes da narrativa (QUEIROZ, 2016). Nesse sentido, o Bairro do Limoeiro remete a uma comunidade afetiva, onde a interação constante entre os personagens reforça a construção de vínculos, narrativas e valores compartilhados.

³⁰⁴ Obra criada por Monteiro Lobato a partir de 1920 e adaptada para diversas mídias ao longo do século XX. O sítio funciona como um espaço mágico e pedagógico que mescla personagens baseados em figuras reais, como Narizinho e Dona Benta e elementos fictícios da cultura popular, como o Saci e Cuca.

No que tange a escolha do território para implantação da Vila, diferentemente do Parque da Mônica, que mantém um vínculo estreito com o público escolar e excursões pedagógicas por se situar na capital paulista, a Vila da Mônica em Gramado foi estrategicamente concebida para receber famílias em viagem de lazer, especialmente aquelas que viajam com filhos pequenos. Ou seja, o tipo de prática turística que os parques promovem também são distintos³⁰⁵.

Entre as diversas abordagens sobre o fenômeno turístico, Moesch (2002) aponta que o turismo deve ser compreendido como um campo multidimensional, que não se limita ao deslocamento espacial e envolve significados culturais, psicológicos e sociais atribuídos ao ato de viajar. Segundo a autora, “o turismo é um sistema social de práticas simbólicas que ultrapassa os aspectos econômicos e se projeta como uma forma de apropriação do espaço” (MOESCH, 2002, p. 69). Nesse sentido, a Vila da Mônica, enquanto um produto do turismo de experiência, atua como um instrumento de consumo simbólico.

O nome completo do parque, “Vila da Mônica Gramado”, é uma forma de situar geograficamente o visitante em potencial, agregando valor ao destino. A escolha de Gramado como sede para o empreendimento aponta uma estratégia territorial bem articulada. Localizada na Serra Gaúcha, Gramado é reconhecida por seu alto desempenho turístico e por suas práticas de hospitalidade espetacularizada, sendo frequentemente chamada de “Flórida brasileira” (FOLHA DE SÃO PAULO, 2023) por fornecer mais de uma dezena de parques temáticos³⁰⁶, juntamente com Canela, cidade vizinha que complementa o destino. Como destaca Moesch (2000), destinos turísticos que investem na tematização do espaço tendem a desenvolver ambientes de fantasia, capazes de gerar significados intensificados para o turista contemporâneo, cuja busca vai além do lazer e alcança a construção de identidade e pertencimento.

Como aponta Santaella (2001), as textualidades contemporâneas extrapolam os limites da página, assumindo formas sensoriais, imersivas e tecnológicas, que

³⁰⁵Não se trata de uma exclusividade absoluta. A Vila da Mônica também pode receber excursões escolares, assim como o Parque da Mônica é frequentado por famílias. No entanto, a diferença reside na dinâmica da visita: enquanto o Parque da Mônica, por estar em uma metrópole, costuma ser visitado em um único dia, funcionando na logística de “bate e volta”, a Vila da Mônica integra um roteiro mais extenso, característico de destinos turísticos como Gramado, onde o visitante permanece por alguns dias e realiza diferentes atividades ao longo da estadia.

³⁰⁶*Snowland; Acquamotion; Mundo Lugano; Reino do Chocolate Caracol; Terra Mágica Florybal; Space Adventure, NBA Park, Vale dos Dinossauros, Big Land, Super Carros e Mundo a Vapor* são alguns dos parques temáticos localizados entre Gramado e Canela.

exigem do leitor novas competências de leitura. Nesse contexto, poderíamos pensar em Gramado como uma espécie de biblioteca de narrativas tridimensionais, onde parques, restaurantes temáticos e atrações espetacularizadas funcionam como volumes de uma coleção de textualidades imersivas e diegéticas. Se a literatura tradicional se organiza em torno de textos verbais impressos, o turismo tematizado se constitui como um campo de leituras espaciais e performativas, onde o visitante percorre, literalmente, os contornos do enredo, vivencia o espaço como personagem e interpreta signos em tempo real.

Sob essa perspectiva, Gramado se apresenta como um território hipertextual, uma coletânea de mundos possíveis em escala urbana, onde cada parque temático configura-se como capítulo de uma narrativa maior: a cidade como palco de fabulações organizadas. Assim, o turista não só consome as atrações, ele lê histórias com o corpo, tornando-se co-autor da diegese que percorre. Essa leitura em movimento aproxima-se das experiências descritas por Ricoeur (1986), segundo o qual toda narrativa é um modo de configurar o tempo e organizar a memória, algo que se aplica, aqui, tanto ao texto escrito quanto ao espaço visitado.

Vamos retomar a inserção da Vila da Mônica neste ambiente. Com um fluxo turístico que chega a 8 milhões de visitantes anuais (CNN BRASIL, 2024), Gramado se apresenta como um ecossistema narrativo propício para a instalação de um parque que mobiliza tanto o público infantil quanto o adulto. A cidade, que tem as famílias como o seu principal público (PREFEITURA DE GRAMADO, 2025)³⁰⁷, já conta com uma estrutura consolidada de recepção turística, oferta diversificada de parques temáticos e um ambiente urbano minuciosamente tematizado³⁰⁸, o que favorece a imersão dos visitantes em experiências lúdicas e familiares.

A própria cidade de Gramado pode ser compreendida como um simulacro, nos termos propostos por Baudrillard (1991), ao oferecer uma versão hiper-real da realidade urbana. Nessa cidade turística, tudo é planejado para atender à estética do encantamento: as ruas são limpas; não há fiações aparentes na via principal; a jardinagem é constantemente renovada; as fachadas seguem uma padronização visual que remete a vilarejos europeus; os índices de criminalidade são baixos e os

³⁰⁷ De acordo com o site oficial da Prefeitura de Gramado, 30% dos visitantes de Gramado são famílias e 30% são formados por casais.

³⁰⁸ A cidade é famosa por realizar eventos de grande magnitude durante os períodos de Páscoa e, principalmente, durante o Natal, momentos em que a cidade se enfeita, realiza eventos pagos e gratuitos, bem como desfiles nas ruas.

elementos de vulnerabilidade social, como pessoas em situação de rua, são invisibilizados do espaço urbano. Tudo isso contribui para a criação de uma atmosfera artificialmente harmoniosa e acolhedora, que reforça a imagem de Gramado como uma “cidade modelo” (AZAMBUJA et al, 2003). Essa estetização da vida cotidiana cria um ambiente onde o visitante se sente imerso em um universo paralelo, idealizado e, em muitos aspectos, teatral.

Figura 118 - Avenida Borges de Medeiros, uma das principais vias de Gramado-RS



Fonte: Site oficial da Vila da Mônica Gramado (2025)

Com isso, Gramado oferece condições propícias à imersão narrativa, funcionando como um espaço de hospitalidade expandida, na qual o visitante se sente acolhido não apenas de forma física, mas também simbólica. De acordo com Oliveira e Generosi (2010)

cabe ressaltar a importância do acolhimento e das relações entre anfitriões e visitantes em todo o contexto das atrações, uma vez que são essas relações de hospitalidade, assim como a busca pelo Outro, algumas das razões motivadoras da ida desses visitantes e turistas para a cidade de Gramado (OLIVEIRA; GENEROSI, 2010, p.75)

Camargo (2004) reforça que a hospitalidade deve ser compreendida como um gesto cultural de recepção, que envolve linguagem, estética e práticas de mediação entre o hóspede e o território. A instalação da Vila da Mônica em Gramado acentua esse efeito de simulacro, pois insere uma narrativa fictícia, o Bairro do Limoeiro,

dentro de uma cidade que já funciona com base em estratégias narrativas e cenográficas em sua estrutura urbana e turística.

Ao mesmo tempo, é pertinente notar uma suposta tensão instaurada pela presença da Vila da Mônica em Gramado. Enquanto a cidade se promove como um simulacro da Europa, com fachadas alpinas, culinária italiana e eventos como o Natal Luz, a Vila da Mônica pode ser entendida como se caminhasse em um sentido oposto: mobiliza o imaginário urbano brasileiro, especialmente o suburbano do Sudeste, associado ao Bairro do Limoeiro. Desse modo, temos dois regimes de hospitalidade em atividade: um voltado à alteridade exótica europeia, que encanta pela distinção em relação ao cotidiano nacional, e outro voltado à alteridade familiar, que conquista pela identificação e reconhecimento afetivo. Como observa Camargo (2004), a hospitalidade é antes de tudo um gesto cultural, e aqui ela se desdobra em duas estéticas urbanas concorrentes, ambas cenográficas, entretanto, sustentadas por repertórios culturais distintos: a Europa idealizada e a infância nacionalizada. Essa justaposição revela um duplo simulacro em Gramado: o da “cidade europeia” no Brasil e o da “vila brasileira” em uma cidade que performa ser europeia.

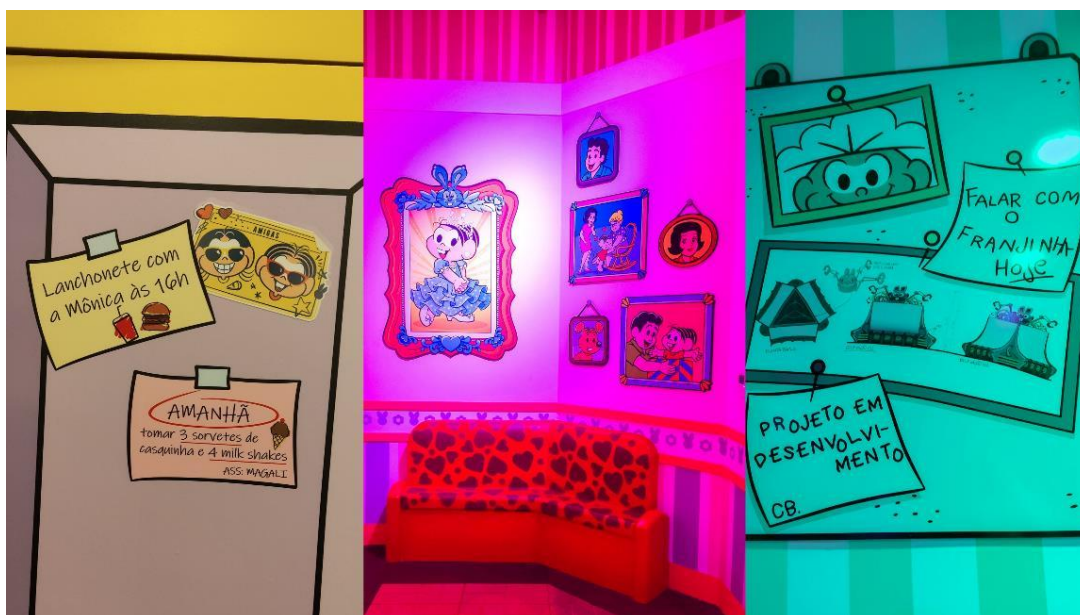
Ao transformar a *Turma da Mônica* em cenário visitável, a Vila promove um encontro entre a ficção midiática e o espaço real, proporcionando uma forma de recepção estética que ultrapassa os limites da leitura. Nesse contexto, ao adentrar a casa de um personagem no parque, o visitante é acolhido como convidado, como se o próprio personagem fosse o anfitrião de um encontro lúdico. Essa encenação da hospitalidade, baseada na ideia de afeto e familiaridade, intensifica o vínculo emocional do público com os personagens e, por consequência, com a marca MSP, que passa a ser associada à experiência de acolhimento, cuidado e pertencimento.

Para Lashley (2000), a hospitalidade se manifesta em três dimensões interligadas: social, privada e comercial. No caso da Vila da Mônica, essas esferas se sobrepõem ao oferecer uma experiência de recepção afetiva (dimensão social), em espaços que simulam ambientes domésticos e íntimos dos personagens (dimensão privada), ainda que estruturados comercialmente dentro de um parque temático (dimensão comercial).

As representações visuais das casas da Magali, da Mônica e do Cebolinha na Vila da Mônica ilustram com precisão a sobreposição das três dimensões da hospitalidade descritas por Lashley (2000). Cada espaço foi projetado para

expressar traços marcantes da personalidade dos personagens, como a gula e afetividade exagerada de Magali, visível nos recados sobre comida e amizade; a vaidade e o protagonismo de Mônica, ressaltados na moldura centralizada e no cenário de ternura com sua família; e o espírito criativo e engenhoso de Cebolinha, evidenciado nas anotações de projetos e lembretes.

Figura 119 - Detalhes cenográficos das casas da Magali, Mônica e Cebolinha, respectivamente, na Vila da Mônica Gramado.



Fonte: Acervo da autora (2025)

Ao reforçar as dimensões da hospitalidade por meio dos cenários narrativos, o visitante é recebido em um espaço que diverte, comunica, emociona e conecta. Há, portanto, uma simulação do efeito de hospitalidade doméstica que, segundo Camargo (2004) refere-se ao ato de acolher o outro no espaço privado do lar, estabelecendo uma relação de proximidade, confiança e reciprocidade. Diferentemente da hospitalidade comercial, que ocorre em ambientes profissionais e é mediada por transações econômicas, a hospitalidade doméstica é caracterizada por gestos espontâneos de acolhimento, onde o anfitrião oferece cuidados e atenção ao hóspede, criando um ambiente de intimidade e pertencimento. Essa forma de hospitalidade é fundamentada em valores culturais e sociais que valorizam o bem-receber como expressão de solidariedade e convivência.

Na Vila da Mônica, a dinâmica de hospitalidade doméstica é teatralizada e transposta ao espaço do parque temático. Ao adentrar as casas dos personagens, o

visitante é recebido como um convidado íntimo. A cenografia contribui reproduzindo espaços que remetem ao lar e criando uma atmosfera de acolhimento. Nesse contexto, os personagens assumem a função de anfitriões e o público vivencia uma experiência de identificação, o que reforça a imersão.

Embora os personagens vivos não estejam fisicamente presentes nas casas, suas aparições são constantemente reforçadas por meio de animações em telas e recursos sonoros, funcionando como elementos diegéticos que mantêm o visitante imerso no universo narrativo. A função de recepção, portanto, é compartilhada entre a presença midiaticizada dos personagens, que agem como anfitriões simbólicos, e os monitores, colaboradores treinados que assumem um papel de mediação entre o espaço e o público. Essa sobreposição de funções reforça a teatralização da hospitalidade, criando um acolhimento roteirizado e coreografado. Curiosamente, figuras parentais como os pais dos personagens, que aparecem nos quadrinhos como administradores do lar, são ausentes do espaço temático, o que reforça uma ideia de autonomia infantil e de um mundo governado pela lógica da infância.

Grinover (2016) aponta que os mecanismos de hospitalidade contemporâneos não se limitam mais ao serviço, pois incorporam a ideia de performance sensível, onde o acolhimento é encenado para que o visitante se sinta emocionalmente envolvido naquele espaço. O *storytelling* que perpassa a Casa da Mônica, por exemplo, é fundamentado em uma “festa do pijama” realizada no local. O visitante é então convocado a participar dessa noite onde os sonhos se materializam por meio das brincadeiras. Já na história que se passa na Casa da Magali, esta protagonista está fazendo aniversário e o visitante torna-se literalmente um convidado da festa. O texto de apoio localizado na frente da atração contextualiza a experiência:

Magali e seus convidados estão comemorando numa linda festinha de aniversário, quando ela avista uma chuva de estrelinhas através da janela da sala. Magali então diz que tem uma amiguinha que provavelmente está naquela chuva de estrelinhas.... A Estrelinha Mágica! Magali então faz um pedido para a Estrelinha Mágica: que todos os dias sejam de festinhas de aniversário! E com esse desejo que todos estão convidados a participar de um lindo espetáculo onde uma festinha caseira se torna mágica! (VILA DA MÔNICA, 2025)

Figura 120 - Casa da Mônica com sua ambientação de Festa do Pijama



Figura 121 - Casa da Magali, com sua ambientação de Festa de Aniversário



Fontes: Acervo da autora (2024)

Como observa Gurgel (2023), em situações de recepção imersiva, o texto cultural é não é só interpretado, como também é sentido, e isso se manifesta, segundo Gumbrech (2017), nas atmosferas, nos cheiros, nas sonoridades e nas

texturas do ambiente, compondo o que o autor chama de *Stimmung*³⁰⁹, que seria a “dimensão textual das formas que nos envolvem, que envolvem nossos corpos, enquanto realidade física” (GUMBRECHT, 2017, p.15). Na Vila da Mônica, essa ambiência é construída a partir de texturas, aromas, sonoridades e sabores, fazendo com que o visitante não só interprete a narrativa, como também a sinta corporalmente.

Além dos aspectos visuais, cada casa apresenta elementos táteis, sonoros e gustativos que contribuem para uma imersão plena. A proposta narrativa da festa de aniversário da Magali, por exemplo, convida os visitantes a se tornarem personagens ativos ao preparar e customizar seus próprios biscoitos – comestíveis – com caldas e confeitos, estimulando o paladar, a personalização e a criatividade. Conforme descrito no site oficial da atração: “Após a história, uma nova sala é apresentada e nela, todos conhecem a confeitaria da Tia Nena³¹⁰, que passa instruções de higienização e disponibiliza uniformes para o preparo dos doces” (VILA DA MÔNICA, 2025).

Trata-se de uma hospitalidade comercial cenografada, na qual os rituais de acolhimento doméstico são roteirizados para criar um ambiente de afeto controlado. Nesse contexto, a figura da Tia Nena, embora tenha sido apenas mencionada, assume o papel simbólico de anfitriã arquetípica, guiando os visitantes por uma experiência que simula a intimidade do lar, mas dentro de um espaço tematizado e mercadológico. Assim, o preparo dos biscoitos deixa de ser um simples ato culinário e passa a integrar uma dramaturgia de hospitalidade sensorial, onde o toque, o paladar e o gesto de “fazer em casa” são ressignificados dentro de um processo de consumo performatizado.

Essa participação efetiva no enredo da personagem ativa um tipo de hospitalidade gustativa, onde o alimento, além de reforçar o afeto, funciona como elo entre ficção e realidade. A atmosfera lúdica do ambiente é intensificada por sons, projeções e aromas adocicados, compondo uma *Stimmung* que integra corpo, emoção e memória afetiva.

Já na Casa da Mônica, os sentidos do tato e do movimento corporal são os protagonistas. Desde o escorregador em formato ondulado até o coelho Sansão de

³⁰⁹ Palavra de origem alemã que pode ser traduzida, em português, como ambiência afetiva, clima emocional ou atmosfera sensível.

³¹⁰ Personagem secundária do universo da *Turma da Mônica*, apresentada como tia da Magali. Nas histórias em quadrinhos, ela é conhecida por ser doceira e cozinheira habilidosa.

pelúcia gigante, os visitantes são incentivados a tocar, pular, deitar e explorar diferentes texturas. Essa estimulação multissensorial transforma a narrativa da festa do pijama em uma performance tátil.

A casa do Louco, por sua vez, inclui sons envolventes e interações em tela, culminando na "Discozinha"³¹¹, um ambiente animado onde a música convida os visitantes a dançarem e se expressarem. Essa combinação de estímulos cria uma experiência estética que dialoga diretamente com o conceito de hospitalidade performática de Grinover (2016), pois o parque estimula constantemente os visitantes a viverem o enredo com o corpo inteiro, em um ritual coletivo de celebração e pertencimento.

Figura 122 - Experiências sensoriais na Vila da Mônica: a preparação dos biscoitos no aniversário da Magali; o Sansão gigante e peludo no mundo dos sonhos da Mônica; a ambientação de discoteca e o incentivo ao manuseio de telas na Casa do Louco, respectivamente.



Fonte: Acervo da autora (2024)

Além da ambientação, que tem o papel narrar, envolver, comunicar e acolher, os colaboradores da Vila da Mônica devem atuar como condutores das experiências. Com isso, eles desempenham um papel essencial na manutenção da ilusão narrativa que sustenta o pacto ficcional com o visitante. Conforme apontado por Eco e Barthes, o receptor estabelece com a obra um pacto de verossimilhança, no qual aceita temporariamente os códigos daquele universo em nome do envolvimento estético e emocional. No contexto do parque, esse pacto, bem como o exercício da hospitalidade, também é sustentado pela performance dos mediadores humanos, que necessitam receber, fornecer orientações a respeito das dinâmicas das atrações

³¹¹ Neologismo por composição, fazendo a junção das palavras “discoteca” e “cozinha”.

e interagir com os visitantes como se fossem personagens e estivessem inseridos no próprio Bairro do Limoeiro.

Ao adotar comportamentos acolhedores, falas lúdicas e expressões afetivas, os condutores tornam-se co-autores da experiência. Segundo Tasci e Semrad (2016), a hospitalidade percebida é formada por três características: *heartwarming* (amabilidade), *heart-assuring* (segurança) e *heart-soothing* (sociabilidade). Cada um desses aspectos é composto por elementos que variam entre traços de personalidade, atitudes e ações, como ser honesto, cortês ou acolhedor. Dentre os atributos, a amabilidade é a que mais impacta o hóspede, pois traduz uma atitude emocional que estimula a relação entre anfitrião e visitante (TASCI; SEMRAD, 2016). Na Vila da Mônica, esse tipo de conduta precisa ser manifestada no sorriso constante, na forma como os condutores tratam o público, se comunicam por meio da linguagem do parque e convidam o visitante, com entusiasmo, a brincar dentro do universo narrativo. Ao fazerem isso, sustentam a ilusão ficcional e reforçam o vínculo afetivo com a marca.

A manutenção dessa imersão, no entanto, exige coerência em todos os pontos de contato da experiência, sendo que a quebra desse pacto pode comprometer a fruição narrativa. A Figura 125 ilustra um episódio registrado no interior da atração “Mundo dos Sonhos”, espaço da Casa da Mônica que se caracteriza por sua atmosfera altamente lúdica e onírica. Na imagem feita pela autora da presente tese, observa-se um dos monitores utilizando o celular, alheio às atividades e à presença do público.

Figura 123 - Quebra da teatralidade: condutor de experiência desfocado durante atividade



Fonte: Acervo da autora (2025)

Tal atitude demonstra uma dissonância entre o comportamento esperado do colaborador e sua postura efetiva no ambiente. Além de não contribuir para a hospitalidade, sua desconexão visual e corporal enfraquece o engajamento dos visitantes e rompe, mesmo que momentaneamente, a ilusão ficcional construída pelo parque. Como afirma Pine e Gilmore (1999), em experiências temáticas, qualquer elemento fora do script pode contaminar a autenticidade percebida, tornando evidente a artificialidade do ambiente. De acordo com Teixeira (1998) este é um desafio relacionado ao marketing de serviços³¹² e a qualidade no atendimento prestado pela organização turística.

[...] uma cultura de qualidade exige, antes do desenvolvimento de programas de treinamento, um processo educativo, que torne as pessoas sensíveis às normas de procedimento, pela compreensão de sua natureza e convicção de sua necessidade, capacitando-as a preencher as lacunas regimentais em benefício da missão compreendida de bem atender ao cliente (TEIXEIRA, 1998, p.117).

³¹² De acordo com Cobra (1986), trata-se de “uma disciplina que procura estudar os fenômenos e fatos que ocorrem na venda de serviços. Entende-se como serviço uma mercadoria comercializável isoladamente, ou seja, é um produto intangível que não se pega, não se cheira, não se apalpa, geralmente não se experimenta antes da compra, mas permite satisfações que compensam o dinheiro gasto na realização de desejos e necessidades dos clientes (COBRA, 1986, p.31).

O visitante-leitor é, antes de tudo, uma pessoa dotada de expectativas, desejos e necessidades e as pessoas que trabalham com o atendimento ao turista devem estar preparadas para este contato. Ao nos aproximarmos do turista como um sujeito que busca, além de serviços, vivências significativas, compreendemos que a hospitalidade se transforma também em narrativa e cada gesto de acolhimento ajuda a compor o enredo da viagem.

Nesse contexto, o profissional do turismo assume um papel semelhante ao do co-autor, que conduz a experiência, organiza os acontecimentos e dá sentido à trajetória vivida. Assim como na literatura, onde o modo como a história é contada afeta diretamente o envolvimento do leitor, a forma como o visitante é recebido nestas exposições/parques temáticos influencia diretamente a percepção da atração. Um atendimento desatento compromete a coerência dessa narrativa, enquanto um acolhimento empático e bem estruturado pode transformar um fragmento da viagem em uma memória inesquecível.

Ao convidar o visitante a atravessar as fronteiras entre o mundo real e o universo ficcional dos quadrinhos, a experiência na Vila da Mônica também encontra fundamento na noção de metalepse, conceito discutido por Genette (2010) que levantamos no Capítulo 1. A metalepse ocorre quando há uma transgressão deliberada entre os níveis narrativos, como quando personagens interagem com narradores ou leitores adentram o enredo. Na esfera dos parques temáticos, esse recurso é utilizado quando o visitante é chamado a habitar o universo diegético da narrativa, encarnando, ainda que momentaneamente, o papel de co-protagonista da história. Segundo Massarolo (2019), na era da hipertextualidade, a metalepse se torna uma estratégia narrativa eficaz, uma vez que os receptores deixam de ocupar uma posição passiva e passam a influenciar diretamente a estrutura da narrativa.

Esse rompimento entre os planos narrativos se manifesta nas diversas formas de interação física e simbólica promovidas no parque: o visitante manipula objetos, interage com os cenários, toca em superfícies e até cria produtos, como os biscoitos personalizados na Casa da Magali. A Vila da Mônica é, portanto, um exemplo de como a narrativa transmídia pode ser materializada no espaço físico, gerando o que Jenkins (2009) denomina de experiência expandida, em que as fronteiras entre texto, leitor e personagem se tornam permeáveis.

A compreensão dessa vivência também pode ser investigada à luz da teoria dos mundos possíveis ficcionais, conforme discutido no Capítulo 1. A narrativa da Vila da Mônica estrutura-se como um mundo possível que coexiste com o mundo real dos visitantes, funcionando com suas próprias regras internas, coerentes com o universo dos gibis. Cada casa no parque, nesse sentido, recria diegeticamente os espaços já estabelecidos nas histórias em quadrinhos, respeitando suas lógicas narrativas e simbólicas. Se a Casa do Louco³¹³ contém artefatos que fogem dos padrões de uma casa comum (FIGURA 130), isso é aceitável porque está de acordo com a natureza caótica do personagem tanto nos gibis quanto no parque.

Entretanto, o que se observa é uma transposição da função narrativa dessas casas: nos quadrinhos, elas são cenários de passagem ou suporte para os enredos, espaços majoritariamente estáticos; no parque, transformam-se em espaços performáticos e interativos. A diegese se desloca, portanto, de uma função essencialmente descritiva e narrativa para uma função experiencial, em que a casa é ativada como palco de hospitalidade tematizada.

Figura 124 - A bicicleta do Louco tem a roda triangular, norma aceita e naturalizada dentro do mundo possível ficcional deste personagem



Fonte: acervo da autora (2025)

³¹³O Louco é um dos personagens mais excêntricos do universo da Turma da Mônica. Criado por Sousa em 1973, é conhecido por seu comportamento imprevisível, raciocínio ilógico e ações desconectadas da realidade objetiva. Frequentemente aparece em situações cômicas e surreais. Apesar de seu nome, o personagem não representa uma condição clínica, mas sim uma figura do nonsense e da quebra de lógica narrativa, funcionando como um elemento disruptivo dentro das histórias.

A distinção entre diegese e mimese, discutida anteriormente, oferece uma lente útil para compreender a estrutura narrativa imersiva da Vila da Mônica Gramado. Além de apresentar uma narrativa diegética, o parque também propicia experiências miméticas, em que os visitantes se percebem dentro da história, participando ativamente dela como se fossem personagens. O efeito de presença imediata é construído por meio de cenografias envolventes, performances ao vivo, interação com os personagens e estímulos sensoriais que reduzem a percepção da mediação. Assim, o parque tematiza a ficção da *Turma da Mônica* não como uma peça dramática. A narrativa se realiza num contínuo entre diegese e mimese, oferecendo tanto a estrutura de um enredo quanto a vivência encarnada dele, o que transforma o visitante em sujeito co-participante do mundo ficcional.

Eco (1989) já havia explicado que o mundo real é aquele em que vivemos ou supomos viver, enquanto o mundo ficcional oferece uma realidade alternativa, regida por sua própria lógica. Ao transpor o Bairro do Limoeiro para o plano físico da Vila, a MSP constrói uma ambientação em que os visitantes experienciam uma forma de imersão que não se limita à representação simbólica, pois de fato se concretiza como uma vivência material, sinestésica e afetiva.

Esse universo, embora fantasioso, é estruturado a partir de códigos compartilhados com o público, como o funcionamento de uma casa ou a amizade entre vizinhos, o que garante verossimilhança e aderência emocional. A Vila da Mônica se apresenta, portanto, como um sistema de mundo que o visitante reconhece e no qual se projeta. O público transita, assim, por um espaço em que os limites entre realidade e ficção, entre infância vivida e infância recriada, se diluem. É nesse ponto que o conceito de metalepse se articula ao de mundos possíveis, evidenciando a expressividade narrativa e experiencial do parque.

Esse percurso, iniciado com a tematização do espaço e aprofundado pela recepção sensível e imersiva, nos leva ao próximo tópico deste capítulo, que se debruçará sobre a construção narrativa presente na Vila da Mônica. A partir de agora, o foco será compreender como o parque mobiliza estratégias de *storytelling*, constituição de espaços, encadeamento de cenas e articulação de sentidos para transformar suas atrações em uma experiência coerente e afetiva de leitura-vivência da obra de Mauricio de Sousa.

4.3 A CONSTRUÇÃO NARRATIVA NA VILA DA MÔNICA

Até o momento, compreendemos que o parque Vila da Mônica pode ser entendido como um texto cultural por promover a encenação de universos ficcionais. Ele se diferencia dos tradicionais parques de diversão pela ênfase na narrativa, imersão sensorial e experiência personalizada. Cada ambiente é pensado como um capítulo da história; cada atração como um evento narrativo e cada visitante como um personagem em trânsito entre mundos possíveis ficcionais, conforme proposto por Eco (1986) ao discutir as dimensões da ficção e da participação do público.

Os parques temáticos são construídos com base em “narrativas encarnadas” (LUKAS, 2008, p.177), isto é, nas histórias que são materializadas nos espaços, cenários, personagens e atrações. A organização dos ambientes segue um modelo narrativo sequencial, muitas vezes dividido em áreas temáticas, onde cada uma representa uma seção ou universo distinto dentro de uma história maior. No caso da Vila da Mônica, o Bairro do Limoeiro é a base narrativa e cada casa ou estabelecimento comercial do bairro (atrações) funciona como uma história secundária e que, de alguma maneira, se entrelaça ao tema central.

Ao refletir sobre os aspectos de construção narrativa nos parques temáticos, entendemos que três fatores são fundamentais e dignos de serem aprofundados: o tempo-espaço; o visitante e o tema. Inspirada nos estudos sobre *storytelling* espacial, design de experiências e práticas expositivas contemporâneas, esta tese propõe a compreensão da estrutura narrativa da Vila da Mônica a partir dos aspectos que designei como eixos fundamentais: 1) organização espacial, que diz respeito à estrutura; 2) sequencialidade experiencial, que corresponde à jornada do visitante; 3) coerência temática, que se refere à sinergia das narrativas. Esses três eixos possuem o mesmo grau de relevância na análise, sendo considerados interdependentes e complementares, ou seja, nenhum deles é subordinado aos demais. Embora aqui sistematizados como uma proposta interpretativa original, tais eixos se apoiam em fundamentos teóricos recorrentes na literatura, oferecendo um caminho analítico coerente com os objetivos deste estudo.

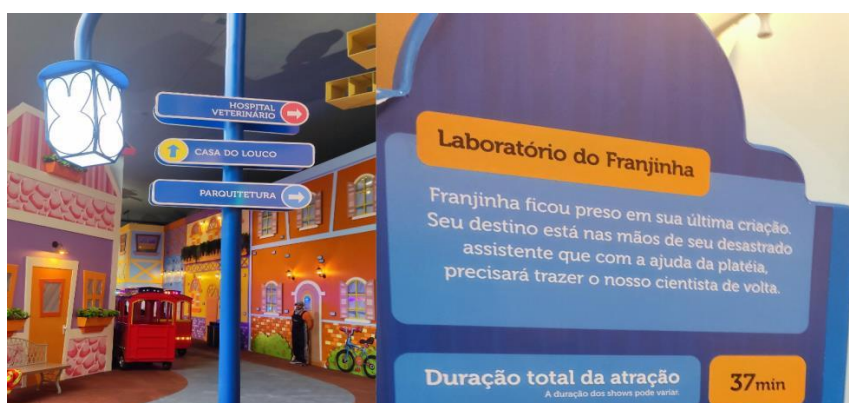
O eixo de organização espacial se refere à forma como o ambiente é estruturado para guiar o visitante por um percurso interpretativo, ideia que remete aos estudos de Lynch (1997) sobre legibilidade urbana e imagem do espaço. O

autor afirma que a experiência dos indivíduos no espaço urbano está diretamente relacionada à capacidade de ler esse ambiente, ou seja, de reconhecer padrões, identificar marcos, caminhos e zonas distintas que tornem a cidade compreensível e navegável. Essa legibilidade é construída por meio de elementos como vias, margens, bairros, sinais e marcos visuais, como por exemplo, os pórticos de entrada de uma cidade, que permitem ao sujeito formar uma imagem mental coerente do lugar.

Ao transpor esse método para o universo dos parques temáticos e, no caso deste estudo, à Vila da Mônica, compreende-se que tais espaços também são organizados com o objetivo de serem percorridos de forma inteligível e fluida, assim como ocorre nas exposições tradicionais. A disposição das atrações, a sinalização, os marcos visuais e os pontos de transição narrativa funcionam como estruturas legíveis que orientam o visitante ao longo da experiência.

A Figura abaixo exemplifica como a organização espacial da Vila da Mônica recorre a estratégias de legibilidade para facilitar a navegação do visitante. A sinalização direcional aponta caminhos para diferentes atrações, funcionando como marcos visuais que ajudam a estruturar mentalmente o espaço, conforme proposto por Lynch (1997). Já o painel com o texto explicativo sobre o “Laboratório do Franjinha” antecipa elementos narrativos da experiência, preparando o visitante para o enredo lúdico que será vivenciado.

Figura 125 - Sinalização direcional da Vila e painel de descrição da atração “Laboratório do Franjinha”, respectivamente.



Fonte: Acervo da autora (2024)

Tanto nos parques temáticos quanto nas exposições tradicionais, a sinalização e os textos de apoio assumem um papel fundamental na mediação da

experiência. Nas exposições, os textos cumprem a função de contextualizar obras e objetos, explicando, descrevendo, ampliando a compreensão e direcionando a interpretação do público. De modo análogo, os parques utilizam placas, legendas e painéis explicativos como ferramentas de articulação entre eventos/ação e espaço, transformando o visitante em sujeito ativo da experiência.

Já o eixo 2, a sequencialidade experiencial, se refere à trajetória do visitante no parque temático. Esta pode ser aprofundada com base no Modelo Contextual de Aprendizagem, proposto por Falk e Dierking (2000). Segundo os autores, a experiência de visita é moldada pela interação dinâmica entre três contextos interdependentes: o pessoal, que abrange as memórias, motivações e repertórios prévios do visitante; o sociocultural, que envolve os vínculos afetivos e as interações estabelecidas durante a visita; e o físico, que diz respeito à arquitetura, à ambientação sensorial e aos elementos materiais do espaço. Nos parques temáticos, essa abordagem permite compreender que a jornada do visitante não é totalmente pré-determinada pelo projeto cenográfico, e sim, é co-construída a partir das ressignificações subjetivas do público em relação ao *storytelling* proposto. Deste modo, cada indivíduo percorre o espaço como um *prosumer* (TOFLER, 1980), ativando sentidos diversos conforme a sua história de vida, suas relações interpessoais e sua resposta ao ambiente imersivo.

A dinâmica de sequencialidade nos parques também é resultado do encadeamento de eventos, assim como ocorre em uma narrativa clássica. O visitante inicia sua jornada pela introdução, que corresponde a entrada, como sua passagem pela bilheteria, por exemplo; o desenvolvimento, que seria a descoberta dos mundos e as atrações propriamente ditas; o clímax, que pode ser fornecido pelos shows principais, os picos de adrenalina ou outras experiências imersivas relevantes; e o desfecho, que é o momento da despedida, configurado pelas áreas de descanso ou lojas temáticas de souvenirs (FIGURA 128).

Figura 126 - Jornada do visitante em parques temáticos enquanto narrativa



Fonte: Elaborado pela autora (2025)

O mapa ilustrado da Vila da Mônica (FIGURA 129) sugere esse roteiro experiencial: a entrada pela bilheteria marca o início da jornada (introdução), apresentando o universo ficcional e preparando o público para o que está por vir. Em seguida, as diversas atrações distribuídas pelo parque funcionam como o desenvolvimento da narrativa, permitindo que o visitante explore diferentes cenários, vivencie atividades interativas e entre em contato direto com os personagens e suas histórias. O ponto culminante (clímax) ocorre na Praça Sansão, onde acontecem shows e encontros com os personagens, intensificando o vínculo emocional com o universo da *Turma da Mônica*. Por fim, o desfecho é simbolizado pela loja de souvenirs. Isso não representa o encerramento total da visita, já que a mesma pode ser transformada em memória da experiência por meio de um produto tangível, permitindo ao visitante levar consigo uma parte da fantasia vivida, que pode ser um gibi, expandindo a narrativa transmídia do parque para os HQ's, isto é, migrando do hipertexto para o hipotexto.

Figura 127 - Sequencialidade experiencial aplicada ao mapa ilustrado da Vila da Mônica



Fonte: Mapa do site Vila da Mônica com legendas da autora (2025)

Tabela 2 - Legenda das Atrações e Serviços da Vila da Mônica Gramado

NÚMERO	ATRAÇÕES		
1	JARDIM DAS ESTRELAS	19	HOSPITAL VETERINÁRIO
2	ATELIÊ DA MARINA	20	CASA DO LOUCO
3	CASA DA MÔNICA	21	CASA DA MILENA
4	CASA DO CASCÃO		
5	CASA DA MAGALI		
6	LABORATÓRIO DO FRANJINHA		
7	ACADEMIA DE TEATRO		
8	LOJA DA TURMA		
9	TERMINAL DA VILA		
10	CASA DO LUCA		
11	CASA DO CEBOLINHA		
12	RODA GIGANTE		
13	CARROSSEL DO CHICO BENTO		
14	CORPO DE BOMBEIROS		
15	CIDADE DOS CARRINHOS		
16	LIMÃO AUTOESCOLA		
17	CANTEIRO DE OBRAS		
18	HOTEL PET MELHOR AMIGO		

SERVIÇOS
Sanitários
Alimentação
Guarda-volumes
Bilheteria
Escadas
Elevadores

PONTOS PARA FOTOS
CASA DA MILENA
PRAÇA SANSÃO

Fonte: A autora (2025) a baseado no site oficial da Vila da Mônica (2025)

Em termos de organização espacial, o mapa da Vila da Mônica, observado na figura 133, evidencia ainda uma dicotomia narrativa que estrutura a experiência do visitante. De um lado, concentram-se as casas dos personagens, espaços de hospitalidade onde o público interage diretamente com o universo ficcional da *Turma da Mônica*, inserindo-se na dinâmica interna das HQ's. De outro, distribuem-se, ao longo das margens do parque, ambientes que remetem à vida comum de um bairro real, como autoescola, hospital veterinário, hotel pet, sanitários, fraldários e

armários. Esses espaços não são tematizados a partir de um personagem específico, todavia, estão ligados à funcionalidade urbana e às engrenagens do cotidiano, tanto dentro quanto fora da diegese.

Essa disposição espacial reforça a ideia de que o parque é formado por uma confluência entre dois mundos distintos, o mundo possível ficcional dos personagens e o mundo real do visitante. Ao lado das experiências mágicas e lúdicas, coexistem estruturas utilitárias e urbanas que remetem à infraestrutura de uma vila ou bairro, criando uma ambientação que oscila entre a fantasia e a verossimilhança. Essa convivência espacial demarca simbolicamente as bordas entre a ficção e a realidade, entretanto, sem separá-las de forma rígida. Trata-se de uma justaposição sutil onde os mundos se conectam e onde a imersão se constrói justamente na interseção entre o familiar e o encantado. A Vila da Mônica é, nesse sentido, uma cidade ficcional onde as regras do mundo real funcionam nos bastidores do encantamento.

Alguns pontos do mapa merecem uma análise particular. A Praça Sansão (atração 11), por exemplo, ocupa uma posição estratégica na organização espacial da Vila. Localizada exatamente no centro do parque, ela funciona como eixo gravitacional da experiência, concentrando fluxos de circulação, atrações adjacentes e o clímax do espetáculo narrativo: o show da Turma da Mônica. Essa centralidade é geográfica, mas também simbólica, uma vez que trata-se do coração da Vila, o lugar onde o enredo do parque se condensa em forma de homenagem e celebração coletiva. A Praça é o espaço que articula o tempo da pausa, do encontro e do encantamento, funcionando como um pátio de convergência das histórias e personagens. O fato de estar circundada pelas casas dos protagonistas ainda reforça sua função de centro emocional e visual do microcosmo ficcional.

Outro ponto que merece atenção é o Carrossel do Chico Bento (atração 13). Apesar de integrar o universo da *Turma da Mônica*, o personagem não possui uma casa na Vila da Mônica, diferentemente de outros membros do núcleo urbano do Bairro do Limoeiro. Essa ausência espacial é coerente com a diegese do personagem, cuja identidade narrativa está enraizada na zona rural e não na Vila, que é o mundo representado no parque. Morador da roça e representante de um modo de vida interiorano, Chico Bento pertence a um universo distinto, que seria deslocado se representado nos mesmos moldes cenográficos das casas dos demais

personagens urbanos. Ainda assim, ele está presente no parque por meio de uma atração lúdica que o representa de forma alegórica.

Figura 128 - Carrossel do Chico Bento na Vila da Mônica



Fonte: Site oficial da Vila da Mônica (2025)

A escolha do carrossel como forma de inserção do personagem no parque sugere uma estratégia de síntese narrativa. Embora a atração em si não tenha um enredo articulado, seus elementos visuais e cenográficos remetem diretamente ao universo do Chico Bento, como animais do campo, carroças e itens típicos do cotidiano rural. O carrossel funciona, assim, como um microcosmo giratório de sua narrativa, uma espécie de emblema rural em movimento. Interessante notar também sua localização: a atração está posicionada logo na entrada do parque, sendo uma das primeiras experiências visuais oferecidas ao visitante. Tal escolha pode ser interpretada como um gesto de acolhimento simbólico pelo campo, uma saudação lúdica da roça ao visitante urbano que adentra a Vila, como se o mundo do Chico Bento abrisse, de forma amigável, a porta para o universo expandido da Turma da Mônica.

Dando sequência aos eixos fundamentais, o terceiro eixo mencionado, a coerência temática, diz respeito à construção de um universo ficcional consistente, em que os elementos visuais, sensoriais e simbólicos dialogam com um tema central, seguindo os princípios discutidos por Jenkins (2009) no campo da narrativa transmídia. Cores, layout, música, alimentos, personagens, equipamentos, linguagem, produções editoriais e audiovisuais, publicações nas redes sociais, valores e os demais artefatos da atração e relacionados a ela, precisam convergir e dialogar entre si, criando uma unidade.

A coerência temática na Vila da Mônica pode ser demonstrada na articulação entre ambientação, objetos cênicos e produtos licenciados, formando um universo narrativo coeso. Na Figura 135, é possível observar como a quitanda, com estética de gibi e paleta cromática composta por cores alegres e energéticas, remete diretamente aos cenários dos quadrinhos, enquanto a marca de sucos Life Mix traz a personagem Magali, cuja marca registrada é o apetite, como elo entre alimentação e identidade ficcional. Complementando, os bilhetes e adesivos no mural da casa da personagem remontam aos elementos da narrativa, como a festa do pijama e o amor por melancia, reforçando o diálogo entre os objetos cenográficos, a comunicação visual e a personalidade dos personagens.

Figura 129 - Detalhes cenográficos e produtos licenciados que exemplificam a coerência temática da Vila da Mônica



Fonte: Acervo da autora (2024)

Essa unidade estética, alinhada ao conceito de narrativa transmídia (JENKINS, 2009), assegura que todas as experiências do visitante, sensoriais, visuais e comerciais, se articulem em torno de um mesmo universo ficcional, promovendo maior imersão e reconhecimento.

O eixo que sustenta o universo ficcional é justamente a coerência temática, uma vez que ela, se bem construída, permite que o visitante suspenda a descrença, se renda ao pacto ficcional (BARTHES, 1973) e se entregue à imersão. O visitante de um parque temático, nesse sentido, somente se manterá envolvido na

experiência se os elementos do espaço forem coesos, verossímeis e esteticamente integrados ao universo apresentado. Isso exige uma curadoria minuciosa no design de cenários, nas narrativas sensoriais e interativas. Com os elementos coesos, torna-se mais fácil para o visitante se apropriar da narrativa do parque.

Essa abordagem em três eixos (FIGURA 132) nos permite investigar os parques temáticos como sistemas narrativos imersivos e multimodais, capazes de engajar o público de maneira física, emocional e simbólica. A organização espacial garante a legibilidade e a navegabilidade do ambiente; a sequencialidade experiencial orienta o visitante através de uma jornada emocionalmente significativa; e a coerência temática assegura a imersão contínua no universo ficcional proposto.

Figura 130 - Eixos interpretativos dos parques temáticos



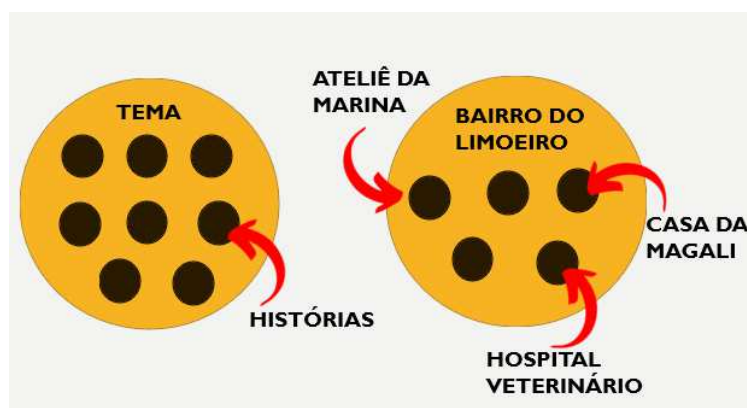
Fonte: Elaborado pela autora (2025)

A coerência temática guia o ponto de partida na concepção de um parque temático, que seria a definição do tema e das histórias que nortearão toda a experiência. Como explica Lukas (2008), o tema é o enredo maior, o arcabouço conceitual que dá unidade e coesão às escolhas estéticas, narrativas e sensoriais, funcionando como uma matriz a partir da qual todas as decisões projetuais são tomadas. A história, por sua vez, constitui a materialização desse tema em um plano

narrativo específico, operando no nível do conteúdo, composto por eventos, personagens e cenários. Já as experiências dos visitantes podem ser compreendidas como pertencentes ao plano do discurso, em que se desenrolam o enunciado, isto é, os recursos narrativos organizados pelo parque, como vídeos, cenografias, falas dos personagens, bem como a enunciação, que se trata da maneira como o público vivencia e interpreta essas narrativas em tempo real.

A clareza na delimitação do tema é crucial porque ele atua como a base de interpretações durante todo o desenvolvimento do parque, assegurando a coerência entre arquitetura, *storytelling*, design expográfico e experiência sensorial. Dessa forma, a etapa de escolha do tema e das histórias estabelece as fundações sobre as quais se erguem as demais fases do projeto narrativo de parques temáticos (Figura 133)

Figura 131 - Temas e Histórias



Fonte: Elaborado pela autora (2025)

É importante reconhecer, como destaca Salvador (2020), que um mesmo tema pode dar origem a múltiplas histórias, dependendo da abordagem criativa escolhida. Na Vila da Mônica, o tema central “Bairro do Limoeiro” (enredo) se desdobra em histórias que abordam os personagens individualmente, como a Festa de aniversário da Magali ou a Festa do Pijama da Mônica e também, em tramas baseadas nos espaços do bairro, como a emergência no Hotel Pet, que mobiliza o Corpo de Bombeiros e o Hospital Veterinário. Esses episódios compõem tramas secundárias que se articulam entre si, formando uma rede coesa de eventos que refletem as dinâmicas típicas de um bairro do mundo real. No que se refere à trama desenvolvida no Corpo de Bombeiros, o site oficial descreve a experiência da seguinte maneira:

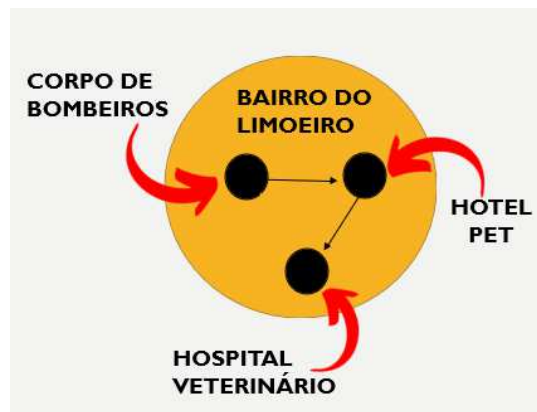
Uma brigada de incêndio completamente nova será formada no Bairro do Limoeiro e está recrutando aspirantes a bombeiros. Durante o treinamento, recebem um chamado de emergência de um foco de incêndio identificado no Hotel Pet, e são convocados para colocar o treinamento em prática! (VILA DA MÔNICA GRAMADO, 2025)

Após receberem um treinamento simulado como aspirantes a bombeiros (performance participativa), os visitantes são surpreendidos com uma emergência fictícia: um incêndio no Hotel Pet. Nesse momento, a experiência avança, permitindo que eles apliquem na prática os conhecimentos adquiridos ao participarem do apagamento das chamas, tornando a jornada mais imersiva, coerente e integrada às diferentes atrações do parque. A atração Hotel Pet é descrita da seguinte forma:

Emergência! Temos um foco de incêndio localizado no Hotel Pet do Limoeiro! Parece que um curto-circuito inesperado deu início às chamas e precisamos do Corpo de Bombeiros e todos os seus aspirantes para extinguir o fogo e acompanhar o resgate automatizado de todos os pets hospedados para o Hospital Veterinário! (VILA DA MÔNICA GRAMADO, 2025)

Após o incêndio, os visitantes são convocados a destituir o papel de bombeiro e incorporar a persona de um veterinário, atração onde colocam em prática os cuidados com os animais recém resgatados do Hotel Pet, estabelecendo mais uma conexão com as demais histórias. A continuidade da narrativa, por meio da mudança de função do participante dentro do mesmo universo temático, reforça o conceito de sequencialidade experiencial, demonstra como as tramas secundárias podem ser articuladas de forma fluida e coerente e gera o relato, isto é, o plano do discurso para os visitantes. Essa transição de persona promove o que Pine e Gilmore (1999) chamam de experiência performativa, em que o visitante participa ativamente dela ao assumir diferentes papéis que modulam sua jornada dentro do espaço ficcional, vivenciando o enredo com o corpo, os sentidos e as emoções.

Figura 132 - Encadeamento de histórias que se passam dentro do enredo Bairro do Limoeiro



Fonte: Elaborado pela autora (2025)

Figura 133 - Sequencialidade experiencial do visitante por meio da articulação das histórias ambientadas no Corpo de Bombeiros, Hotel Pet e Hospital Veterinário, respectivamente.



Fonte: acervo da autora (2025)

Assim como ocorre nas exposições tradicionais, a Vila da Mônica apresenta ao visitante uma sugestão de percurso linear por entre suas atrações, com uma organização espacial que conduz o olhar e o corpo. No entanto, essa linearidade pode ser rompida pela própria dinâmica do parque, que permite trajetos alternativos, como iniciar a experiência pelo Hospital Veterinário e não pelo Corpo de Bombeiros. Tal flexibilidade, conforme sugere Santaella (2005), evidencia o protagonismo do visitante na construção da própria experiência, o que aproxima o parque de uma

estrutura hipertextual, em que a navegação entre blocos narrativos não é hierárquica e nem fixa, e sim, motivada por escolhas subjetivas e situacionais.

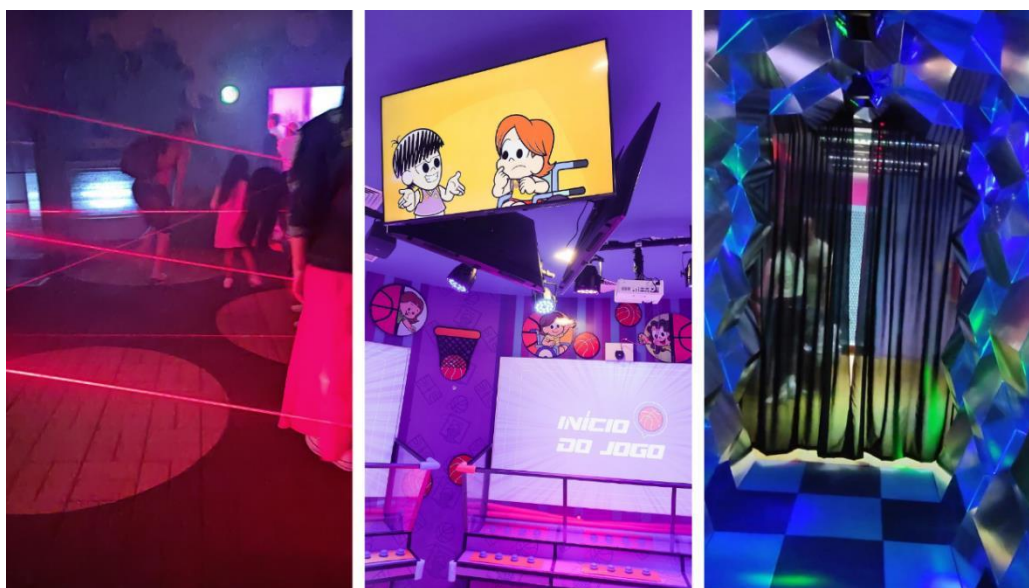
Além da encenação dos visitantes *prosumers*, técnicas de *mise-en-scène* e composição visual também são utilizadas na construção do *storytelling* espacial da Vila da Mônica. A disposição dos elementos em cena, como personagens, objetos cênicos, cenários e luzes, segue princípios de composição que buscam direcionar o olhar do visitante para pontos focais específicos (BORDWELL; THOMPSON, 2013). Percursos retilíneos, por exemplo, tendem a sugerir racionalidade, continuidade e previsibilidade, características alinhadas ao tempo histórico do progresso, que opera segundo uma lógica linear e evolutiva, comum a narrativas de futuro, tecnologia e eficiência. Já trajetos sinuosos, com curvas, desvios e revelações graduais, evocam uma lógica mais próxima do tempo mítico, estruturado pela surpresa, pelo encantamento e pela suspensão da causalidade imediata. Nesse caso, o visitante não antecipa o que virá, entretanto, é conduzido por uma experiência progressiva de descobertas, uma jornada que se atualiza a cada nova esquina. Na Vila da Mônica, cuja narrativa está ancorada no imaginário da infância, da ludicidade e da fabulação, esse tempo mítico é mobilizado espacialmente por meio de caminhos não-lineares, organizados para estimular o encantamento e a imersão emocional.

A iluminação, nesse contexto, desempenha um papel relevante na criação de atmosferas e transições narrativas. Luzes mais baixas e focais podem ser utilizadas para gerar mistério, suspense ou introspecção, enquanto áreas muito iluminadas tendem a reforçar temáticas de celebração e ação (WAIDA, 2023). Essa lógica é observada na *Vila da Mônica*, especialmente na experiência sensorial proporcionada pela visita à Casa do Louco (FIGURA 136). O uso de iluminação reduzida, somada aos efeitos visuais como lasers, piso colorido pulsante e passagens no estilo labirinto, cria uma ambientação enigmática e imprevisível, condizente com a personalidade do personagem.

Além disso, o parque utiliza de forma estratégica esses recursos luminosos em momentos de transição entre cenas e climas narrativos. É o caso, por exemplo, da passagem da Festa do Pijama para o “mundo dos sonhos” da Mônica, em que o visitante atravessa uma cortina escura envolta por luzes difusas, sendo conduzido de um ambiente semelhante a uma casa tradicional para um espaço onírico e subjetivo, representando o universo dos sonhos da protagonista. Esses ambientes

são chamados de *dark rides*³¹⁴ (FIGURA 136). A redução da luz atua, nesse caso, como um instrumento de mediação que sinaliza a mudança de atmosfera e prepara o visitante para uma nova etapa da jornada.

Figura 134 - Utilização das luzes e construção de percursos narrativos intencionais na Vila da Mônica: lasers como obstáculos (Casa do Louco); luzes escuras para destacar as telas (Casa do Luca); e como um demarcador de transição de ambientes (Casa da Mônica).



Fonte: Acervo da autora (2025)

Pine e Gilmore (2007) salientam que pequenas alterações no cenário, como mudanças sutis na iluminação, no desenho dos pisos ou na temperatura ambiente, funcionam como instrumentos de transição, conduzindo o visitante de uma cena para outra sem necessidade de divisórias físicas explícitas. Essa abordagem favorece a fluidez narrativa e fortalece a sensação de passagem contínua entre mundos temáticos.

Cada área temática de um parque funciona, deste modo, como um capítulo narrativo, delimitado por ambientações cenográficas, trilhas sonoras, personagens, objetos e experiências sensoriais. De acordo com Lukas (2008, p.179) essa organização obedece a uma “gramática imersiva” que guia o visitante de forma fluida

³¹⁴ Tradução: Passeios escuros ou atrações em ambientes escuros. Trata-se de atrações em parques temáticos nas quais os visitantes percorrem, geralmente em veículos sobre trilhos, cenários internos escurecidos e cuidadosamente iluminados, onde são conduzidos por uma narrativa visual e sonora com efeitos especiais, animações e projeções. São projetados para criar uma imersão controlada e progressiva na história apresentada.

entre os espaços, criando uma sensação de continuidade e aprofundamento na trama proposta.

Conforme discute Waida (2024), os designers de parques têm buscado formas de aprimorar as vivências do público por meio de narrativas incorporadas desde o plano diretor, em que diferentes áreas temáticas são organizadas como cenas de um percurso mais amplo, articulando os eixos da organização espacial com a sequencialidade experiencial.

Essa estrutura envolve ainda a integração de diferentes setores, como alimentos e bebidas; atrações; áreas de fila; corredores de *backstage*³¹⁵; caminhos de circulação; lojas e sanitários. Segundo Kunsch (2003), a coerência entre conteúdo e forma é essencial em qualquer projeto de comunicação e entretenimento, uma vez que fortalece a credibilidade e a imersão do público. Assim, mesmo os aspectos operacionais, como a localização de sanitários ou o planejamento de rotas de *backstage* invisíveis aos visitantes, precisam ser pensados em harmonia com a narrativa central.

As áreas de alimentação, por exemplo, devem oferecer cardápios e ambientações que reforcem o contexto narrativo estabelecido. Na Vila da Mônica, isso se concretiza por meio da cenografia dos espaços temáticos, como lanchonetes e quiosques inspirados em personagens e ambientes do Bairro do Limoeiro, bem como pela oferta *in loco* de produtos alimentícios licenciados da marca Turma da Mônica. Durante a visita ao parque, é possível encontrar picolés, açaís, sucos e outras bebidas estampando os rostos dos personagens em embalagens que mantêm o mesmo estilo gráfico presente nas demais atrações (FIGURA 136). Essa estratégia fortalece a coerência temática, a expansão transmídia e amplia a imersão, pois integra o universo ficcional ao cotidiano sensorial do visitante, inclusive por meio do paladar.

No entanto, é pertinente observar que tais espaços de consumo nem sempre atuam no mesmo nível diegético das atrações. Os personagens da Turma da Mônica, embora tematizem os produtos e estejam presentes nas embalagens, não demonstram consciência da existência desses itens dentro de suas narrativas, o que sugere uma disjunção entre os mundos possíveis ali coexistentes. Enquanto as

³¹⁵ Vias de serviço utilizadas exclusivamente por funcionários para transporte de materiais, movimentação de personagens e operações de manutenção, invisíveis ao público para preservar a imersão e a integridade narrativa da experiência.

casas e brinquedos seguem uma lógica interna de mundo ficcional coerente, onde a Mônica vive, interage e protagoniza histórias, os pontos de venda remetem a um universo alternativo em que esses personagens se tornaram celebridades e marcas exploráveis. Tal estrutura cria uma espécie de realidade paralela, onde o Bairro do Limoeiro existe como tema consumível, e não simplesmente como ambiente narrativo. Isso demonstra uma sobreposição de camadas de sentido: uma diegese primária, imersiva e narrativa, e uma camada extra-diegética comercial, que coexiste, entretanto, não se integra totalmente à ficção encenada, um efeito comum nos ambientes de tematização intensiva.

Figura 135 - Produtos licenciados da Turma da Mônica à venda na Vila da Mônica



Fonte: Acervo da autora (2024)

De acordo com Waida (2023), a organização dos espaços em um parque temático deve ir além da funcionalidade. O layout, os caminhos, as áreas de circulação, descanso e contemplação precisam estar alinhados com a narrativa e com as emoções que se deseja evocar em cada ponto da jornada. A Praça Sansão, na Vila da Mônica, pode ser compreendida dentro dessa lógica de organização espacial orientada por experiências e afetos. Localizada no coração do parque, ela articula os fluxos de circulação e funciona como um ponto de encontro, de pausa e também de clímax, pois é nesse espaço que ocorre o show da Turma da Mônica, ápice da experiência imersiva.

No entanto, a cenografia proposta extrapola os limites da diegese original dos gibis, uma vez que a árvore central da praça, cujas folhas são bonecos do Sansão, não possui correspondência no universo narrativo das histórias em quadrinhos, o que indica um desvio onírico, lúdico e fabular. Em vez de replicar fielmente o Bairro do Limoeiro tal como apresentado nas HQs, o parque recria esse universo com liberdade estética, construindo uma terceira diegese - híbrida - que mescla o reconhecimento dos personagens a novos significados simbólicos. A Praça Sansão, assim, mais do que um centro funcional ou simbólico da vila, materializa uma ruptura deliberada com o realismo narrativo da obra original, transformando-se em ícone de uma realidade alternativa, onde o imaginário infantil se sobrepõe à lógica verossímil da HQ.

Essa ruptura pode ser lida à luz do conceito de heterotopia de Foucault (1984), segundo o qual certos espaços funcionam como “outros lugares”, onde se articulam realidades paralelas que espelham, distorcem ou reconfiguram o mundo vivido. A Praça Sansão, ao condensar elementos conhecidos e simultaneamente impossíveis, como uma árvore com folhas de pelúcia, cria uma heterotopia da infância³¹⁶, onde os visitantes transitam por um espaço que opera fora do tempo e da lógica ordinária.

Além disso, ao nos remeter ao universo simbólico da infância, a praça mobiliza o que Walter Benjamin (2002) chama de “experiência aurática”, uma forma de percepção marcada pela fantasia, pela memória e pela afetividade. A árvore de Sansão funciona como objeto simbólico que desperta uma sensação de maravilhamento, característica do olhar infantil sobre o mundo. Nesse sentido, o espaço é construído mais como uma paisagem fabulosa (ALMEIDA, 2012), um território do encantamento onde as categorias tradicionais de tempo, lógica e materialidade são reorganizadas pela narrativa e pelo afeto. Assim, a Praça Sansão além de articular funções operacionais dentro do parque, torna-se ainda um espaço de exceção narrativa, onde se afirma a autonomia estética do parque frente às histórias em quadrinhos. Trata-se de um ponto de condensação simbólica que evidencia a potência dos parques temáticos em produzir mundos singulares, mundos em que a fabulação se torna o critério central de coerência.

³¹⁶ Adaptação do conceito de heterotopia, formulado por Michel Foucault (1984), que descreve espaços reais dotados de múltiplas camadas de significado, frequentemente em oposição ou compensação ao mundo cotidiano.

Figura 136 - Praça Sansão



Fonte: Vila da Mônica Gramado

A praça é um espaço de reunião, construído para e pela sociedade, imbuída de significados, marcos centrais da constituição de trajetos, ponto de chegada e partida, concentração e dispersão. Consiste em espaço para pedestres e é palco representativo da dimensão cultural e histórica da cidade, além de abrigar, frequentemente, o comércio formal e o informal, como as feiras populares, coloniais, de artesanato, entre outras. A possibilidade do contato interpessoal público, oferecida pela praça, permite o estabelecimento de ações culturais fundamentais, desde interações sociais até manifestações cívicas. Sendo assim, a praça potencializa a noção de identidade urbana que, dificilmente, o lazer na esfera da vida privada poderia proporcionar (VIERO; BARBOSA FILHO, 2009, p.01).

Assim como nas cidades reais, em que praças costumam ser um ponto de relevância na cidade por conta de sua localização, por ser um ambiente de socialização e eventos (VIERO; BARBOSA FILHO, 2009), esses espaços também são conhecidos por homenagear figuras de relevância histórica ou simbólica. A Vila da Mônica presta tributo ao coelho de pelúcia Sansão, ícone da MSP e elemento narrativo de destaque, presente em inúmeros momentos das histórias da personagem protagonista, o que justifica sua consagração em forma de totem urbano no centro desse microcosmo ficcional. Para além da homenagem, a Praça Sansão também assume uma função estrutural dentro da narrativa espacial do parque. Ao reunir as casas dos principais personagens ao seu redor e sediar o espetáculo da Turma da Mônica, ela se consolida como o clímax da experiência imersiva, sintetizando os valores afetivos e lúdicos da marca, oferecendo um momento de comunhão narrativa entre os visitantes e o universo ficcional.

Cada setor de um parque temático costuma ser delimitado por marcos simbólicos centrais, idealizados para condensar e comunicar, de forma imediata, o universo narrativo proposto. O conceito de *long shot*³¹⁷, proveniente da linguagem cinematográfica, refere-se a um enquadramento amplo que apresenta o cenário em sua totalidade, permitindo ao visitante visualizar simultaneamente a ambientação e o elemento central da cena. Conforme afirmam Bordwell e Thompson (2013, p.68), o *long shot* "apresenta o personagem em seu espaço, enfatizando a relação entre corpo, cenário e atmosfera", estabelecendo uma leitura espacial imediata. Transposto para o universo dos parques, esse recurso é reproduzido arquitetonicamente para que, de diversos pontos de circulação, o visitante tenha sempre em seu campo de visão uma estrutura icônica que organiza a narrativa espacial e emocional. A árvore do Sansão na praça de mesmo nome é um exemplo emblemático, pois funciona como âncora visual que situa o visitante no universo ficcional.

Figura 137 - A Praça Sansão é notada por diversos ângulos de visão (de longe, de perto e do alto, respectivamente), podendo ser considerada uma representação de *long shot* do parque



Fonte: site oficial da Vila da Mônica (2025) e acervo da autora (2025)

Esses ícones centrais, como a árvore do Sansão, ultrapassam a função decorativa e assumem um papel de relevância na ambientação do parque, atuando como *landmarks*, marcos visuais facilmente reconhecíveis que auxiliam na orientação e na construção da imagem mental do espaço pelo visitante (LYNCH,

³¹⁷Tradução: plano geral ou plano aberto.

1997). Segundo o autor, esses elementos são cruciais para o layout de determinados lugares, como parques temáticos, pois além de servirem como pontos de referência espacial, concentram um forte apelo emocional e simbólico. No caso da árvore do Sansão, temos um exemplo expressivo de como um marco pode sintetizar o tema narrativo do parque e se tornar objeto privilegiado de registro fotográfico, fortalecendo a memória afetiva do visitante. A importância simbólica e estética da árvore é mencionada também pelo site oficial da atração:

Em meio a tantas belezas naturais, nós podemos esperar por uma flora e fauna variada, repleta de espécies estonteantes da região, não é mesmo? Mas você poderia imaginar que em meio a tudo isso, no ponto central da Vila da Mônica Gramado, encontraríamos um lindo Ipê AZUL? E olhe bem de perto: não são flores, são centenas de coelhinhos azuis! Uma enorme árvore, diferente de tudo o que você já viu, carregadinha do nosso ícone favorito, serve como cenário para lindas fotos, além de ser um símbolo de ação e aventura no nosso Parque! (Cebolinha que o diga!) (VILA DA MÔNICA, 2025)

Figura 138 – Landmark (marco central) da Vila da Mônica



Fonte: VILA DA MÔNICA (2025)

Barthes (1984) explica que certos signos adquirem o poder de estruturar significações dentro de uma cadeia cultural mais ampla. Aqui, é o espaço arquitetônico que se converte em enunciado quando vivido pelos visitantes, guiando leituras afetivas e cognitivas do ambiente. Esses ícones centrais, portanto, exercem uma função quase totêmica³¹⁸. Tornam-se polos de orientação e pertencimento, articulando tanto a circulação no espaço quanto a inserção do visitante no universo temático, como se fossem marcos-memória da experiência. Não à toa, um dos

³¹⁸ Remete à noção de totem, um símbolo ou entidade representativa que concentra atributos de identidade coletiva, reverência ou pertencimento. Em contextos culturais e antropológicos, refere-se a um objeto, animal ou figura que passa a representar uma comunidade ou grupo.

produtos mais bem posicionados na loja de souvenirs do parque, localizada na saída, trata-se do coelho Sansão nas suas mais variadas formas, tamanhos e referências (FIGURA 141).

Figura 139 - Sansão e suas variações à venda na loja oficial da Vila da Mônica



Fonte: acervo da autora (2024)

Essa função dos ícones principais dos parques dialoga com a noção de imagem urbana desenvolvida por Lynch (1997), para quem um objeto espacial se torna significativo a partir de determinadas condições:

Falamos de identidade, mas não no sentido de igualdade com outra coisa qualquer, mas significando individualidade ou particularidade. Em segundo lugar, a imagem tem de incluir a relação estrutural ou espacial do objeto com o observador e com os outros objetos. Em último lugar, este objeto tem de ter para o observador um significado quer prático quer emocional (LYNCH, 1997, p. 18).

O monumento ao Maurício de Sousa localizado no coração do parque é outro elemento que ajuda a compor *olong shot* da Vila da Mônica (FIGURA 146). A representação tridimensional do quadrinista é retratada ao lado de Bidu, personagem inspirado no cachorro de estimação de Maurício de Sousa, e sua prancheta de desenhista. A escolha de eternizar essa cena logo em um local estratégico da Vila pode ser compreendida como uma homenagem à origem do universo da *Turma*, e também como um reconhecimento da relação afetiva e criativa entre o autor, seus personagens e o ato de criar. Nesse sentido, a escultura funciona

como elemento de metanarrativa³¹⁹, inserindo o próprio autor dentro do mundo ficcional que criou, gesto que reforça o modelo transmidiático e autoficcional que atravessa o projeto da franquia.

Figura 140 - Monumento ao Maurício de Sousa



Fonte: A autora (2025)

Essa inserção autoral também dialoga com a escultura *Partners*, localizada no Magic Kingdom (FIGURA 143), que representa Walt Disney de mãos dadas com Mickey Mouse em uma cena de cumplicidade afetiva e institucional. Ambas as imagens reforçam a ideia do criador como anfitrião e fundador de um universo narrativo compartilhado, cuja presença física no espaço temático garante autoridade, continuidade e pertencimento.

³¹⁹ Tipo de narrativa que comenta ou expõe conscientemente o próprio processo narrativo, atuando como um recurso autoreflexivo e evidenciando que a história sabe que é uma história.

Figura 141 - Monumento de Walt Disney no Magic Kingdom



Fonte: Casacor (2023)

A inserção do autor como personagem no espaço físico do parque também pode ser interpretada como metalepse. Trata-se da transgressão da fronteira entre o mundo real do autor e o mundo ficcional que ele elaborou, criando um efeito de embaralhamento ontológico, uma vez que Sousa se insere nela. Ao lado de Bidu e diante de uma vila povoada por suas criações, o autor se transforma em parte da ficção, reforçando a dimensão transmidiática que estrutura a experiência da Vila da Mônica.

Além da inspiração internacional, o monumento da Vila da Mônica também estabelece um diálogo visual com a iconografia urbana de Gramado. A base circular decorada com flores (FIGURA 142), que sustenta a figura de Maurício, remete diretamente à estrutura paisagística da principal rótula da cidade (FIGURA 144), onde diferentes esculturas temáticas são periodicamente instaladas. Ao adotar esse modelo de pedestal, o parque homenageia a estética urbana local e inscreve o autor no modelo cenográfico da cidade, reforçando sua integração ao território.

Figura 142 - Pedestal de Gramado que serviu de referência na composição do monumento de Mauricio de Sousa na Vila da Mônica



Fonte: Panrotas

Os ambientes são planejados para estimular os sentidos e provocar reações específicas, do encantamento à adrenalina, do medo à nostalgia. Coelho (1980) afirma que

o cenário não é um simples pano de fundo inerte, mas uma estrutura ativa que participa da narrativa. Ele define o ambiente, molda as ações e emoções dos personagens e estabelece o tom da história. Um bom cenário é aquele que não apenas representa o espaço físico, mas também simboliza conflitos, aspirações e estados de espírito. Ele funciona como um segundo narrador silencioso, orientando a percepção do espectador, sugerindo atmosferas e antecipando desfechos (COELHO, 1980, p. 45).

Outro aspecto relevante é a consideração da perspectiva do visitante. O design narrativo em parques é pensado a partir de dois pontos de vista: a visão em primeira pessoa, que considera o modo como o visitante percebe o espaço enquanto o percorre e a visão aérea³²⁰, mais ampla, que os permite visualizar a totalidade do parque e a coerência temática (MURRAY, 2003). Cada trecho se torna, portanto, um quadro potencialmente narrativo, que se apresenta aos poucos e contribui para o encadeamento da experiência.

Essa dinâmica de percepção dupla, em primeira pessoa e aérea/ampla, também pode ser observada na esfera dos quadrinhos. Conforme observado no

³²⁰ Quando está em um brinquedo de elevação, como uma roda gigante, por exemplo, equipamento de lazer disponível aos visitantes da Vila da Mônica.

Capítulo 2, a leitura das HQ's acontece em dois níveis simultâneos: no nível sequencial, em que o leitor percorre quadro a quadro a narrativa linear, e no nível estrutural, em que a página inteira se apresenta como um grande plano de composição, permitindo uma visão global da história (MCCLLOUD,1995). Da mesma forma, no design narrativo dos parques temáticos, o visitante é conduzido por quadros narrativos sucessivos. Essa relação entre fragmentação e totalidade é fundamental para manter o envolvimento do visitante, pois, como nos quadrinhos, o sentido pleno da narrativa emerge tanto da experiência do instante quanto da leitura panorâmica da estrutura.

A coerência temática de um parque não se restringe à estética dos cenários e à consistência narrativa das atrações, envolve ainda a coerência de valores entre o espaço temático e o posicionamento da marca que o concebe. Conforme discutido no Capítulo 2, a MSP é reconhecida por sua atuação em causas sociais, especialmente aquelas voltadas à inclusão, diversidade e responsabilidade ambiental. Essa postura ética da marca se reflete diretamente na construção narrativa da Vila da Mônica, fazendo com que a experiência de visita se mantenha coesa também em seus compromissos institucionais e sociais.

Esse alinhamento entre narrativa e posicionamento é fundamental para a credibilidade da experiência, pois, segundo Pine e Gilmore (1999), a autenticidade é um dos principais critérios para o envolvimento do consumidor em ambientes de entretenimento experiencial. Quando os valores da marca são percebidos de forma orgânica e tangível ao longo da visita, o visitante tende a atribuir mais sentido à vivência, reforçando os vínculos afetivos com a marca. Na Vila da Mônica, isso ocorre por meio de ações concretas que evidenciam o compromisso com a inclusão e a sustentabilidade, tornando esses temas parte do enredo e não meramente iniciativas periféricas.

Exemplos visuais e cenográficos ilustram esse comprometimento. A presença de placas em braile nos banheiros, a personagem cega Dorinha no cenário da Cidade dos Carrinhos, e a inclusão da personagem negra Milena no espetáculo principal ao lado de Mônica, Magali, Cebolinha e Cascão, revelam como a diversidade está integrada à narrativa do parque. O mesmo se aplica ao personagem Luca, cadeirante e esportista, que protagoniza sua própria atração com temática de basquete, demonstrando às crianças visitantes que a deficiência física

não é obstáculo para protagonismo e empoderamento. Esses elementos reforçam uma pedagogia da inclusão naturalizada e coerente com os valores que a MSP já defende em outras mídias.

Figura 143 - Responsabilidade social na Vila da Mônica



Fonte: Acervo da autora (2025)

Além do aspecto social, a responsabilidade ambiental também é contemplada de forma integrada ao *storytelling* do parque. A Casa da Magali, por exemplo, apresenta dicas para realizar festas sustentáveis. Enquanto isso, cartazes educativos incentivam o uso de cadeirinhas de segurança no trânsito na Autoescola e a vacinação de pets no Hospital Veterinário, demonstrando que o cuidado com o outro e com o meio é parte do universo narrativo.

Figura 144 - Iniciativas de educação e prevenção incorporadas ao storytelling do parque



Fonte: Acervo da autora (2024)

Essa perspectiva é reforçada por ações de bastidores, como o reaproveitamento de água nos sanitários, informado por placas explicativas que evidencia o compromisso ambiental da Vila da Mônica de forma transparente e educativa, explicando que

na Vila da Mônica prezamos pelo meio ambiente e, por isso, informamos que a água dos sanitários do parque provém de reaproveitamento de efluente, passando por um rigoroso processo de tratamento biológico para remoção de matéria orgânica, seguida de filtração e desinfecção, sem oferecer riscos à saúde. O excesso de efluente tratado, que não for utilizado, é retornado ao ambiente de forma segura através de valas de infiltração. Assim, preservamos os recursos naturais, garantindo um ambiente sustentável e menos poluído! (VILA DA MÔNICA, 2025).

Desta forma, a coerência temática se amplia, incorporando ao cenário dimensões éticas que tornam a experiência mais relevante.

Assim como em uma narrativa tradicional, além do enredo (tema) e do espaço (cenário), identificamos os demais elementos fundamentais da construção dos planos da história nos parques temáticos, tais como os personagens, os narradores e o tempo.

O tempo é um componente crucial na construção das histórias contadas nos parques temáticos, influenciando a duração da visita e a percepção dos acontecimentos dentro do universo ficcional. Segundo Genette (1972), a narrativa manipula o tempo por meio de técnicas como ordem, duração e frequência, organizando os eventos em uma sequência que nem sempre corresponde à sucessão cronológica real. Nos parques, essa manipulação temporal se manifesta na estrutura dos roteiros experienciados. Algumas atrações aceleram o tempo, como as montanhas-russas, outras o dilatam, caso das exposições contemplativas.

A experiência de tempo nos parques também dialoga com o conceito de “tempo vivido” proposto por Bakhtin (1997), segundo o qual o tempo cronológico é ressignificado pela interação do sujeito com o espaço e a narrativa. Nos parques temáticos, o tempo torna-se simbólico e emocional, tendo em vista que uma jornada de poucas horas pode ser sentida como uma epopeia pessoal, reforçada pela intensidade das sensações, pelos arcos narrativos e pelos momentos de clímax construídos ao longo do percurso. Além disso, cada área temática pode funcionar em uma dimensão temporal própria, como uma vila medieval, que leva o visitante até o passado ou uma galáxia futurista, capaz de deslocá-lo para o futuro,

incentivando o público a transitar entre diferentes tempos históricos e imaginários, reforçando o caráter caleidoscópico³²¹ e atemporal da experiência tematizada.

Na Vila da Mônica, o tempo de permanência nas casas dos personagens e demais ambientações é, em grande parte, controlado e sinalizado por dois recursos principais: 1) um cronômetro posicionado na entrada de cada atração, que funciona em contagem regressiva para informar aos visitantes que aguardam na fila o tempo restante até a próxima sessão; 2) um texto de apoio que, além de contextualizar a narrativa da experiência, apresenta informações sobre normas de segurança e a duração total da atração. O tempo médio de permanência varia conforme o espaço³²². Enquanto a Casa do Cebolinha propõe uma experiência de aproximadamente 6 minutos, o Laboratório do Franjinha possui a atividade mais longa, com cerca de 37 minutos de duração.

Figura 145 - Instrumentos de controle do tempo da narrativa na Vila da Mônica: cronômetro em contagem regressiva e texto de apoio sinalizando a duração total da atração.



Fonte: Acervo da autora (2024)

³²¹ Termo utilizado para designar a natureza fragmentada e mutável de uma experiência ou narrativa. Assim como as imagens em um caleidoscópio se reconfiguram continuamente a partir dos mesmos elementos, no caráter caleidoscópico as percepções, interpretações e sentidos se reorganizam a cada deslocamento do sujeito. Segundo Morin (2005, p.57), essa concepção reflete a complexidade contemporânea, na qual "o real é múltiplo, dinâmico e interativo". Nos parques temáticos, essa característica se manifesta na constante transformação da experiência conforme o visitante se move, alterando ângulos de visão, estados emocionais e níveis de imersão.

³²² Existem atrações de tempo livre, como a Casa do Cascão e o Canteiro de Obras, que consistem em espaços no estilo *playground* e outras, com hora marcada, como o show da *Turma da Mônica*, realizado normalmente no início da tarde, às 13 horas.

Os instrumentos de controle temporal também beneficiam os portadores do Transtorno do Espectro Autista, grupo de atenção especial da Vila. Segundo as pesquisadoras dessa área Giaconi e Rodrigues (2014, p. 696), “o tempo deve ser marcado visualmente (por exemplo, por meio de relógio mural com fotos, desenhos, etc.), em sua sucessão, indicando sua passagem, segundo noções do tipo antes-depois, intervalo ou duração”.

O tempo vivido pelo visitante nos parques não se restringe à narrativa interna das atrações. A espera nas filas, por exemplo, configura-se como parte relevante da experiência e sua gestão eficaz é crucial para a manutenção da imersão e do prazer do visitante (LUKAS, 2008). Quando trabalhado estrategicamente, esse intervalo se transforma em mais uma camada narrativa, antecipando o enredo, desenvolvendo atmosferas emocionais e intensificando a expectativa. Essa perspectiva alinha-se à noção de Experiência Total (PINE; GILMORE, 1999), na qual cada momento de interação com o espaço, mesmo a espera, deve ser pensado como uma oportunidade de engajamento simbólico ou mercadológico.

O cronômetro utilizado na Vila da Mônica trata-se de uma estratégia do parque para que o visitante que está na fila seja capaz de dimensionar o tempo restante para reiniciar a atração, evitando possíveis quebras de expectativa. A espera nas filas também pode ser estrategicamente ressignificada por meio da criação de ambientes interativos, de imersão e atividades de entretenimento. Segundo Aaker (2012), é essencial que as empresas identifiquem pontos de frustração e desenvolvam ações para amenizá-los ou transformá-los em momentos agradáveis, a fim de atender às expectativas do público e evitar percepções negativas da experiência. A Disney, por exemplo, investe na ambientação de filas com elementos temáticos e aparições de personagens para tornar a espera mais suportável e prazerosa. A percepção positiva dessa estratégia é refletida nos relatos dos visitantes levantados por Elmor (2018): “Até as filas dos brinquedos, que geralmente é uma coisa muito chata né, eles dão um jeito de ficar super legal e feliz [...]. Eles colocam a alma deles, para as pessoas admirarem e se divertirem enquanto esperam, tem algumas filas que tem até jogos pras pessoas participarem” (apud ELMOR, 2018, p.42).

O tempo de espera nas filas da Vila da Mônica não chegam a ser expressivos, pois os visitantes se distribuem de forma regular pelas outras atrações.

Além disso, o público diário não pode ser comparado com parques internacionais da magnitude da Disney. Segundo dados recentes do site de estatísticas *Queue-Times* (2025), no *Magic Kingdom*, da *Walt Disney World*, o tempo médio de espera para atrações chega a aproximadamente 30 minutos. Em horários de pico ou em feriados, esse tempo pode dobrar ou até triplicar em atrações muito populares.

Além de funcionarem como soluções logísticas e estratégias de mercado, esses mecanismos de gestão do tempo também impactam diretamente na construção da experiência narrativa dos visitantes. Ao permitir que o público acesse atrações com menor tempo de espera, os sistemas como *Genie+* ou *Premier Access* reconfiguram a jornada vivencial, alterando a percepção de fluidez e ritmo da visita. Nesse contexto, a espera, que tradicionalmente poderia ser percebida como uma interrupção da narrativa imersiva, é minimizada ou convertida em parte do enredo, seja com interações temáticas nas filas convencionais, seja com a liberdade para explorar outras áreas enquanto aguarda-se virtualmente. Assim, a economia do tempo torna-se também uma estética do tempo, moldando a forma como o visitante percebe a sequência e a intensidade dos eventos narrativos ao longo do percurso no parque.

Nesse sentido, as pausas inevitáveis durante a visita, como filas, idas ao banheiro ou paradas para alimentação, funcionam como interstícios da narrativa experiencial, análogos às pausas descritivas nas narrativas ficcionais. São momentos de suspensão da ação principal, em que o visitante, como personagem de sua própria jornada, aguarda para entrar em cena novamente. Essas interrupções, embora por vezes possam parecer desvinculadas da diegese, são também parte constitutiva da experiência no parque, pois delimitam os ritmos da imersão e permitem momentos de respiro entre as cenas intensas. Refletir sobre esses intervalos como parte da estrutura narrativa ajuda a compreender o parque como uma sequência composta também por silêncios, respiros e tempos de preparação emocional, elementos que, ao fim, colaboram para a construção do encantamento.

Mesmo com essas opções, todavia, inúmeros visitantes ainda precisam exercitar a paciência ao longo de suas jornadas nos parques. A psicologia define a paciência como a capacidade de tolerar atrasos, dificuldades ou sofrimento sem ficar irritado ou desanimado (BAUMEISTER; TIERNEY, 2012). Em ambientes como os

parques temáticos, a paciência se transforma em uma virtude prática, essencial para manter o “pacto”, o clima lúdico e o bem-estar emocional da visita. Como observam Baumeister e Tierney (2012), a habilidade de adiar recompensas imediatas em prol de um objetivo maior, no caso, a experiência desejada na atração, é um marcador importante de resiliência e satisfação a longo prazo.

A desaceleração no fluxo da experiência causada pelas filas de espera pode ser comparada ao que, na esfera narrativa, se chama de "barriga", trechos em que a ação principal é interrompida ou diminuída (CAMPEDELLI, 2004). Embora muitas vezes percebidas como momentos de menor intensidade, as "barrigas" cumprem uma função estratégica fundamental: oferecem respiros narrativos que tornam o clímax subsequente mais impactante. Do mesmo modo, as filas nos parques podem contribuir para a construção contínua da expectativa emocional. Como explica Campedelli (2004, p. 98), "o tempo de pausa, bem orquestrado, é o intervalo necessário para reorganizar a tensão narrativa e preparar o espectador para a catarse que se aproxima".

Waida (2024), por sua vez, enfatiza a importância de espaços de descanso e respiro na narrativa do parque, compostos por praças ou jardins com bancos para se sentar, por exemplo. Assim como ocorre nas obras literárias e cinematográficas, é fundamental que haja momentos de menor intensidade, permitindo ao visitante descansar para as próximas emoções e assimilar as experiências vivenciadas até o momento. Esses espaços em branco, tais como o papel das sarjetas nos quadrinhos (MCCLOUD, 1995), ajudam a modular o ritmo narrativo, tornando a visita mais equilibrada.

Na Vila da Mônica, os ambientes para pausa são dos mais variados tipos. Além de bancos, mesas, cadeiras e pontos de hidratação que são disponibilizados gratuitamente ao visitante, há ainda um espaço VIP, com sofás e cadeiras robustas destinados aos membros do *Clubinho da Turma*, passaporte anual de vantagens com inúmeros benefícios aos membros³²³. Já o Espaço Família é direcionado, em especial, para as mães de filhos pequenos

³²³ Dentre as vantagens também estão 12 meses de acesso ilimitado; entrada exclusiva; ingresso isento para dois convidados por ano; uma foto digital gratuita com os personagens; seis acessos infantis à área VIP aos shows da Turma da Mônica e 10% de desconto nas atividades pagas à parte e na Loja de souvenirs.

e conta com três ambientes. Dentre eles, está o fraldário, com itens de higiene para bebês, incluindo fraldas, lenços umedecidos e algodão. Há também uma copa com geladeira, micro-ondas e utensílios de cozinha e, ao lado da copa, um ambiente para descanso, com sofás e espaço para as mães amamentarem com tranquilidade (VILA DA MÔNICA, 2025).

O *Quiet Room*³²⁴, por sua vez, é um espaço de pausa destinado especificamente às crianças com o Transtorno do Espectro Autista e outras neurodiversidades que necessitam de um distanciamento dos estímulos sensoriais em determinadas ocasiões a fim de evitar ou atenuar crises reativas; fornecer a chance de o indivíduo ter um entendimento físico e relacional acerca do ambiente e atenuar estados de sofrimento (GIACONI, RODRIGUES, 2014), algo passível de acontecer dado que a Vila apresenta recursos visuais e sonoros como cores vibrantes, sons incomuns e luzes pulsantes.

Figura 146 - Espaços de pausa disponibilizados na Vila da Mônica



Fonte: Acervo da autora (2022, 2024, 2025)

Essa percepção do tempo como dimensão subjetiva no percurso dos parques temáticos nos leva a considerar outro elemento essencial na construção da experiência: o personagem. Se o tempo organiza o ritmo da jornada do visitante, os personagens são responsáveis por dar vida, rosto e emoção às narrativas encenadas.

³²⁴ Tradução: sala silenciosa. Ambiente reservado, planejado para oferecer conforto e redução de estímulos sensoriais a pessoas. São geralmente equipados com iluminação suave, isolamento acústico, mobiliário confortável e recursos de autorregulação.

A concepção contemporânea de personagem ultrapassa sua origem literária e dialoga diretamente com as teorias da semiótica. Para Brait (2008), o personagem não deve ser tratado como um ser humano fictício, e sim, como um signo articulado dentro de um sistema de comunicação. Essa perspectiva amplia a noção de personagem para além da literatura, reconhecendo sua presença em outros sistemas semióticos como o cinema, o teatro, as HQ's, a publicidade, os parques temáticos e os ambientes midiáticos em geral. De acordo com a autora,

em qualquer circunstância, seja na literatura, na pintura, no teatro, no cinema ou em qualquer outra forma de representação, a personagem cumpre funções discursivas e simbólicas que ultrapassam sua aparência individualizada: ela organiza a narrativa, condensa valores, encarna conflitos e projeta os desejos e os medos de uma determinada sociedade. Nesse sentido, a personagem deve ser entendida como um signo pluridimensional, que articula formas e conteúdos, sujeitos e sistemas de crença, atuando como mediadora entre o texto e o contexto cultural que o engendra. (BRAIT, 2008, p. 27).

Há vários tipos de personagens. Os primeiros são aqueles que já estão incorporados na temática dos parques, aquelas figuras alegóricas, que podem ser colaboradores ou animatrônicos, e que funcionam como guias narrativos, transportando o público para dentro da trama proposta (BROOKS, 2014). O protagonista, em um parque temático, pode assumir diferentes formas. Em muitos casos, ele é representado por um personagem icônico, como acontece na Vila da Mônica, onde figuras como Mônica, Magali, Cebolinha, Cascão e Franjinha assumem esse papel central. O ato de interagir com o visitante o faz se sentir dentro da narrativa, pois é neste momento que o objeto, até então bidimensional, lhe salta aos olhos, tornando-se tridimensional e transmidiático.

Figura 147 - Interação dos visitantes com o Franjinha em seu laboratório



Fonte: Acervo da autora (2022)

Em outras situações, o público é posicionado como protagonista da experiência, como na atração do Corpo de Bombeiros, em que o visitante é convocado a embarcar em uma missão, assumindo o papel de brigadista. De acordo com Lukas (2008), a força narrativa desse tipo de experiência reside justamente na capacidade de deslocar o visitante de um papel passivo para um papel ativo dentro da história, atribuindo-lhe a função de agente e transformando-o em participante direto da ação.

A posição do visitante como protagonista se reflete na estrutura clássica da Jornada do Herói proposta por Campbell (2007) e explorada no Capítulo 1. Muitos personagens e narrativas presentes na Vila da Mônica recuperam mitos universais adaptados ao universo infantojuvenil e à cultura pop brasileira, como o enfrentamento de desafios, a superação de conflitos e a busca pelo bem coletivo. Como destaca Vogler (2006), a Jornada do Herói permanece uma das estruturas narrativas mais eficazes para envolver emocionalmente o público, o que justifica sua recorrência na arquitetura das experiências imersivas oferecidas por parques temáticos como a Vila.

Além de replicar os estágios da jornada, o parque mobiliza arquétipos fundamentais que, de acordo com Jung (2000), compõem o inconsciente coletivo e atuam como modelos narrativos universais. Na Vila da Mônica, por exemplo, a personagem Mônica pode ser interpretada como a heroína protagonista. Determinada, protetora e com senso de justiça, ela conduz o grupo e simboliza a coragem, a liderança e o empoderamento feminino, traço refletido em mensagens pulverizadas pelo parque, tais como “Eu sou a minha própria heroína” (FIGURA 151). O visitante também ocupa o posto de herói em determinadas ocasiões, como quando auxilia o Corpo de Bombeiros no apagamento das chamas no Hotel Pet.

O arquétipo do mentor é representado pelo personagem Franjinha, cujo laboratório oferece experiências científicas, assumindo o papel de conselheiro que compartilha conhecimento, media o progresso e leva o visitante a uma jornada de descobertas por meio de procedimentos químicos³²⁵. Magali, por sua vez, com sua doçura e conexão com o sensível, pode ser vista como a aliada acolhedora que proporciona conforto e suporte emocional, reforçando o elo do grupo.

³²⁵ No Laboratório do Franjinha, o visitante tem a oportunidade de construir um vulcão em erupção utilizando elementos como corantes e bicarbonato de sódio.

O arquétipo do trapaceiro é cumprido pelo personagem Louco, que aparece em ambientes com surpresas, sons inusitados e mudanças inesperadas, quebrando a lógica do cotidiano. Trata-se de uma figura cômica que convida à ruptura de crenças. Já Cebolinha, com seu plano infalível de tomar o posto da Mônica e sua constante tentativa de subversão, transita entre os papéis do anti-herói e do trapaceiro, criando situações de conflito e dinamismo narrativo.

O personagem Cascão, por sua vez, pode ser lido como um guardião do limiar invertido. Em sua atração, uma espécie de “praia seca” integrada à sua casa, o visitante é convidado a “tomar banho sem se molhar” (VILA DA MÔNICA, 2025), subvertendo às normas e explorando um ambiente que suspende a lógica tradicional do banho de mar, um de seus maiores medos. Com isso, Cascão não impõe uma barreira dramática, entretanto, evoca ainda o arquétipo do companheiro cômico, responsável por atenuar tensões e garantir leveza ao percurso. Já os bombeiros do parque, com sua narrativa de emergência e superação de obstáculos, exercem mais diretamente o papel de guardiões do limiar ao desafiar os visitantes a enfrentarem simbolicamente o medo e agirem com coragem.

Figura 148 - Arquétipos representados pelos personagens Mônica, Cascão, Franjinha, Louco, Cebolinha e Magali no parque Vila da Mônica



Fonte: Acervo da autora (2024, 2025)

Esses elementos reforçam a estrutura narrativa da experiência e a personalidade dos personagens, organizando a jornada emocional do visitante por

meio da primeira pessoa ou através da observação das personas, fortalecendo sua imersão no universo da *Turma da Mônica*.

No que se refere ao narrador, a função deste é fundamental para guiar o visitante na construção do sentido da experiência nos parques temáticos. Em alguns casos, o sujeito que narra está explícito e personificado, caso de atrações como o Corpo de Bombeiros, Laboratório do Franjinha, o Hospital Veterinário e a Limão Autoescola³²⁶, onde personagens ou monitores contam diretamente a história.

Em outras situações, o narrador é implícito, estruturado na própria disposição dos cenários, sons e objetos cênicos que induzem a interpretação do visitante, caso da Casa do Cascão e sua “praia seca”. Genette (1995) classifica os narradores em categorias como o narrador homodiegético, aquele que participa da história que conta, e o narrador heterodiegético, que relata sem ser personagem da trama. Os personagens que interagem diretamente com o público, como guias em atrações temáticas ou monitores, atuam como narradores homodiegéticos, enquanto a organização do espaço, a trilha sonora e as informações dispostas no ambiente funcionam como narradores heterodiegéticos, conduzindo o visitante de maneira indireta pela narrativa do parque.

Figura 149 - Monitores e personagens na função de narradores explícitos e homodiegéticos



Fonte: acervo da autora (2022, 2024 e 2025)

³²⁶ Nesta história, a personagem repórter Denise entra ao vivo na tela da TV da autoescola, diretamente do Jornal do Limoeiro, para informar sobre um suposto acidente na Cidade dos Carrinhos, outra ambientação da Vila da Mônica e que dialoga de forma complementar com a Autoescola.

O narrador nesses espaços ainda atua como mediador afetivo e subjetivo da experiência. Segundo Schaeffer (1999, p. 25), “narrar é sempre instaurar um mundo e atribuir-lhe um valor”, o que implica que o narrador, explícito ou implícito, além de apresentar eventos, molda a percepção, o ritmo e a emoção da jornada. No espaço temático, a voz narrativa pode assumir ainda a função de antecipar eventos, caso do narrador-prolepse; de criar suspense, papel do narrador-restritivo; ou de ampliar o universo ficcional, função do narrador-onisciente ambiental, adaptando-se à necessidade de manter a imersão e a continuidade da história.

Os parques temáticos mobilizam ainda aquilo que Barthes (1966) chama de informantes, elementos narrativos que conferem verossimilhança à ficção, conectando-a a referências reconhecíveis pelo público. Para Reis e Lopes (1988), os informantes são unidades narrativas que situam o espaço e o tempo da história, fornecendo ao espectador uma sensação de autenticidade. Nos parques temáticos, objetos cenográficos, figurinos, arquitetura e ambientações sonoras cumprem esse papel, oferecendo pistas concretas que reforçam a ilusão de realidade, ainda que dentro de universos fabulosos.

O figurino desempenha um papel fundamental na construção da narrativa na Vila da Mônica, funcionando como um recurso narrativo, informativo e simbólico. A indumentária artística, além de compor a estética visual dos ambientes, comunica aspectos importantes sobre os personagens, suas funções e o universo diegético representado. Em atrações como o Corpo de Bombeiros, o Hospital Veterinário e o Laboratório do Franjinha, as roupas utilizadas pelos monitores e visitantes reforçam a coerência temática do espaço e atuam como um tipo de narrador heterodiegético. Por meio dos códigos visuais e não verbais, essas vestimentas inserem o participante no enredo e o posicionam dentro da ação, permitindo uma experiência mais imersiva e sensorial, na qual ele assume um papel performático dentro da dinâmica narrativa proposta.

Figura 150 - Figurinos disponibilizadas aos visitantes: uniforme de bombeiro, jaleco de veterinário e caracterização de engenheiro.



Fonte: Acervo da autora (2022, 2024 e 2025)

De acordo com Wilson e Goldfarb (2008, p. 410), “os figurinos estabelecem tempo, lugar e *status* social, revelam intenções e reforçam a progressão da ação dramática”. Desde trajes luxuosos de princesas até uniformes de colaboradores tematizados, a vestimenta atua como uma linguagem visual e não-verbal que respalda a experiência no universo proposto, devendo ser pensada com o mesmo rigor que a cenografia e a trilha sonora.

Além do visual, a performance dos personagens vivos, sejam eles colaboradores caracterizados ou artistas performáticos, é essencial para manter a ilusão do mundo ficcional. Como enfatiza Schechner (2006, p. 29), “o desempenho é restauração de comportamento”, ou seja, o ator revive e atualiza gestos, expressões e modos de agir para gerar ressonância emocional no público. Nos parques temáticos, a interpretação inclui uma combinação de linguagem corporal, entonação vocal e interação improvisada com os visitantes, resultando em uma experiência personalizada e viva. A capacidade de interpretar, segundo Schechner (2006) não se limita a recitar falas decoradas, exige a adaptação dinâmica a diferentes públicos e situações, mantendo a coerência do personagem e da história.

Os espetáculos e emoções que compõem os momentos de clímax fazem parte dos eventos, elementos da narrativa que correspondem aos períodos de ação que movimentam as tramas do parque. Eles podem ser performances ao vivo como

shows musicais, teatro, encontros com personagens ou mesmo situações inesperadas espalhadas ao longo do percurso, como projeções ou efeitos sonoros. Esses eventos funcionam como acontecimentos narrativos que, segundo Ryan (2001), são fundamentais para o avanço da trama e a consolidação do enredo experiencial. A autora explica que a sucessão de eventos, como desfiles, esquetes ou atrações interativas, atua como um motor que mantém o visitante envolvido com a história do parque.

Os shows, além de responsáveis por condensar emoção, narrativa e espetáculo visual em experiências, estimulam a construção da memória em grupo. Segundo Carlson (2010, p. 16), “o espetáculo é a forma mais pura de tornar visível e sensível uma ideia coletiva”. Paradas temáticas, shows de fogos e apresentações musicais e circenses reúnem um elevado número de pessoas em torno de performances que reforçam os valores centrais da narrativa de um parque temático, como amizade, coragem, magia ou aventura.

Esses eventos são roteirizados para atingir diferentes faixas etárias e marcam, muitas vezes, o ápice emocional do dia de visita, funcionando como rituais de celebração coletiva no espaço temático, caso do show teatral e musical apresentado pelos personagens protagonistas Mônica, Magali, Milena, Cebolinha e Cascão. O momento, realizado na Praça Sansão, é responsável por conectar ainda mais a MSP ao público, remontando aos espetáculos produzidos ao longo das últimas décadas, além de ser um momento de clímax, com a animação e mobilização da plateia por meio da música, danças coreografadas que são reproduzidas pelos visitantes e interações com os personagens.

Figura 151 - Show dos personagens na Vila da Mônica



Fonte: acervo da autora (2025)

Os parques trabalham para provocar encantamento, ternura, nostalgia e surpresa em seus visitantes. Conforme relata Lipovetsky (2007, p. 59), "o novo capitalismo estético promove a busca de mundos mágicos e espetaculares que transformam o consumo em experiências sensíveis e memoráveis". Com isso, entendemos que um parque temático está muito além de um mero espaço de lazer, trata-se de um território de emoções orquestradas.

Esses ambientes são projetados para provocar uma ampla gama de emoções, dentre elas a adrenalina e o medo controlado. De acordo com Bauman (2001, p. 25), "na modernidade líquida, a busca por experiências intensas torna-se um modo de reafirmação do *self* diante de um mundo fragmentado e instável". É importante lembrar que esse sistema narrativo é uma estrutura aberta e participativa, onde o visitante é co-autor da experiência. O *prosumer*, conforme observado, escreve sua própria história à medida que percorre os espaços, escolhe atrações, interage com os personagens e responde aos estímulos sensoriais e emocionais. Essa abertura é o que transforma os parques temáticos em ambientes vivos de *storytelling*. Conforme apontam Carbone e Haeckel (1994), experiências memoráveis são construídas quando cada ponto de contato com o visitante é desenhado para criar coerência e emoção, e é exatamente isso que o design narrativo busca atingir.

Cada vez mais, o *storytelling* dos parques temáticos ultrapassa os limites físicos do espaço e se expande por meios digitais e interativos. A tecnologia, ao potencializar a imersão e a participação do visitante, abre caminho para novas formas de viver e prolongar essas experiências. No próximo tópico, analisaremos como os recursos tecnológicos dão origem a ecossistemas transtextuais e transmidiáticos dentro dos parques temáticos.

4.4 IMERSÃO NO UNIVERSO TRANSTEXTUAL E TRANSMIDIÁTICO DA VILA DA MÔNICA

A imersão é um dos aspectos de maior relevância dos parques temáticos, visto que o visitante é um sujeito que atravessa o espaço, interage com ele e torna-se personagem da narrativa. Jenkins (2009) afirma que os parques temáticos representam uma forma relevante de *storytelling* transmídia, pois materializam universos que surgiram em outras mídias, como o cinema ou a literatura, e os expandem para experiências sensoriais e participativas.

Seguindo os rumos dos ambientes expositivos na contemporaneidade, a imersão nos parques temáticos é, na atualidade, projetada a partir da articulação entre espaço, narrativa e tecnologia. Cada área temática do parque é desenhada para provocar a sensação de “estar dentro” da história, seja pisando na lua por meio de óculos de realidade virtual ou ativando sensores e telas de jogos, o visitante encontra elementos concretos que contribuem para tornar o universo diegético tangível e convincente.

Os roteiros imersivos nos parques fazem uso de tecnologias interativas que ampliam o envolvimento do visitante, conforme observamos no Capítulo 3. Realidade aumentada, projeções mapeadas, simulações 4D e personagens animatrônicos são algumas das estratégias utilizadas para diminuir as fronteiras entre a realidade e a ficção. Esses recursos tornam a experiência multimodal, com estímulos que atuam simultaneamente em diferentes canais de percepção, como aponta Murray (2003) ao tratar dos ambientes imersivos como narrativas envolventes. Para a autora, a qualidade da simulação é fonte direta de prazer. “A experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado é prazerosa em si mesma, independentemente do conteúdo da fantasia” (MURRAY, 2003, p. 102).

A imersão se torna ainda mais efetiva quando o visitante assume um papel ativo na narrativa proposta, sendo inserido como agente dentro da experiência temática. Na Vila da Mônica, essa imersão é materializada, sobretudo, por meio de recursos digitais, interfaces interativas e jogos gamificados, fazendo com que a tecnologia atue como uma mediadora da narrativa. Como afirma Murray (2003)

a tecnologia digital, combinada a estratégias narrativas bem planejadas, permite que o público participe ativamente desses universos, em vez de simplesmente observá-los. A imersão, nesse contexto, é a conquista

suprema: quando o visitante deixa de perceber a mediação e se sente completamente presente no universo ficcional (MURRAY, 2003, p.102).

A Figura abaixo ilustra a atividade interativa desenvolvida na atração Hospital Veterinário. Na sala temática, o visitante é convidado a realizar cuidados veterinários fictícios com os animais de estimação dos personagens da *Turma da Mônica*. Por meio de uma tela sensível ao toque, é possível escolher entre diferentes pets para tratar, como o cão Bidu, o gato Mingau e os coelhos Sansão e Dalila, acessando suas respectivas fichas médicas. A tecnologia digital aplicada nesse espaço promove uma experiência de personalização e escolha, na qual o visitante assume um papel autônomo, decidindo com qual personagem deseja interagir e, conseqüentemente, quais serão os trajetos que a narrativa irá percorrer.

Figura 152 - Interatividade no Hospital Veterinário



Fonte: acervo da autora (2025)

Ao permitir que o público influencie ou altere a narrativa da visita, os parques se tornam palcos de ação, em que o visitante é um agente ativo de um enredo hipertextual. Nesse sentido, como afirma Lévy (1993, p. 39), “o hipertexto é uma escrita que se bifurca, uma rede de textos interconectados onde o leitor escolhe

seus próprios caminhos, construindo sua própria leitura a partir de múltiplas possibilidades”. A experiência se desenrola de forma não linear a partir das escolhas e interações de cada visitante, reforçando a centralidade da participação do mesmo no desenvolvimento da narrativa.

Grande parte das experiências tecnológicas da Vila da Mônica se dá por meio de telas sensíveis ao toque (*touchscreen*) que oferecem tais opções de interações, simulações e jogos. A gamificação é o principal recurso adotado para conduzir a jornada do visitante neste parque. A Casa do Cebolinha é uma das atrações mais tecnológicas. No local, os visitantes participam da “Operação C.E.B.O.L.A.”, uma simulação interativa de recrutamento para a equipe anticoelhadas (VILA DA MÔNICA, 2025), tendo como objetivo final o arremate do coelho Sansão. O percurso inclui jogos com botões iluminados, desafios de tempo e uma simulação de troca de mensagens entre Cebolinha e Franjinha, utilizando a estética de aplicativos como WhatsApp. A construção narrativa aqui é mediada por uma dinâmica de engajamento progressivo (WERBACH; HUNTER, 2012), em que o visitante precisa vencer etapas e cumprir tarefas para "passar de fase".

Figura 153 - Uso de telas e jogos gamificados na Casa do Cebolinha



Fonte: Acervo da autora (2022, 2024)

Já na Casa do Luca, personagem PCD³²⁷ e jogador de basquete, o visitante participa de um jogo de arremesso “figital” (ANGELUCI, 2023). As bolas pertencem ao mundo físico e são, de fato, lançadas pelo visitante, entretanto, a pontuação é exibida em tempo real por uma grande tela, integrando movimento físico por meio do arremesso da bola com a resposta visual e progressão narrativa digital.

Além deste recurso tecnológico, a descrição da atividade é feita por meio da interação dos personagens da turma, em uma espécie de diálogo remoto com o visitante, ou seja, trata-se de uma experiência teleguiada ou da chamada “presença telemática” (ASCOTT, 2003), que redefine a forma como os indivíduos podem experienciar e interagir com os mundos narrativos mesmo à distância.

Figura 154 - Experiência teleguiada e figital na Casa do Luca, respectivamente



Fonte: acervo da autora (2025)

A noção de presença telemática refere-se à capacidade de criar a sensação de presença em um ambiente remoto mediado por tecnologias digitais, permitindo interações que simulam a copresença física apesar da distância geográfica³²⁸ ou entre-mundos³²⁹ (ASCOTT, 2003). No campo das narrativas e dos parques

³²⁷ Sigla para “Pessoa Com Deficiência”.

³²⁸ Experiência mundialmente exercitada durante o isolamento social devido à pandemia de Covid-19, tornando-se comuns a prática de atividades como aulas, reuniões e consultas nos moldes da presença telemática.

³²⁹ O mundo possível ficcional do parque onde o visitante está inserido fisicamente e o mundo possível ficcional que existe dentro das telas de TV exibidas no parque, de onde se comunicam os personagens animados.

temáticos, essa perspectiva se manifesta em iniciativas que conectam usuários a eventos, atrações e personagens de maneira remota, por meio de telas, plataformas online, apps imersivos ou experiências em realidade aumentada.

Outra atividade interativa é o jogo “Cadê o Sansão?”, ambientado na Casa da Mônica e com clara referência transtextual da série *Onde Está o Wally*³³⁰. Na dinâmica, os visitantes utilizam uma tela digital com função *touchscreen* para localizar o coelho escondido em meio a uma imagem colorida e cheia de personagens. A atividade é cronometrada e a tarefa precisa ser realizada em um tempo pré-determinado. “O principal objetivo [...] é desafiar o leitor a encontrar o corpo perdido” (ALVES; OLIVEIRA, 2021, p.43). Esse estilo de jogo é caracterizado pelos pesquisadores como uma prática de leitura não linear, que envolve a atenção visual e estímulo à percepção de detalhes. Além disso, a atividade permite escolher o nível de dificuldade, promovendo uma experiência personalizada.

Figura 155 - Interface interativa e gamificação na atividade “Cadê o Sansão?”



Fonte: acervo da autora (2025)

Com isso, observamos mais uma dinâmica educativa incorporada às atividades lúdicas do parque. Além desta, a Vila da Mônica também utiliza a gamificação como estratégia pedagógica. Em parceria com a Fundação Sicredi³³¹,

³³⁰ Livros ilustrados criada pelo autor britânico Martin Handford, a partir de 1987, que consiste em encontrar o personagem Wally, vestido com camisa listrada, óculos e gorro vermelho, em meio a cenários complexos e superpovoados. Segundo Alves e Oliveira (2021, p.41), “trata-se de uma obra que despertou o desejo de transposição para diferentes mídias”.

³³¹ Instituição sem fins lucrativos mantida pelo Sistema de Crédito Cooperativo (Sicredi), cuja missão é promover ações de responsabilidade social com foco em educação, cidadania e desenvolvimento local, incluindo projetos voltados à educação financeira para crianças e jovens.

foi criado um jogo sobre educação financeira, protagonizado pelos personagens da *Turma da Mônica*, com perguntas levantadas por meio da interface interativa e recompensas. A atividade ocorre por meio de telas localizadas em áreas comuns do parque, e ao final da atividade, o visitante pode retirar um gibi impresso, implicando em uma prática figital, promovendo um ciclo de imersão transmídia que atravessa suportes hipotextuais e hipertextuais.

Figura 156 - Quiz gamificado sobre educação financeira



Fonte: Acervo da autora (2024)

Desta forma, o parque estimula os visitantes a aprenderem conceitos de finanças de maneira lúdica. Segundo Curvo e Leão (2024), essa abordagem contribui para a formação de cidadãos mais conscientes, capazes de lidar com questões financeiras em suas dimensões pessoais, profissionais e sociais. Além disso, promove o aprimoramento de modelos pedagógicos ao incentivar a adoção de metodologias ativas, que, ao integrarem características dos jogos, favorecem o engajamento dos mais jovens e otimizam o processo de ensino-aprendizagem.

A incorporação de elementos da gamificação, com rankings, conquistas e recompensas na Vila da Mônica, representa uma estratégia de transformação do visitante em protagonista ativo de desafios estruturados. Como descrevem Deterding *et al.* (2011), a gamificação nos parques temáticos consiste na aplicação

de mecânicas de jogos, como sistemas de pontos, níveis e missões em contextos lúdicos, com o objetivo de gerar envolvimento, motivação e prolongamento da permanência no ambiente.

Na Casa do Louco, a interatividade ocorre por meio de diversas telas no estilo *touchscreen*, em que os visitantes precisam realizar tarefas rápidas e inusitadas, em sintonia com o caráter caótico e imprevisível do personagem. Essas ferramentas cumprem o papel de objetos narrativos interativos, funcionando como extensões corporais que inserem o visitante na lógica ficcional da atração, conforme propõe Murray (2003).

Figura 157 - Visitantes ajudam a “desembaçar” o box do banheiro com o personagem Horácio na Casa do Louco. O efeito de embaçado causado pelo vapor no suposto vidro é, na realidade, uma tela com interface digital.



Fonte: Acervo da autora (2025)

De acordo com Murray (2003), é esperado que os parques temáticos, cada vez mais, invistam em recursos tecnológicos para promover a expansão transmidiática dos seus universos ficcionais. Entretanto, a transmidialidade, segundo Jenkins (2009), não se resume a um caráter estritamente tecnológico, tendo em vista a relevância da cultura participativa, isto é, da relação construída entre os fãs e os diversos conteúdos, narrativas e experiências derivados desses universos ficcionais.

Na Vila da Mônica, em momentos como o show da *Turma*, os visitantes encontram outros admiradores com quem dividem códigos, símbolos e histórias,

reforçando um sentimento de identificação mútua. A partir dessa convivência, estabelece-se o que Halbwachs (2006) chama de memória coletiva, uma rede de lembranças e significados compartilhados que ultrapassa a experiência individual e consolida a sensação de fazer parte de um coletivo. Deste modo, os parques temáticos funcionam como arenas de fortalecimento de vínculos sociais, onde o pertencimento à comunidade de fãs é reafirmado por práticas conjuntas, encontros presenciais e narrativas comuns reconstruídas continuamente.

Além dos shows e das atrações coletivas, a Vila da Mônica também disponibiliza espaços destinados à realização de eventos e festas de aniversário, que contam com a presença dos personagens da *Turma* em interações personalizadas com os convidados³³². Essas celebrações, além de dialogarem com o próprio *storytelling* do parque (Aniversário da Magali), oferecem aos visitantes, especialmente às crianças, a oportunidade de inserir suas próprias histórias de vida dentro do universo ficcional da franquia. Ao reunir amigos e familiares em um ambiente cenográfico imersivo, essas comemorações reforçam a construção de memórias afetivas e coletivas, funcionando como rituais sociais de pertencimento. Nesse sentido, o parque participa da constituição de vínculos e lembranças duradouras, consolidando-se como um espaço de sociabilidade, celebração compartilhada, reforçando o viés de cultura participativa.

Figura 158 - Festa de Aniversário na Vila da Mônica



Fonte: Site oficial.

³³² Segundo o site oficial, a experiência inclui “3 horas no espaço reservado da Vila; Decoração temática; ingressos para a Vila da Mônica; convite digital personalizado; participação de personagens; salgadinhos e bebidas e estacionamento gratuito para o aniversariante” (VILA DA MÔNICA, 2025)

Figura 159 - Comemoração de aniversário na Vila da Mônica



Fonte: Instagram Vila da Mônica

Aa tecnologias de comunicação contemporâneas, claro, desempenham um papel relevante na consolidação dessas comunidades de fãs, ampliando as possibilidades de entrosamento coletivo para além dos encontros espontâneos nos parques. Plataformas como WhatsApp, Telegram e grupos em redes sociais oferecem ambientes virtuais nos quais admiradores organizam encontros, combinam visitas conjuntas e compartilham expectativas e experiências relacionadas aos parques temáticos. Como argumenta Rheingold (2003), essas comunidades virtuais surgem a partir de afinidades culturais e são fortalecidas pela interação constante e pela capacidade de mobilização rápida proporcionada pelas tecnologias digitais.

Dessa forma, a experiência do parque, de fato, não se restringe ao momento da visita física, pois é precedida por processos de socialização, planejamento conjunto e construção antecipada de significados, estreitando os laços sociais e ampliando a memória coletiva compartilhada entre os membros da comunidade. No âmbito das redes sociais, a Vila da Mônica Gramado tem adotado estratégias transmídia que incentivam a imersão no universo ficcional da franquia. Um exemplo foi a ação promocional realizada por ocasião do lançamento do filme *Chico Bento e a Goiabeira Maraviósa*³³³, em 2025. Por meio de suas redes sociais, o parque anunciou que os visitantes que adquirissem ingressos³³⁴ para a Vila receberiam, gratuitamente, entradas para assistir ao filme nos cinemas. Tal iniciativa fortalece o

³³³ *Live-action* lançado em 2025, baseado no personagem homônimo criado por Sousa.

³³⁴ Os ingressos para a Vila da Mônica, em 2025, custam R\$189,00 adultos de 15 a 59 anos; R\$169,00 crianças de 3 a 14 anos; R\$29,00 crianças de 1 a 2 anos e R\$129,00 maiores de 60 anos.

vínculo entre parque e produto audiovisual e promove a circulação do público entre distintas plataformas narrativas, do parque ao cinema, estimulando o engajamento contínuo com a marca. Trata-se, portanto, de uma estratégia eficaz de fidelização e extensão da experiência lúdica, que consolida a presença da franquia em múltiplas esferas do consumo cultural contemporâneo.

Figura 160 - Post de divulgação da ação promocional entre a Vila da Mônica e o filme Chico Bento e a Goiabeira Maraviôsa (2025)



Fonte: Instagram da Vila da Mônica (2025)

Para entender o funcionamento simbólico da Vila da Mônica, bem como sua coerência temática, é necessário considerar ainda como ela se estrutura em camadas de referências intertextuais e culturais preexistentes. Nesse sentido, o conceito de transtextualidade oferece uma lente teórica relevante para interpretar os parques temáticos como sistemas narrativos complexos, nos quais múltiplos textos, mídias e imaginários são incorporados e ressignificados.

A intertextualidade, como manifestação da presença de um texto em outro (GENETTE, 2010) se faz presente de forma acentuada na Vila da Mônica. Conforme observado no Capítulo 2, é prática recorrente da MSP apropriar-se de narrativas clássicas para recontá-las sob a perspectiva de seus personagens. A inserção de universos textuais consagrados dentro da esfera da *Turma da Mônica* gera reconhecimento imediato por parte do público e ativa memórias culturais compartilhadas e evoca um humor afetivo baseado no contraste entre os universos.

Como exemplo de intertextualidade, é possível citar o quadro na parede da Casa do Louco que faz uso do pastiche a partir da icônica capa do álbum *Abbey Road* (1969), dos Beatles, substituindo os músicos pelos personagens da *Turma da Mônica*, remetendo imediatamente o imaginário musical e visual de outra mídia para valorizar a narrativa do parque.

Figura 161 - Foto icônica Beatles



Fonte: CNN Brasil (2024)

Figura 162 - Pastiche com os personagens da Turma da Mônica em um quadro na Casa do Louco



Fonte: acervo da autora (2025)

A intertextualidade também pode ser observada na biblioteca da Casa do Louco, onde os livros expostos nas prateleiras possuem títulos que utilizam do pastiche tendo como hipotexto obras literárias consagradas, como *Maria Louca Poppins*, *O Senhor dos Pinéis* e *Malucunaíma*. Essas referências funcionam como recursos intertextuais que enriquecem a experiência do visitante por meio do humor e da subversão, acionando o reconhecimento cultural e literário como parte da

construção do espaço ficcional. Trata-se, portanto, de mais uma forma de diálogo entre universos narrativos distintos, que atualiza o conteúdo da atração por meio de conexões com o repertório literário do público.

Figura 163 - Capas de Clássicos da Literatura



Fonte: Amazon

Figura 164 - Transposição de clássicos da literatura para a Casa do Louco, na Vila da Mônica



Fonte: acervo da autora (2024)

A hipertextualidade, por sua vez, está relacionada à transformação de um texto base em um novo produto (GENETTE, 1997). Na Vila da Mônica, essa prática também se manifesta de forma inventiva. Um exemplo é a atração “Expresso Limoeiro” que recria a ideia da plataforma 9¾ da franquia *Harry Potter*, referenciada pela sinalização “9 e Pouco”. Além de imitar a ambientação de uma estação mágica, o parque reconstrói esse universo sob sua própria dinâmica interna, transformando o texto base, isto é, a obra *Harry Potter*, em um hipertexto brasileiro.

Figura 165 – Ferrovia de Harry Potter



Fonte: Amino apps (2016)

Figura 166 - Transposição textual de Harry Potter para a estação ferroviária da Vila da Mônica



Fonte: acervo da autora (2025)

Tanto o quadro-pastiche da *Abbey Road* quanto a ambientação do *Expresso Limoeiro* evidenciam, além da intertextualidade e da hipertextualidade, um processo de transposição transcultural, pois incorporam elementos emblemáticos da cultura britânica, os Beatles e *Harry Potter*, ao universo simbólico da *Turma da Mônica*, enraizado na cultura brasileira. Essa mescla dá origem a um espaço híbrido, no qual diferentes referências culturais se entrelaçam e se reconfiguram de maneira lúdica e acessível ao público local.

Segundo Canclini (1997), a cultura contemporânea é marcada por processos de hibridização, nos quais bens simbólicos circulam, são apropriados e ressignificados entre diferentes contextos sociais e culturais. Assim, ao serem inseridos em uma narrativa afetiva e nacional, esses ícones globais passam por um processo de reterritorialização simbólica, em que ganham novos significados mediados pelo humor, pela estética dos quadrinhos e pela experiência do visitante. Como destaca Santaella (2005), em ambientes de comunicação imersiva e multissensorial, a convergência de linguagens e referências favorece a construção de sentidos mais amplos, pois estimula o reconhecimento, a surpresa e a reconstrução de repertórios culturais de forma latente por parte do público.

Dentro da Estação Ferroviária Limoeiro, há também exemplos transtextuais que mesclam paratextualidade e metatextualidade. O mural de informes expõe um panfleto do “IMPS - Instituto Mauriciano de Personagens Sumidos”, uma referência ao extinto INPS - Instituto Nacional de Previdência Social e atual INSS - Instituto Nacional do Seguro Social (FIGURAS 169 e 170), brincando com a memória institucional brasileira e, ao mesmo tempo, inserindo uma camada de metalinguagem sobre os próprios personagens esquecidos da MSP.

Figura 167 - Logotipo INSS



Fonte: INSS

Figura 168 - Transposição textual de órgãos públicos para um folheto promovido na estação ferroviária da Vila da Mônica



Fonte: acervo da autora (2025)

Em outro cartaz, anuncia-se a atração “Canteiro de Obras” com apoio da fictícia “Lerau Miau” (FIGURAS 171 e 172), pastiche da rede de lojas Leroy Merlin. Esses recursos, embora marginais à narrativa central, complementam de forma peculiar o texto cultural do parque e posicionam-se como elementos que ampliam a fruição interpretativa.

Figura 169 - Logotipo Leroy Merlin



Fonte: Leroy Merlin

Figura 170 - Transposição textual da marca Leroy Merlin para um folheto de divulgação na estação ferroviária da Vila da Mônica



Fonte: acervo da autora (2025)

Além de funcionarem como recursos transtextuais de natureza paródica, os panfletos fixados na estação ferroviária da Vila da Mônica cumprem também uma importante função cenográfica. Eles ajudam a compor o cenário típico de uma estação, espaço que, no imaginário coletivo, é frequentemente associado à presença de murais informativos, comunicados institucionais e anúncios diversos. Ao simular esse tipo de ambientação urbana, a narrativa do parque se alinha à temática do Bairro do Limoeiro, um bairro onde os personagens vivem, transitam e convivem como em qualquer cidade comum. Trata-se, portanto, de uma estratégia de verossimilhança narrativa, aproximando o parque da estrutura social e visual de uma cidade real.

Seguindo a mesma coerência narrativa, na atração Cidade dos Carrinhos, que busca representar vias de trânsito de forma verossímil, nota-se a presença figurativa do personagem Bagu³³⁵ que segura uma placa com os dizeres “Pergunta ali no posto do Bidu!”. Essa frase remete diretamente ao antigo bordão publicitário

³³⁵ Personagem extraterrestre que pertence ao universo do personagem Bidu. É conhecido pelo bordão “Alô Mamãe”, que estampa em suas placas sinalizadoras.

“Pergunta lá no posto Ipiranga”, difundido de forma expressiva na mídia brasileira. Aqui temos um caso de intertextualidade publicitária, que reforça a contemporaneidade das referências utilizadas e provoca no visitante o reconhecimento imediato da piada, agregando humor à atividade de entretenimento.

Figura 171 - Propaganda "Pergunta lá no posto Ipiranga"



Fonte: YouTube

Figura 172 - Transposição textual do bordão publicitário “Pergunta lá no Posto Ipiranga” para um marco visual na Cidade dos Carrinhos



Fonte: acervo da autora (2025)

Assim como ocorrem nos quadrinhos, também é possível articular os elementos transtextuais da Vila da Mônica com as quatro categorias de relacionamento intertextual propostas por Barbieri (1993) e elencadas no Capítulo 2. São elas: inclusão, geração, adequação e convergência. Tais categorias permitem compreender como o universo da Turma da Mônica é expandido, adaptado e ressignificado nos espaços da Vila da Mônica Gramado.

A categoria da Inclusão (BARBIERI, 1993) se faz presente quando a narrativa do parque referencia ou incorpora universos expandidos que não pertencem à MSP, caso da série *Harry Potter* presente na Estação Ferroviária. Tal prática faz com que

o visitante transite por diferentes núcleos transmidiáticos em um mesmo espaço, funcionando como pequenos *crossovers* internos, em uma lógica semelhante àquela observada nas HQs de heróis de editoras distintas.

Já a Geração (BARBIERI, 1993), como herança de formas artísticas anteriores, é percebida nas influências estéticas e visuais que permeiam a cenografia do parque. A casa do personagem Louco, com sua arquitetura caótica, é construída como um pastiche do surrealismo, do dadaísmo e da arte conceitual, em uma tradução visual do comportamento excêntrico do personagem.

Figura 173 - Adereço da Casa do Louco subvertendo a lógica, assim como a arte dadaísta



Fonte: acervo da autora (2024)

No caso da Adequação (BARBIERI, 1993), a linguagem dos quadrinhos se adapta para incorporar outras linguagens internas ao parque, como o teatro e o audiovisual, sem perder sua dinâmica original. As apresentações ao vivo, os vídeos que introduzem os espaços e os conteúdos exibidos nas telas digitais se alinham ao humor, ritmo e construção narrativa típica dos gibis de Sousa. Mesmo quando utiliza recursos da performance cênica ou da linguagem televisiva, a Vila da Mônica mantém a coerência estética e discursiva do universo dos quadrinhos, adequando outras formas expressivas à sua matriz original.

Por fim, a convergência (BARBIERI, 1993) se materializa como uma das principais estratégias da Vila da Mônica, ao integrar múltiplas linguagens, como o teatro, o audiovisual, a música, os jogos digitais e os quadrinhos, em um único ambiente narrativo. Essa convergência cria um ecossistema transmídia no qual o visitante deixa de ser um espectador e passa a desempenhar o papel de agente ativo da história. Ao mobilizar esses diferentes sistemas de linguagem, a Vila da Mônica transforma o Quadrinho, tradicionalmente impresso e bidimensional, em um

ambiente tridimensional, interativo e sensorial, reafirmando sua capacidade de adaptação e renovação diante das demandas da cultura midiática atual.

No que tange à interação do visitante e sua relação com os objetos cenográficos, a Vila da Mônica configura-se como um espaço narrativo e sensorial que integra todos os modos de participação do público descritos por Napolitano (2018). A Participação Mental é ativada quando o visitante interpreta os cenários, reconhece referências da obra original ou reflete sobre os valores implícitos nas narrativas encenadas no parque. Simultaneamente, há uma Participação por Deslocamento, na qual o corpo do visitante é convocado a percorrer os ambientes, explorar cenografias tridimensionais e vivenciar a história a partir de múltiplos pontos de vista.

A experiência é intensificada pela Participação Sensorial, pois os espaços do parque estimulam diversos sentidos por meio de sons, luzes, texturas e sabores que envolvem o visitante por completo. Por fim, a Vila da Mônica também promove uma Participação Coletiva ao incentivar experiências compartilhadas entre famílias, amigos e desconhecidos, seja nas filas interativas, nas brincadeiras em grupo, nos espetáculos performáticos ou nas festas de aniversário. Dessa forma, o parque tematizado transcende a função de mero espaço de entretenimento, configurando-se como uma obra aberta, viva e relacional, na qual a presença do público é parte essencial da construção de sentido.

A análise desenvolvida neste capítulo permitiu compreender que o parque funciona como um hipertexto tridimensional, no qual a narrativa original dos quadrinhos é reconfigurada por meio de performances, tecnologias digitais, cenografias detalhadas e interações simbólicas. Ao visitar a Vila, o público não acessa um produto derivado, mas uma extensão narrativa autônoma, que preserva os vínculos transtextuais com os demais suportes e reitera a noção transmidiática da franquia. Nesse processo, o visitante assume o papel de coautor da experiência narrativa.

Além disso, a Vila da Mônica mobiliza estratégias de hospitalidade lúdica que reforçam o vínculo emocional do público com os personagens e com o universo da MSP. A ambientação imersiva, os roteiros de visita guiados por personagens, a presença de referências nostálgicas e o apelo à memória afetiva transformam o parque em um espaço de ativação cultural e emocional. A hospitalidade aqui não se

limita ao acolhimento físico, dado que se manifesta como uma prática narrativa que acolhe o visitante no enredo e o insere em uma vivência compartilhada.

Ao aplicar os conceitos discutidos nos capítulos anteriores a um caso empírico, foi possível perceber como a cultura de massa, as ferramentas tecnológicas e os modos contemporâneos de contar histórias se articulam na criação de espaços imersivos e performáticos. O capítulo, assim, buscou colaborar para o entendimento das dinâmicas narrativas que sustentam a exposição como texto cultural e o entretenimento tematizado como uma prática sociocultural multifacetada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As reflexões desenvolvidas ao longo desta tese buscaram compreender como os parques temáticos, e em especial a Vila da Mônica Gramado, se configuram como espaços narrativos complexos, onde diferentes linguagens se entrelaçam para construir experiências afetivas e imersivas. Ao percorrer os fundamentos teóricos dos Estudos Narrativos, da linguagem dos quadrinhos e das práticas expositivas, foi possível construir uma base conceitual para investigar como o entretenimento tematizado contemporâneo se apropria dos suportes estéticos e discursivos para engajar o público de forma engajada e imersiva.

No primeiro capítulo, discutimos o conceito de narrativa sob múltiplas perspectivas, abordando sua expansão para além do campo literário. A partir das explanações deste capítulo, espera-se que o leitor tenha compreendido, primeiramente, que as narrativas estão presentes de forma inerente na vida humana e que se manifestam nas mais diferentes formas. Também é crucial que o leitor reconheça o papel dos mundos possíveis ficcionais na construção das narrativas. Esses mundos oferecem um espaço de exploração criativa e imaginativa por parte do emissor e receptor, bem como refletem e dialogam com o mundo concreto, trazendo sob uma nova configuração determinadas normas e valores da realidade.

A tensão entre o ficcional e o real permite que as narrativas abordem questões humanas universais, criando um impacto diferente no público, que deseja se sentir cada vez mais imerso nas histórias que lê, ouve e assiste. A metalepse, enquanto recurso narrativo, colabora para essa interseção entre os mundos ao romper as barreiras entre as camadas da narrativa e inserir o público diretamente dentro da história.

Espera-se, ainda, que o leitor perceba que um único texto tem a capacidade de se transformar em vários e transcorrer por vários suportes, formando um gigantesco universo transmidiático de narrativas transtextuais. Apesar das possibilidades, é importante que o leitor entenda que, para a criação de uma boa narrativa, isto é, de um bom *storytelling*, é necessário a utilização de estratégias para criar, produzir e distribuir conteúdos envolventes, capazes de apreender a atenção do público do século XXI, tarefa complexa se considerarmos a elevada quantidade de informações que chegam até os receptores pelas plataformas digitais.

O segundo capítulo concentrou-se na linguagem dos quadrinhos e na trajetória da *Turma da Mônica* como fenômeno editorial e transmidiático. Os quadrinhos podem ser pensados pelas suas articulações e analisados de forma profunda, contudo, o objetivo desta tese ao trazê-los para a discussão foi mostrar a sua pluralidade, seus diálogos e imbrólios com a literatura, além de apresentar seus conceitos fundamentais, tendo em vista que o principal objeto de estudo desta pesquisa é a *Turma da Mônica*, obra que se apresenta em múltiplos suportes, entretanto, que teve origem com nosHQ's.

A evolução dos quadrinhos no Brasil se traduz em resistência, inovação, transformação e representatividade. O que teve início como uma expressão crítica em tempos de repressão evoluiu para uma cena abundante e diversa, que hoje abrange desde os quadrinhos de massa até produções independentes e autorais.

Nesse contexto, um dos principais exemplos de progressão e influência contínua no cenário nacional é a *Turma da Mônica*, de Mauricio de Sousa, que passou a inserir problemáticas cotidianas atuais em suas histórias, como a representação social por meio de personagens pretos e portadores de necessidades especiais. Representando um marco na cultura pop brasileira, a obra transcendeu gerações, consolidando-se como um fenômeno que continua a evoluir e atrair leitores de todas as idades, desde os anos 1970 até os dias atuais.

A *Turma da Mônica* é, portanto, um exemplo vívido de como a transtextualidade se entrelaça com a transmidialidade para criar um universo narrativo multifacetado e envolvente. Por meio de suas múltiplas formas de expressão, que incluem histórias em quadrinhos, desenhos animados, filmes, jogos, webséries e produtos licenciados, as aventuras e os personagens da Turma da Mônica são apresentados de maneiras diversas e complementares. Essa interconexão entre diferentes mídias permite um diálogo contínuo, onde elementos introduzidos em uma mídia são referenciados, reinterpretados ou expandidos em outras, oferecendo ao público uma experiência mais imersiva do universo de Sousa.

No terceiro capítulo, olhamos para o campo das exposições e dos parques temáticos, investigando suas estratégias narrativas, estéticas e curatoriais. Foi discutida a exposição como um texto tridimensional, capaz de mobilizar sentidos por meio da espacialidade, da visualidade e da performatividade. Argumentou-se que os parques temáticos atualizam e ampliam os princípios da exposição, configurando-se

como ambientes em que o visitante é estimulado a participar ativamente da construção do enredo. A experiência nesses espaços se dá pela ação, pela presença e pela performance.

Foi possível observar, ao longo da análise, que as práticas expositivas expandiram seus limites tradicionais, incorporando recursos interativos, estruturas não lineares e elementos transmidiáticos. Tais características aproximam as exposições de outros espaços culturais, como os parques temáticos, que funcionam seguindo uma dinâmica semelhante: roteirizam espaços, organizam percursos, convocam o visitante à ação e constroem narrativas por meio da linguagem visual e da ambientação sensorial. Nesse sentido, os parques temáticos foram aqui compreendidos como formas ampliadas de exposição, nas quais se intensificam os mecanismos de imersão e de envolvimento do público.

A arquitetura, o design cenográfico, os personagens e os roteiros de visita funcionam como ferramentas narrativas que transformam o espaço em enunciado cultural, atuando segundo modelos curatoriais, afetivos e comerciais. Com esse aporte conceitual, tornou-se possível aprofundar a investigação no capítulo seguinte, cujo foco foi a Vila da Mônica Gramado. A proposta foi examinar como esse parque temático, inspirado no universo narrativo de Mauricio de Sousa, articula estratégias de hospitalidade, *storytelling*, design da experiência e memória afetiva para construir um espaço de imersão. Trata-se, portanto, de observar como os fundamentos expográficos e narrativos aqui discutidos são mobilizados, adaptados e ressignificados em um caso concreto de entretenimento tematizado e culturalmente situado.

A partir dessas reflexões, o capítulo quatro se concentrou na análise empírica da Vila da Mônica Gramado, a partir de uma pesquisa de campo com base na observação participante. A imersão no parque permitiu compreender de maneira mais profunda como os conceitos teóricos previamente discutidos se materializam em um espaço concreto. A Vila da Mônica se mostrou um dispositivo narrativo vivo, no qual a memória afetiva, o design da experiência e a hospitalidade se entrelaçam para criar um universo lúdico que busca acolher e envolver o visitante.

Foi possível observar que o parque funciona ainda como um hipertexto tridimensional, funcionando na lógica da convergência de mídias e da expansão narrativa. A ambientação cenográfica, a presença de personagens icônicos, as

interações digitais e a linguagem visual dos quadrinhos são articuladas para produzir uma experiência sensorial e emocional. A Turma da Mônica, nesse espaço, deixa de ser uma referência textual para se tornar um ambiente habitável, onde as fronteiras entre ficção e realidade são continuamente negociadas.

O modelo turístico de Gramado privilegia roteiros familiares e experiências afetivas compartilhadas, o que se alinha ao conceito do parque como um ambiente de reencontro geracional e reconexão emocional. A ambientação da vila, inspirada em um bairro fictício que resgata brincadeiras clássicas e valores cotidianos, favorece tanto a identificação imediata das crianças quanto a evocação de memórias nos adultos. Com isso, a implantação da Vila da Mônica em Gramado torna-se a construção de um espaço transmidiático e narrativo, que reafirma o papel do turismo como meio de expressão cultural.

Ao integrar elementos da literatura visual, da performance ao vivo, da cenografia e do *storytelling*, o parque estabelece um mundo possível ficcional acessível ao visitante, com suas próprias regras e dinâmicas internas, oferecendo uma experiência alternativa à realidade e, nesse caso, fisicamente habitável. Assim, a Vila da Mônica se consolida como uma narrativa tridimensional onde turismo, memória e cultura popular se entrelaçam, transformando-se em território simbólico de recepção afetiva.

A experiência observada no parque também evidenciou a transtextualidade como mecanismo de engajamento. Referências cruzadas à cultura pop, à televisão, à literatura e à arte reforçam o caráter híbrido do espaço, que se estrutura como uma colcha de retalhos simbólica. Essa diversidade de linguagens e referências contribui para tornar a experiência mais inclusiva e plural, dialogando com diferentes públicos e repertórios culturais.

Alguns aspectos deixaram de ser abordados não por escolha teórica, mas por limitações práticas, como o tempo disponível e questões burocráticas. Essa impossibilidade metodológica de escuta direta dos idealizadores da MSP e dos parques, por meio de entrevistas, por exemplo, impactou a tessitura de algumas análises mais interpretativas, exigindo que a pesquisa se apoiasse especialmente observação participante, leitura crítica do espaço e material institucional disponível. Essas ausências, no entanto, não enfraquecem a proposta. Pelo contrário, ajudam a delimitar o escopo e a fortalecer a coerência da abordagem escolhida, que se apoia

nos estudos narrativos, na literatura comparada e nas reflexões contemporâneas sobre experiência, ficcionalidade e cultura visual.

A partir dos limites e escolhas aqui descritos, são sugeridos alguns desdobramentos e caminhos de pesquisa futuros. Um dos mais imediatos seria o aprofundamento da comparação entre diferentes parques temáticos com estruturas narrativas semelhantes, o que poderia permitir mapear padrões recorrentes de transmidiação, hospitalidade espetacularizada e práticas de tematização do espaço urbano. Outra possibilidade seria o estudo da recepção direta do público visitante por meio de entrevistas, questionários ou análise de redes sociais, com o objetivo de investigar como os sentidos são de fato atribuídos à experiência por diferentes perfis de público, algo que esta tese apenas tangencia por meio da observação participante.

Há ainda potencial para explorar o cruzamento entre narrativas transmídia e práticas educativas não-formais, com foco em como parques como a Vila da Mônica podem funcionar como ferramentas pedagógicas para públicos diversos. Por fim, há espaço também para uma análise mais aprofundada da relação entre cidade, turismo e literatura, tomando como base os modos pelos quais os espaços tematizados fabricam narrativas urbanas e afetivas que interferem diretamente na forma como o público habita o real.

Por fim, esta tese defende uma visão ampliada e menos conservadora da literatura e da narrativa, reconhecendo que manifestações culturais como os quadrinhos, os parques temáticos e as experiências imersivas também são formas legítimas de produção de sentido. O texto literário não deve se encerrar em um cânone fixo e elitista, e sim, abrir-se ao hibridismo, à confluência de linguagens e à pluralidade estética. Acredita-se que, ao abraçar essas outras formas de expressão, a literatura se fortalece enquanto prática cultural viva, acessível e transformadora. É nessa abertura, onde o lúdico encontra o simbólico, o popular encontra o poético e o entretenimento encontra o enunciado, que reside o verdadeiro poder da narrativa como ferramenta de democratização do sensível e do imaginário.

Espera-se que, ao longo da leitura, os exemplos e explicações oferecidos tenham cumprido seu papel de iluminar os conceitos discutidos e de facilitar a compreensão dos argumentos centrais, especialmente para leitores que não pertencem diretamente aos campos teóricos mobilizados nesta pesquisa.

Consciente da diversidade de formações entre os possíveis leitores e das camadas de complexidade que perpassam a tese, optei por uma escrita que buscasse criar acessos, pontes e respiros. Ao transformar o abstrato em cenas, imagens ou situações concretas, procurei convidar o leitor a caminhar comigo, mesmo que por trilhas pouco familiares. Afinal, mais do que afirmar verdades, esta tese pretende abrir caminhos para novos olhares, cruzamentos e possibilidades de leitura.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AAKER, David A. **Construindo marcas fortes**. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2012.

ADIBRA - ASSOCIAÇÃO DAS EMPRESAS DE PARQUES DE DIVERSÃO DO BRASIL **Brasil tem 5 entre os 25 melhores Parques de Diversões e Aquáticos do mundo** (um fica em Goiás).2024. Disponível em: <https://www.adibra.com.br/3311/page/brasil-tem-5-entre-os-25-melhores-parques-de-diversoes-e-aquaticos-do-mundo-um-fica-em-goias.html>. Acesso: 5 de maio de 2025.

ALAMBERT, C. C. MONTEIRO, M. G **Exposição: materiais e técnicas de montagem**. Secretaria de Estado da Cultura, 1990.

ALEXANDER, Edward P. **Museums in motion: An Introduction to the History and Functions of Museums**. Tennessee: American Association for State and Local History, 1979.

ALVES, Mírian Sousa; OLIVEIRA, Rodrigo Santos de. A personagem Wally e os códigos da cidade em *Medianeras*, de Gustavo Taretto. **Lumen et Virtus: Revista Interdisciplinar de Cultura e Imagem**, v. 12, n. 30, p. 1–10, jan./abr. 2021. Disponível em: https://www.jackbran.com.br/lumen_et_virtus/numero_30/PDF/PERSONAGEM_WALLY.pdf. Acesso em: 5 maio 2025.

ANDERSON, Chris. **A Cauda Longa e o jornalismo** – Como a teoria da Cauda Longa se aplica ao jornalismo. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

ANDRADE, Bruna Nataly de. **Design de Exposições**: re-design da exposição permanente do Museu do Expedicionário. 155 páginas. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em design), Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2013. Disponível em: <https://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/7756>. Acesso em: 12 fevereiro 2025.

ANDRAUS, Gazy; SILVEIRA, Guilherme Lima Bruno e. **HQs Independente-Autofágico-Abstratas!**. 9ª Arte (São Paulo), [S. l.], p. e219551, 2024. Disponível em: <https://revistas.usp.br/nonaarte/article/view/219551>. Acesso em: 7 julho 2024.

ANGELUCI, Alan César Belo. O figital e o não lugar da escola contemporânea. **Revista Estudos Aplicados em Educação**, v. 8, e20239313, 2023. Disponível em: https://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_estudos_aplicados/article/view/9313

ANJOS, F. A. V. QUELUZ, M. História em quadrinhos e arte: A influência do expressionismo nas HQs de Ted McKeever. **Anais Eletrônicos das 3as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos**, 2015. Disponível em: https://anais2ajornada.eca.usp.br/anais3asjornadas/artigo_010620152241392.pdf. Acesso em: 2 julho 2024.

ANÓNIMO. **A epopeia de Gilgamesh** (versão de Pedro Tamen). Lisboa: Edições António Ramos, 1972.

ANSARAH, M. G. R. (1999) **Turismo, segmentação de mercado**. São Paulo: Futura.

ANTONSICH, Marco. Searching for Belonging - AnAnalytical Framework. **Geography Compass**, v. 4, n. 6, p. 644-659, 2010. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/229707459_Searching_for_Belonging_-_An_Analytical_Framework. Acesso em: 17 out. 2023

ANTUNES, Letizia Zini (org.). **Estudos de Literatura e Linguística**. São Paulo: Arte & Ciência; Assis (SP): FCL/Unesp, 1998.

ARENDT, Hannah. **A Condição Humana**. 10. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2007.

ARISTÓTELES. **Poética**. Tradução Eudoro de Sousa. 2. ed. Imprensa Nacional – Casa da Moeda. 1990. Série Universitária. Clássicos de Filosofia.

ARNOULD, Eric J.; THOMPSON, Craig J. Consumer Culture Theory (CCT): twenty years of research. **Journal of Consumer Research**, v. 31, n. 4, p. 868–882, 2005.

ARQUIVOS TURMA DA MÔNICA. **Revista Parque da Mônica**. Disponível em: <https://arquivosturmadamonica.blogspot.com/2011/10/revista-parque-da-monica.html>. Acesso em: 30 abr. 2025.

ARRIGUCCI JÚNIOR, David. **Fragmentos sobre a crônica**. Folha de São Paulo, 1 jan. 1987.

ASSIS, Joaquim Maria Machado de. **A Cartomante**. In: —. Obra Completa. Rio de Janeiro: Aguilar, 1962.

BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008. 242 p.

BAINES, Phil; HASLAM, Andrew. **Type & Typography**: Designação e Tipografia. São Paulo: Blucher, 2005.

BAKHTIN, Mikhail. **Questões de literatura e de estética**: a teoria do romance. Trad. Aurora F. Bernadini et al. 4. ed. São Paulo: Editora UNESP, 1998.

_____. **Problemas da poética de Dostoiévski**. Tradução de Paulo Bezerra. 3 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2005.

BAL, Mieke; BRYSON, Norman. **Semiotics and Art History**: a discussion of context and senders, 1991.

BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino da arte**. 9. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Tradução de Maria João da Costa Pereira de Souza. Campinas, SP: Papirus, 2001.

_____. **Para uma crítica da economia política do signo**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BAUMEISTER, Roy F.; TIERNEY, John. **Força de vontade: A redescoberta do poder humano**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2012.

BARTHES, Roland. **S/Z – uma análise da novela Sarrasine de Honoré de Balzac**. Nova Fronteira : Rio de Janeiro, 1992.

_____. **A Morte do Autor**. In: O Rumor da Língua. São Paulo: Brasiliense, 1988.

_____. **Introdução à Análise Estrutural da Narrativa**. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

BASTOS, Marcela Brown. **A influência que os personagens infantis exercem no comportamento do consumidor mirim**. 2004. Monografia (Graduação em Comunicação Social – Propaganda e Marketing) – Centro Universitário de Brasília, Faculdade de Ciências Sociais Aplicadas – FASA, Brasília, DF, 2004. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/185252226.pdf>. Acesso em: 30 abr. 2025.

BARBIERI, Daniele. **Los lenguages del cómic**. Barcelona: Paidós, 1993.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. 8. ed. São Paulo: Brasiliense, 2012. p. 165-196.

_____. **O Narrador: Considerações Sobre a Obra de Nikolai Leskov**. In: Obras escolhidas I. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Ed. Brasiliense, 2012. Disponível em: http://www.usp.br/cje/depaula/wp-content/uploads/2017/03/O-Narrador_Walter-Benjamin-1.pdf

_____. **Escritos sobre mito e linguagem (1915-1921)**. Organização, apresentação e notas de Jeanne Marie Gagnebin e tradução de Susana Kampf Lages e Ernani Chaves São Paulo: Duas Cidades; Editora 34, 2011.

_____. A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica. In: **Obras escolhidas**. Vol. 1. Magia e técnica, arte e política. Ensaio sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1987, p. 165-196.

BERGANIMI, Denise Lopes. **Da poesia inspirada à poesia eletrônica: um breve histórico sobre os caminhos da poesia**. Instrumento: R. Est. Pesq. Educ. Juiz de Fora, v. 12, n. 1, jan./jun. 2010. Disponível em:

<https://periodicos.ufjf.br/index.php/revistainstrumento/article/view/18671/9794>
Acesso em: 22 de fevereiro 2024.

BORGES, Cláudia Cristina do Lago (2008). **Uma narrativa pré-histórica: o cotidiano de antigos grupos humanos no Sertão do Seridó/RN**. Tese de doutoramento UNESP de Assis, S. Paulo, Brasil. Disponível em: https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/103182/borges_ccl_dr_assis.pdf?sequence=1. Acesso em: 12 de dezembro 2023.

BISHOP, Claire. **Installationart: a criticalhistory**. London: Tate Publishing, 2005.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: Understanding New Media**. Cambridge: MIT Press, 2000.

BONSIEPE, Gui. **Design, cultura e sociedade**. São Paulo, SP: Blucher, 2011

BORA PRA ORLANDO. No dia 1º de março de 2025, o Universal Orlando Resort lançou a Nova Geração de Varinhas Interativas no The Wizarding World of Harry Potter [...]. **Instagram**: @borapraorlandoviagens, 2025. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/DIzi1Sfu-Sg/>. Acesso em: 28 abr. 2025.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **A arte do cinema: uma introdução**. Campinas: Editora da Unicamp, 2013.

BOURDIEU, Pierre. **Economia das trocas simbólicas**. 6. Ed – São Paulo: Perspectiva, 2005.

BOYM, Svetlana. **The future of nostalgia**. New York: Basic Books, 2001.

BRAGA, Joaquim, Tangibilidade e invisualidade. Do corpo sugestivo da taticidade digital, In: **Linguística in Focus, Corpo, gênero, hibridismos: limites e fronteiras na era digital**, EDUFU, Brasil, 2015. Disponível em: <https://estudogeral.uc.pt/bitstream/10316/89059/1/Tangibilidade%20e%20invisualidade.pdf>. Acesso: 12 de dezembro de 2024.

BRAIT, Beth. **A personagem**. São Paulo: Ática, 2008.

BRASIL. **Base Nacional Curricular Comum**. Abril de 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/download-da-bncc/>. Acesso em: 3 de maio de 2025.

BRASIL. Ministério do Turismo. **Parques Temáticos: orientações para implantação e gestão**. Brasília: Ministério do Turismo, 2014.

BRETON, André. Second manifeste dusurréalisme. In: **Manifestes dusurrealisme**, Paris, Gallimard, 2005.

BROOKS, Charles. **The anima tronics guide book: building and programming mechanical characters**. New York: Routledge, 2014.

BUZAN, Tony. **Use Your Memory**. London: BBC Active, 2006.

BUZATO, Marcelo El Khouri. **Data Storytelling e a Dadificação de Tudo**: um gênero bastardo de mãe narrativa e pai banco de dados. Researchgate, 2018.

Disponível em:

www.researchgate.net/publication/328260510_Data_Storytelling_e_a_dadificacao_d_e_tudo_um_genero_bastardo_de_mae_narrativa_e_pai_banco_de_dados

Acesso em 27 de dezembro 2023.

CAMPEDELLI, Samir. **A narrativa no cinema**: princípios da construção dramática. São Paulo: Summus Editorial, 2004.

CAMPATO JÚNIOR, João Adalberto. Tempo. In: **E-Dicionário de Termos Literários**, coord. de Carlos Ceia.. Disponível em:

<https://edtl.fcs.unl.pt/encyclopedia/tempo>. Acesso em 27 de dezembro de 2023.

CAMPBELL, Joseph. **O Poder do Mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990.

_____. **O herói de mil faces**. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Pensamento/Cultrix, 1989.

CAMPBELL, Colin. **A Ética Romântica e o Espírito do Consumismo Moderno**. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.

CANCLINI, Néstor García. **Consumidores e cidadãos: conflitos multiculturais da globalização**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2008.

CÂNDIDO, Antônio. **Educação pela noite e outros ensaios**. São Paulo: Editora Nacional, 1970.

CARDOSO, Rafael. **Uma Introdução a História do Design**. São Paulo: Editora Edgar Blücher, 2004.

CARLSON, Marvin. **Teorias do teatro: uma introdução**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

CARRILHO, K.; MARKUS, K. Narrativas na construção de marcas: storytelling e a comunicação de marketing. **Organicom**, [S. l.], v. 11, n. 20, p. 128-136, 2014. DOI: 10.11606/issn.2238-2593.organicom.2014.139224.

Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/organicom/article/view/139224>. Acesso em: 12 de dezembro de 2024.

CARVALHO, Rosane Maria Rocha de. Comunicação e informação de museus na Internet e o visitante virtual. In: **Museologia e Patrimônio**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, p. 83-93, jul./dez. 2008. Disponível em:

<http://revistamuseologiaepatrimonio.mast.br/index.php/ppgpmus/article/viewfile/8/4>.

Acesso em 27 de dezembro de 2023.

CASCUDO, Luís da Câmara. **História da Literatura Oral**. 4. ed. São Paulo: Global Editora, 2002.

CASTRO, Alfredo. **Storytelling para resultados**: como usar histórias no ambiente empresarial. 1. ed. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2013.

CANAVILHAS, João (org.). **Webjornalismo**: 7 características que marcam a diferença. Covilhã, Universidade da Beira Interior: Livros LabCom, 2014.

Disponível em:

<https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/tematica/article/view/30210/15972>

Acesso: 9 dezembro 2023.

CARNEIRO, J. S. **Fotografia e memória autobiográfica no facebook**: narrativas de si mediadas pela imagem. Dissertação de mestrado, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, Brasil), 2016. Disponível em: www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/17700. Acesso: 02 janeiro 2024.

_____. GERMANO, Idilva Maria Pires. Memória e sites de redes sociais: mediação da imagem em recordações e narrativas autobiográficas. **Revista de Psicologia**, ISSN-e 2179-1740, ISSN 0102-1222, Vol. 8, Nº. 1, p. 109-120, 2017. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8086429>
Acesso: 04 janeiro 2024.

CASTELLS, Manuel. **Comunicación y poder**. Madrid: Alianza Editorial, 2009. p. 87-88.

CHAIA, Miguel. **Tridimensional: entre o sagrado e o estético**: um recorte da coleção Vera e Miguel Chaia) 1. ed., São Paulo: Arte132, 2023. Disponível em: https://arte132.com.br/wp-content/uploads/2023/01/Arte132_Tridimensional_Digital.pdf. Acesso em: 9 de dezembro de 2023.

CLAUDINO, Guilherme dos Santos. Vasto Mundo: Horizontes da Teoria Social e dos Mundos Possíveis nas confluências do Pensamento Geográfico. In SPOSITO, Eliseu Savério; _____ (Orgs). **Teorias na Geografia III: Mundos Possíveis**. Rio de Janeiro: Consequência Editora, 2023.

CALLIGARIS, C. Verdades de autobiografias e diários íntimos. **Estudos Históricos**, Rio de Janeiro: Ed. Fundação Getúlio Vargas, v. II, n. 21, 1998. Disponível em: <http://bibliotecadigital.fgv.br/ojs/index.php/reh/article/view/2071>. Acesso: 23 de outubro 2023.

CAMARGO, L. O. L. **Hospitalidade**. 2 ed., Coleção ABC do Turismo. São Paulo: Aleph, 2004.

CAMPOS, Rogério de. **Imageria**: o nascente do cinema, da fotografia e dos quadrinhos. São Paulo: Veneta, 2016.

CÂNDIDO, Antônio. **Parceiros do rio bonito**: estudo sobre o caipira paulista e a transformação dos seus meios de vida. São Paulo: Duas Cidades, 1987. Disponível em: <https://repositorio.usp.br/item/000922454> Acesso em: 26 out. 2022.

CANTON, Kátia. **Espelho de artista**. 2 ed. São Paulo: Cosac & Naify, 2001

CARVALHO, Helba. **Da Poesia Concreta ao Poema-Processo**: um passeio pelo fio da navalha. 2002. Dissertação (Mestrado em Literatura Brasileira). Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/269083938/Da-Poesia-Concreta-Ao-Poema-Concreto-Um-Passeio-Pelo-Fio-Da-Navalha>. Acesso em: 9 de dezembro de 2023.

CASSIANO, Vanderlei. **Tecnologia e Sociedade - configuração, reconfiguração**. Goiânia: Media Lab/ Ciar UFG/ Gráfica UFG, 2015.

CERQUEIRA, L. A.; DORNELAS, T. O mercado brasileiro de quadrinhos: a atuação das editoras no Brasil. **Revista Vianna Sapiens**, [S. l.], v. 9, n. 1, p. 14, 2018. Disponível em: <https://www.viannasapiens.com.br/revista/article/view/293>. Acesso em: 11 mar. 2024.

CHARTIER, Roger. **Os desafios da escrita**. São Paulo: Ed. UNESP, 2002.

CHICLETE COM BANANA 1. São Paulo: Circo Editorial LTDA, outubro de 1985. P. 3. *In: Antologia Chiclete com Banana* 5. São Paulo: Devir Livraria, abril de 2008.

CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, Sedução e Paixão**. Petrópolis, Vozes, 2000.

CNN BRASIL. **Gramado bate recorde histórico com 8 milhões de visitantes em 2023**. 2024. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/viagemmegastronomia/viagem/gramado-bate-recorde-historico-com-8-milhoes-de-visitantes-em-2023/>. Acesso em: 30 abr. 2025.

COELHO, Nelly Novaes. **A magia da narrativa**: estrutura do romance e da novela. São Paulo: Ática, 1980.

COLERIDGE, Samuel Taylor. **Biographia Literaria**. Londres: Rest Fenner, 1817.

COSSIO, Gustavo. **Design de Exposição de Design - três estudos sobre critérios projetuais para comunicação com o público**. 2011. 203 f. Dissertação (Pós-graduação) - Programa de Pós-graduação em Design - PGDesign, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2011. Disponível em <http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/60729/000859790.pdf?sequence=1>

COSTA, Lúcia Militz. **A Poética de Aristóteles**. São Paulo: Ática: 2003

COSTA, Paulo José Ferreira da. **Design de comunicação transmedia de jogos e brinquedos**: estudo de casos da marca Science Track. Dissertação de Mestrado. ESART – Escola Superior de Artes Aplicadas. Instituto Politécnico de Castelo Branco. Escola Superior de Artes Aplicadas. Lisboa, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ipcb.pt/handle/10400.11/6696>. Acesso: 14 março 2024

COHN, Neil. **The visual language of comics**. Nova York, Bloomsbury, 2013.

COLONNA, Vincent. **Tipologia da autoficção**. In: NORONHA, Jovita Maria Gerhein. Ensaio sobre a autoficção. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. São Paulo: Editora da UNESP, 2003.

COVIELLO, João. Viagem crítico-sentimental à 10ª Bienal de São Paulo e às outras edições PÓS: **Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG**. v. 11, n. 23, set-dez. 2021 Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/29087>. Acesso em: 9 de dezembro de 2023.

CUNHA, Patricia Bacchieri Wexel Mendes de. **A expografia como protagonista ou como um projeto expográfico define o caráter de uma exposição**. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Artes, Práticas Curatoriais, Porto Alegre, 2020. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/221876/001126328.pdf?sequence=1>. Acesso em: 9 de dezembro de 2023.

CURVO, Evaleis Fátima; LEÃO, Marcelo Franco. A gamificação como estratégia de ensino para a Educação Financeira na Educação Básica. **ColInspiração** - Revista dos Professores que Ensinam Matemática, Mato Grosso, v. 7, 2024. Disponível em: <https://sbemmatogrosso.com.br/publicacoes/index.php/coinspiracao/article/view/177>. Acesso em: 4 maio. 2025.

CURY, Marília Xavier. **Exposição: concepção, montagem e avaliação**. São Paulo: Annablume, 2006

DÄLLENBACH, Lucien. **Le récit spéculaire: essai sur la mise en abyme**. Paris: Seuil, 1977.

DANTO, Arthur. O Mundo da Arte. Tradução de Rodrigo Duarte. **Revista Arte Filosofia**, v. 1, n. 1, p 13-25, 2006. Disponível em: <https://periodicos.ufop.br/raf/article/view/791>. Acesso em: 29 de fevereiro 2025

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. 3. ed. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DENNING, Stephen. **O poder das narrativas nas organizações**: o guia para líderes sobre o uso da técnica de narrativas. Trad. Ricardo Vieira. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

DE PELSMACKER, P.; GEUENS, M. & ANCKAERT, P. (2002). **Media Context and Advertising Effectiveness**: The Role of Context Appreciation and Context /Ad Similarity, *Journal of Advertising*, 31:2, 49-61. Disponível em: <https://psycnet.apa.org/record/2002-04121-004>. Acesso: 18 de março 2024

DERRIDA, J. (1967). **L'écriture et la différence**. Paris: Éditions du Seuil.

DETERDING, Sebastian et al. **From game design elements to game fulness: defining "gamification"**. Proceeding softhe 15th International Academic Mind Trek Conference, 2011. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Element_s_to_Gamefulness_Defining_Gamification. Acesso: 18 de abril 2025

DIAS, A. V. M.; MORAIS, C. G.; PIMENTA, V. R.; SILVA, W. B. Minicontos multimodais In: ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo (orgs.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012, p. 81.

DISNEY INSTITUTE. **O jeito Disney de encantar os clientes: do atendimento excepcional ao nunca parar de crescer e acreditar**. São Paulo: Sextante, 2011.

DOLEZEL, Lubomir. **Heterocosmica: Ficción y mundos posibles**. Trad. Félix Rodríguez. Madrid: Arcos Livros, 1999.

DORNELES, Vanderlei. Entre a realidade e o imaginário: a hiper-realidade e os processos cognitivos. Apuntes Universitários. **Revista de Investigación**, San Martin, v. 3, n. 2, p. 125–138, jul./nov. 2013. Universidad Peruana Unión. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/4676/467646127008.pdf>. Acesso: 02 de março 2025.

DOUGLAS, Mary. Modelo corpo/casa do mundo: o microcosmos como representação coletiva. **Revista FAMECOS**, [S. l.], v. 11, n. 25, p. 138–152, 2008. DOI: 10.15448/1980-3729.2004.25.3293. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/revistafamecos/article/view/3293>. Acesso em: 2 de maio. 2025.

DO ROZÁRIO, Rebecca-Anne C. The princessandthemagickingdom: beyond nostalgia, thefunctionofthe Disney princess. **Women'sStudies in Communication**, v. 27, n. 1, p. 34–59, 2004. Disponível em: <https://www.uky.edu/~addesa01/documents/ThePrincessandtheMagicKingdom.pdf> Acesso: 13 de abril 2025

DUARTE, Renan; PIRES, Anderson. As histórias em quadrinhos como fenômeno literário: problemas, impasses e desafios. **Nascentes. Fólio – Revista de Letras**, Vitória da Conquista, v. 12, n. 2, jul./dez. 2020. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/368054192>. Acesso em: 28 abr. 2025.

EAGLETON, Terry. **Teoria da literatura: uma introdução**. Tradução de Waltensir Dutra. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

ECO, Umberto. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Trad. Beatriz Borges. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

_____. **Apocalípticos e integrados**: comunicações de massa e teorias da cultura de massa. São Paulo: Perspectiva, 1994.

_____. **Tratado Geral de Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**: princípios e práticas do lendário cartunista. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

ELMOR, Larissa Rosa Carneiro. **O marketing de experiência da Disney Company através da visão de turistas brasileiros**. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Administração) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018. Disponível em: <https://pantheon.ufrj.br/bitstream/11422/12013/1/LRCElmor.pdf>. Acesso em: 27 abr. 2025.

FALCÃO, D.; ALVES, F.; KAPRAS, S.; COLINVAUX, D. Museus de ciência, aprendizagem e modelos mentais. In Gouvêa, G.; Marandino, M. & Leal, M.C. (Org.) **Educação e museu**: A construção social do caráter educativo dos museus de ciências, 2003 (pp.185-206). Rio de Janeiro.

FALK, John H.; DIERKING, Lynn D. **Learning from Museums**: Visitor Experiences and the Making of Meaning. Walnut Creek, CA: Alta Mira Press, 2000.

FEATHERSTONE, Mike. **Culture and consumerism**. London: Sage, 1995.

FERNANDES Silva, Fabíola; MARQUES JÚNIOR, Sérgio. Fatores que afetam o encantamento do cliente do turismo de lazer a partir da experiência em Parques Temáticos. **Turismo – Visão e Ação**, vol. 19, núm. 1, pp. 103-127. Universidade do Vale do Itajaí Camboriú, Brasil, 2017. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/2610/261056057006.pdf>. Acesso: 23 de março 2025.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Aurélio século XXI**: dicionário da língua portuguesa. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999.

FILGUEIRA, Diego. **Clássicos do Cinema - Turma da Mônica # 36 - Coelhada para o Futuro**. UNIVERSO HQ, 2013. Disponível em: <https://universohq.com/reviews/classicos-do-cinema-turma-da-monica-36-coelhada-para-o-futuro/> Acesso: 13 de junho 2024.

FIORIN, J. L. O projeto hjelmsleviano e a semiótica francesa. **Galáxia**, n. 5, p. 19-52, abr. 2003. Disponível em: www.researchgate.net/publication/50361475_O_projeto_hjelmsleviano_e_a_semiotica_francesa. Acesso: 13 de junho de 2024.

FISHER, Walter R. Narration as a human communication paradigm: The case of public moral argument. **Communications Monographs**, v. 51, n. 1, p. 1-22, 1984. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/03637758409390180> Acesso: 25 de fevereiro 2024.

FLUSSER, Vilém. **Língua e Realidade**. 3ª ed. São Paulo: ANNABLUME, 2007 (1ª ed.1963).

FOG, K., Budtz, C., & Yakaboylu, B. (2005). **Storytelling**: Branding in practice. Berlin: Springer

FONTANA, Ana Paula Cruz. **A leitura como escrita: fanfiction e práticas de leitura no Brasil**. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal Fluminense, Instituto de Arte e Comunicação Social, Departamento de Ciência da Informação, Biblioteconomia e Documentação, Niterói, 2020.

FOUCAULT, Michel. "Outros Espaços." In: **Microfísica do Poder**. 6ª ed. São Paulo: Graal, 2004, p. 415-432.

FRANÇA, Karyme; MORGADO, Fernando. Uma história, muitas mídias: análise de adaptações de Jerônimo, o herói do sertão. **Revista Iniciacom – Intercom** Vol. 9, N. 2, 2020. Disponível em: <https://revistas.intercom.org.br/index.php/iniciacom/article/view/3220/pdf>. Acesso: 23 de junho 2024.

FREITAS, Thatyana Pimentel Rodrigo de; SILVEIRA, Júlia Beatriz Andrade; COSTA, Pedro Miguel Marques da; MICELI, Bruna Sarpa; ROCHA, Marcelo Borges. Museus de ciências em tempos de pandemia: uma análise no Instagram do museu da vida. **Revista Práxis**, Vol. 12, n. 1 (Sup.), dez. 2020. Disponível em: <https://revistas.unifoa.edu.br/praxis/article/download/3483/2712/>. Acesso: 23 de junho de 2024.

FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. Du linéaire au tabulaire. In: **Communications**. V. 24, Paris, Seuil, 1976, pp. 7-23.

FRYE, Northrop. **Anatomy of Criticism**: Four Essays. Fifteenth printing, with a new Foreword. New Jersey: Princeton University Press, 2000

FUKUNAGA, Eliane. **Gestão da responsabilidade social**. São Paulo: Saraiva, 2020.

G1. **Novo Parque da Mônica é inaugurado em SP com atrações inéditas**. G1 São Paulo, 4 jul. 2015. Disponível em: <https://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2015/07/novo-parque-da-monica-e-inaugurado-em-sp-com-atracoes-ineditas.html>. Acesso em: 30 de abril de 2025.

GAGNEBIN, Jeanne-Marie. **História e Narração em Walter Benjamin**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2009.

GASPERIN, Emerson. Beto Carrero World: o legado do caubói. 2016. **CADERNO NÓS COMENTE!** Disponível em: <http://dc.clicrbs.com.br/sc/nos/noticia/2016/07/beto-carreroworld-o-legado-do-cauboi-6983169.html>. Acesso em: 30 de abril de 2025.

GASTAL, S. CASTROGIOVANNI, C. **Turismo na pós-modernidade (des)inquietações**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 1989.

GENETTE, G. **Discurso da narrativa**: ensaio de método. 1980

_____. **Ficção e Dicação: Ensaios de Poética**. Tradução de Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1995.

_____. **Figure III**. Paris: Seuil, 1972.

_____. **Palimpsestos: a literatura de segunda mão**. Extratos traduzidos por Cibele Braga; Erika Viviane Costa Vieira; Luciene Guimarães; Maria Antônia Ramos Coutinho; Mariana Mendes Arruda; Mirian Vieira. Belo Horizonte: Viva Voz, 2010.

GIACONI, Catia; RODRIGUES, Maria Beatriz. Organização do espaço e do tempo na inclusão de sujeitos com autismo. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 39, n. 3, p. 687–705, jul./set. 2014. Disponível em: http://www.ufrgs.br/edu_realidade. Acesso em: 29 abril 2025

GOB, A.; DROUGUET, N. **A museologia**: história, evolução, questões atuais. [S.l.]: FGV Editora, 2019. ISBN 978-85-225-2464-7.

GONÇALVES, Diogo A.; NESTERIUK, Sérgio. Arquitetura narrativa e a experiência do jogador. In: Conferência Internacional de Design da Informação – Cidi, 9., E **Congresso Nacional De Design Da Informação – CONGIC**, 9. Anais [...]. Belo Horizonte: Sociedade Brasileira de Design da Informação, 2019. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Sergio-Nesteriuk/publication/337272557_Arquitetura_Narrativa_e_a_experiencia_do_jogador/links/5dd6e3c2458515dc2f41e4bb/Arquitetura-Narrativa-e-a-experiencia-do-jogador.pdf. Acesso em: 12 abr. 2025

GOVERNO FEDERAL. **Cartilha do Tour da Experiência elaborado pelo Instituto Marca Brasil por solicitação do Ministério do Turismo e SEBRAE**. 2010.

Disponível em:

https://www.gov.br/turismo/pt-br/centrais-de-conteudo/publicacoes/economia-da-experiencia/cartilha_metodologia_projeto_economia_experiencia.pdf. Acesso em: 24 out. 2022.

GRAINGE, Paul. Nostalgia and Style in Retro America: Moods, Modes, and Media Recycling. **Journal of American and Comparative Cultures**, v. 23, n. 1, p. 27-34, 2000. Disponível em: <https://nottingham-repository.worktribe.com/output/1023705/nostalgia-and-style-in-retro-america-moods-modes-and-media-recycling>. Acesso: 19 de abril 2025

GRAU, Oliver. **Arte virtual**. Tradução de João Adolfo Hansen. São Paulo: Senac, 2007.

GREIMAS, A. J. *Sémiotique structurale*. Paris: Larousse, 1966.

GRINOVER, Adriana. **Hospitalidade e performatividade**: entre recepção e encantamento. *Revista Hospitalidade*, São Paulo, v. 13, n. 1, p. 10-29, 2016.

GROENSTEEN, Thierry. **Système de la Bande Dessinée**. Paris: PUF, 1999.

_____. **Bande dessinée et narration: système de la bande dessinée.** Paris, PUF, 2011.

GRÖNROOS, Christian. From marketing mix to relationship marketing: towards a paradigm shift in marketing. **Management Decision**, v. 32, n. 2, p. 4-20, 1994.

Disponível em:

<https://www.periodicos.capes.gov.br/index.php/acervo/buscador.html?task=detalhes&id=W3126732555>. Acesso: 22 de abril 2025.

GUIMARÃES, Denise. O hibridismo no cinema contemporâneo. **Revista**

Contracampo n.13: Niterói: UFF, 2005. P.13-24. Disponível em:

<http://www.uff.br/contracampo/index.php/revista/article/view/449>. Acesso: 19 de junho de 2024

GUIMARÃES, Edgard - Uma Caracterização Ampla para a História em Quadrinhos e seus Limites com Outras Formas de Expressão – **Intercom**, Campo Grande - 2001.

Disponível em:

<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/129151137437781999590570952241469951126.pdf>. Acesso: 19 de junho de 2024.

GURGEL, Thais Macedo. **Exposição e texto na arte contemporânea.** 2013.

Dissertação (Mestrado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013. Disponível

em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-03122013-134630/>.

Acesso em: 26 fev. 2025.

HALBWACHS, Maurice. **A memória coletiva.** São Paulo: Centauro, 2006.

HALPERN J. **Clinical empathy in medical care.** Cambridge: MIT Press, 2012.

HEMMINGTON, N. From service to experience: Underst and ingand defining the hospitality business. **The Service Industries Journal**. 27(6), 747-755, 2007.

Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02642060701453221>

Acesso em: 24 out. 2022.

HENRIQUES, Rosali; FERREIRA DE LARA, Lucas. Os museus virtuais e a pandemia do covid 19: a experiência do Museu da Pessoa. **Museologia &**

Interdisciplinaridade, [S. l.], v. 10, n. Especial, p. 209–220, 2021. DOI:

10.26512/museologia.v10iEspecial.35924. Disponível em:

<https://periodicos.unb.br/index.php/museologia/article/view/35924>. Acesso em: 8 abr. 2025.

HERDER, Johann Gottfried. **Reflexões sobre a filosofia da história da humanidade.** São Paulo: Editora da UNESP, 2006.

HERZING, M. J. **The internet world offanfiction.** 112f. Tese (Master of Arts),

Virginia Commonwealth University, Richmond, 2005.

HOOPER-GREENHILL, Eilean. **Museus e educação.** São Paulo: Perspectiva, 2000.

HOWE, Sean. **Marvel Comics: a história secreta**. Tradução de Érico Assis. São Paulo: LeYa, 2013. E-book (370 p.).

INGOLD, Tim. **The perception of the environment: essay son live lihood, dwellingand skill**. Londres: Routledge. 2000

JAKOBSON, R. **Linguística. Poética. Cinema**: Roman Jakobson no Brasil. São Paulo: Perspectiva, 1970.

JAMESON, F. **Pós-modernidade e sociedade de consumo**. Novos Estudos, Cebrap, n. 12, p. 16-26, jun. 1985.

JAUSS, Hans Robert. **A história da literatura como provocação à teoria literária**. Tradução de Sérgio Tellaroli. São Paulo: Ática, 1994.

JEHA, Julio. **Mimese e Mundos Possíveis**. Signótica, jan-dez, 1993.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo, SP: Aleph, 2009.

_____. GREEN, J., & FORD, S. (2016). **Cultura da Conexão**: criando valor e significado por meio da mídia propagável. Brasil: Editora Aleph.

JOHNSON, D. **Franchising Media Worlds**: Content Networks and the Collaborative Production of Culture. Universityof Wisconsin-Madison, 2009.

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

JÚNIOR, Gonçalo. **A guerra dos gibis**: a formação do mercado editorial brasileiro e a censura aos quadrinhos (1933-1964). São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

JUSTAMAND, Michel. **As pinturas rupestres nos livros didáticos de História**. Francisco Morato: Margêeditora, 2006

KAWAMOTO, Elisa Mári; CAMPOS, Luciana Maria Lunardi. **Histórias em quadrinhos como recurso didático para o ensino do corpo humano em anos iniciais do ensino fundamental**. 2014. Dissertação (Mestrado em Educação para a Ciência) – Universidade Estadual Paulista, Bauru-SP, 2014. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ciedu/a/hWkRW45NLsyg7zTsPVGhVwb/>

KEARNEY, Richard. Narrativa. **Educ. Real.**, Porto Alegre, v. 37, n. 2, p. 409-438, maio/ago, 2012. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edreal/a/NHRYZHnHWHrR9vDbHxfshTN/?format=pdf&lang=p> t. Acesso: 03 de novembro de 2023

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia e o triunfo do espetáculo**. Bauru: EDUSC, 2001.

KHÉDE, S. S. (1986). **Personagens da literatura infanto-juvenil**. São Paulo: Ática.

KOTLER, Philip; KELLER, Kevin Lane. **Administração de marketing**. 14. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2012.

KRISTEVA, Julia. **Semiótica: pesquisas para uma semanálise**. Trad. Telê Porto Ancona Lopez. São Paulo: Perspectiva, 1974.

KROLOW, Stéfani Seefeldt. Processo projetual para design de identidade: Parque Histórico Bento Gonçalves da Silva. **Revista Poliedro**, Pelotas, RS, v. 7, n. 9, p. 32–48, dez. 2023. Disponível em: <https://periodicos.ifsul.edu.br/index.php/poliedro>. Acesso em: 25 abr. 2025.

LACAN, J. O simbólico, o imaginário e o real. In: **Nomes do Pai**. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

LANDEIRA, Gabriela de Oliveira. **Design de exposição: estudo de caso** - Design UFRGS. 2010. 172 f. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Curso Superior em Design Visual. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010. Disponível em < <http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/27842>. Acesso em 1 abr. 2025.

LARROSA, Jorge. **Experiência e saber da experiência**. Revista Brasileira de Educação, n. 19, p. 20–28, 2002.

LASHLEY, Conrad. **Hospitality Retail Management: A Unit Manager's Guide**. Oxford: Butterworth-Heinemann, 2000.

LAUREL, Maria Hermínia Amado. Espaços de fronteira entre mundo real e mundos possíveis: reorientações do estudo do espaço em literatura. **Exodus: Conto e Reconto**, 2016. Disponível em: <https://proa.ua.pt/index.php/formabreve/article/view/4770/3559>. Acesso: 14 de abril de 2024

LANDOW, G. P. **Hipertexto: laconvergencia de lateoría crítica, contemporánea y latecnología**. Barcelona: Paidós, 1995

LEAL, Bruno Souza; RIBEIRO, Ana Paula Goulart. Em busca do tempo: memória, nostalgia e utopia em Westworld. **Contracampo**, Niterói, v. 37, n. 03, pp. 65-80, dez. 2018/ mar. 2019. Disponível em: <https://periodicos.uff.br/contracampo/article/view/19458>> Acesso: 14 de abril de 2024.

LEFFA, V. J. **Aspectos da leitura**. Porto Alegre: Sagra: DC Luzzatto, 1996.

LEIBNIZ, G. W. **Discurso de Metafísica**. Tradução Marilena de Souza Chauí. São Paulo: Abril Cultural, 1983. p.117-52.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIMA, Álisson Hudson Veras Lima. SILVA, Marilde Alves da. ALMEIDA, Vanessa Silva. **A literatura na teoria e na prática**, 2020.

LIMA, Luís Costa. **Teoria da literatura em suas fontes**. 2ºv. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.

_____. **A Ficção e o Poema**. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

LINCK VARGAS, A. Os quadrinhos e a vida: o problema da qualidade literária ao final dos 1970. **Darandina Revista Eletrônica**, Juiz de Fora, v. 10, n. 2, p. 1–10, 2019. DOI: 10.34019/1983-8379.2017.v10.28117. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/darandina/article/view/28117>. Acesso: 29 de junho de 2024

_____. De Buster Brown a Burroughs: introdução a uma genealogia irônica dos quadrinhos brasileiros. **Revista Veredas**, 2019. Disponível em: <https://revistaveredas.org/index.php/ver/article/view/633/451>. Acesso: 30 de junho de 2024.

LIPOVETSKY, Gilles. **A sociedade da decepção**. Barueri: Manole, 2007.

SERROY, Jean. **O capitalismo estético na era da globalização**. São Paulo: Cia. das Letras, 2013.

LOURENÇO, Alexandre S. **Robô esmaga**. São Paulo: JBC, 2014.

LOTMAN, Iun M. **La semiosfera I: semiótica de la cultura y del texto**. Madrid: Cátedra, 1998.

LOUREIRO, Maria Lucia de Niemeyer Matheus. Webmuseus de arte: aparatos informacionais no ciberespaço. **Ciência da Informação**, v. 33, n. 2, p.97-105, 2004. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ci/a/M7pNfLbkJZFYSJYZHGkw6bj/?format=pdf> Acesso: 03 de março de 2025

LUCCHETTI, M. A. LUCCHETTI, R. F. **História em quadrinhos: uma introdução**. *Revista USP*, (16), 24-35, 1993. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9036.v0i16p24-35>. Acesso: 30 de junho de 2024.

LUCENA LUCAS, Ricardo J. de. Tem alguém aí? Ou: existe uma quarta parede nos quadrinhos? In: **Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos**, 4, 2017, São Paulo, SP. Anais. Disponível em: https://jornadas.eca.usp.br/anais/4asjornadas/q_literatura/ricardo_jorge_de_lucena_lucas.pdf. Acesso: 17 de junho de 2024.

LUKAS, Scott A. **The Themed Space: Locating Culture, Nation, and Self**. Lanham: Lexington Books, 2008.

LUKÁCS, G. **A teoria do romance**: um ensaio histórico-filosófico sobre as formas da grande épica. Tradução de José Marcos Mariani de Macedo. 3ª. Ed. São Paulo: Duas Cidades; Ed.34, 2007.

LYNCH, Kevin. **A imagem da cidade**. São Paulo: Martins Pontes, 1997.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e Imaginário**: o Desafio das Pólicas Tecnológicas. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1993.

MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa**. Tradução de Maria Lúcia Machado. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1996.

MANGUEL, Alberto. **Lendo imagens**: uma história de amor e ódio. Trad. Rubens Figueiredo, Rosaura Eichenberg e Cláudia Strauch. 2ª edição. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2001.

MARAT, Marcelo. Qual a cara da HQ Brasileira?. In.: **O que é História em Quadrinhos Brasileira**. GUIMARÃES, Eduardo (org). Paraíba: Editora Marca de Fantasia. Série Quiosque, 12. 2023, 2ª edição, 92p.

MARTINS, Rafael Barbosa Fialho. CALEIRO, Maurício de Medeiros. A Vila é o Mundo: o Seriado “Chaves” como expressão do conceito de glocalidade. **Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação**, XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, Anais. Ouro Preto, 2012. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2012/resumos/R33-0943-1.pdf>. Acesso em: 22 de abril de 2024.

MASCARENHAS, A.; TAVARES, O. A inteligência coletiva dos fandom na rede. In: Congresso De Ciências Da Comunicação Na Região Nordeste, 12, Campina Grande, 2010. Anais. Campina Grande: **Intercom**, 2010. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2010/resumos/r23-1409-1.pdf>

MASSAROLO, J. C.; ALVARENGA, M. V. T. Franquia Transmídia: O Futuro da Economia Audiovisual nas Mídias Sociais. **Intercom**. Caxias do Sul, RS, setembro, 2010. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2010/resumos/r5-3023-1.pdf>

Mesquita, D., & Padovani, G. Design ficcional, mundos possíveis e narrativas transmídia: modalidades de recepção inclusiva na série Sob Pressão. In: **A Construção de Mundos na Ficção Televisiva Brasileira**. Editora Sulina, 2019.

MAY, Rollo. **A coragem de criar**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1977.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2005.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. 20. ed. São Paulo: Cultrix, 2005.

_____. **The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man**. Toronto: University of Toronto Press, 1962.

McGONIGAL, Jane. **Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World**. New York: Penguin Press, 2011.

MELO, Adriana; ABELHEIRA, Ricardo. **Design thinking & thinking design: metodologia, ferramentas e uma reflexão sobre o tema**. São Paulo: Novatec, 2015. 208p.

MELO, M. V. S. **Avaliação do desempenho de soluções estruturais em aço para telhados coloniais**. Ouro Preto: Universidade Federal de Ouro Preto, 1 dez. 2011. Disponível em: https://bdtd.ibict.br/vufind/Record/UFOP_73ba6a0a2708ebf4f975ff5c0dbfbfc5. Acesso: 18 de abril de 2025.

MENDES, Emília. **Contribuições ao estudo do conceito de ficcionalidade e de suas configurações discursivas**. Tese de Doutorado. Belo Horizonte: FALE/UFMG, 2004. Disponível em: [http://www.letras.ufmg.br/padrao_cms/documentos/profs/emilia/MENDES,%20E.%20Contribuições%20ao%20estudo%20do%20conceito%20de%20ficcionalidade%20\(tese\).pdf](http://www.letras.ufmg.br/padrao_cms/documentos/profs/emilia/MENDES,%20E.%20Contribuições%20ao%20estudo%20do%20conceito%20de%20ficcionalidade%20(tese).pdf). Acesso em: 19 de dezembro de 2024.

MENDES, M.R.S. **El Papel Educativo de los Comics Infantiles** (Análisis de los Estereotipos Sexuales) Tese de Doutorado, Facultad de Ciencias de la Información da Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona, 1990. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=87311>. Acesso em: 25 mar. 2024.

MENDES, Valentina de Almeida França. CURI, Pedro Peixoto. Que o fan service esteja com você: a influência dos fãs no universo cinematográfico de Star Wars. **7º Seminário de Iniciação Científica da ESPM**. São Paulo, 2018. Disponível em: <https://acervo-digital.espm.br/Semin%C3%A1rio%20Inicia%C3%A7%C3%A3o%20Cient%C3%ADfica%20ESPM/2018/379440.pdf>. Acesso em: 19 de março de 2024.

METZ, Christian. **A significação no Cinema**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

MORAIS, Rafaela Caldas de. **A experiência do ritual de passagem dos 15 anos promovida pelas viagens para a Disney de Orlando e os impactos da pandemia do Covid-19 (2020-2022)**. 2022. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Turismo) – Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Ciências Humanas, Juiz de Fora, 2022.

MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX: neurose**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.

_____. **Introdução ao pensamento complexo**. 5. ed. Porto Alegre: Sulina, 2005.

_____. **O espírito do tempo: ensaio sobre a cultura de massa**. 3. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1973.

MONTIGNEAUX, Nicolas. **Público-alvo: Crianças. A força dos personagens e do marketing para falar com o consumidor infantil**. Rio de Janeiro: Campus, 2003.

MOURA, Fernando. Para uma Tradução em verso do dístico Elegíaco: Propércio, I, 14. Cadernos de Tradução, v. 1 n. 19: Edição Regular, 2007. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/traducao/article/view/6991>
Acesso: 13 junho 2024

MUNANGA, Kabengele. **Negritude: usos e sentidos**. 4. ed. São Paulo: Autêntica, 2019.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradução de Eliana Aguiar. São Paulo: Unesp, 2003.

NADER, Ginha. **A magia do império Disney**. 5ª. ed. São Paulo: Senac, 2019

NALIATO, Samir. **Universo HQ: Dia do Quadrinho Nacional ou Dia Nacional dos Quadrinhos?**. 2016. Disponível em: <http://www.universohq.com/universo-paralelo/dia-do-quadrinho-nacional-ou-dia-nacional-dos-quadrinhos/>. Acesso em: 30 abr. 2025.

NELI, Marcos Acácio. GIORGI, Victor de Vargas. Futebol, paixão e política: construindo uma exposição temática em uma escola periférica de Ribeirão Preto/SP. **FuLiA/UFMG**, Belo Horizonte/MG, Brasil, v. 4, n. 2, p. 61–74, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/fulia/article/view/22066>. Acesso em: 3 abr. 2025.

NOBRE, Kennedy Cabral. **Critérios classificatórios para processos intertextuais**. 2014. 129f. – Tese (Doutorado) – Universidade Federal do Ceará, Departamento de Letras Vernáculas, Programa de Pós-graduação em Linguística, Fortaleza (CE), 2014. Disponível em: <http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/8243>
Acesso em: 27 out. 2023

NOGUEIRA, Natania A. Silva. Pagu: Política e pioneirismo nas histórias em quadrinhos nos anos de 1930 XXIX **Simpósio Nacional de História da ANPUH (Associação Nacional de História)**, UnB, Brasília (DF), 25-28 de julho, 2017. Disponível em: https://www.snh2017.anpuh.org/resources/anais/54/1502671728_ARQUIVO_PAGU_ANPUH_CORRIGIDO.pdf. Acesso: 26 de junho de 2024.

NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. A Emergência da cena cosplay nas culturas juvenis. **Significação: Revista de Cultura Audiovisual**, [S. l.], v. 41, n. 41, p. 218–

235, 2014. Disponível em:
<https://www.revistas.usp.br/significacao/article/view/79000>. Acesso em: 29 de agosto de 2024.

OLIVEIRA, Ana Carolina; GENEROSI, Andressa. Natal Luz em Gramado/RS. **Rosa dos Ventos**, Caxias do Sul, v. 2, n. 1, p. 73-77, 2010. Universidade de Caxias do Sul. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/4735/473547085007.pdf>. Acesso em: 30 abr. 2025.

OLIVEIRA, M. C.; FISCHER, S. A cultura da convergência e os live-actions / The culture of convergence and the live-actions. **Brazilian Journal of Development**, [S. l.], v. 4, n. 7, p. 4159–4170, 2018. DOI: 10.34117/bjdv4n7-485. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/485>. Acesso em: 16 mar. 2024.

OLIVEIRA, Nathalia Menezes Marques de. **Como a cultura online de fãs adultos se relaciona com marcas infantis**: um estudo de caso da "Turma da Mônica". 2021. 92 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Comunicação - Habilitação em Publicidade e Propaganda) - Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021. Disponível em: <https://pantheon.ufrj.br/handle/11422/15498>. Acesso: 19 novembro 2023.

ONIAN, John. **Bearers of Meaning**. The Classical Orders in Antiquity, the Middle Ages, and the Renaissance. Princeton: Princeton University Press, 1988.

PASTRELI, Bruno Bordo. **Don Kichute: ilustração digital aplicada ao desenho animado**. 2019. 59 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Design) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/28159>

PANOSSO NETTO, Alexandre. **Turismo de experiência**. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2010. Acesso em: 23 out. 2022.

PATRIOTA, Karla Regina Macena Pereira. Mídia e entretenimento: em busca da religiosa audiência. **Revista de Estudos da Religião**, São Paulo, set. 2008, p. 69–88. Disponível em: https://www4.pucsp.br/rever/rv3_2008/t_patriota.pdf. Acesso em: 24 abr. 2025.

PEETERS, Benoît. **Lire La Bande Dessinée**. Paris: Editions Flammarion, 2010.

PEREIRA, A. Q.; DANTAS, E. W. C. Parques temáticos e aquáticos no Brasil. **Geosp**, v. 25, n. 2, e-182522, 2021, ISSN 2179-0892. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/geosp/article/view/182522>. doi: <https://doi.org/10.11606/issn.2179-0892.geosp.2021.182522>.

PERRONI, M.C. **Desenvolvimento do discurso narrativo**. Martins fontes, São Paulo, 1992.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

PIANNA DE CASTRO, Nilo André. Segunda Guerra Mundial e Cinema. In: **Segunda Guerra Mundial, da crise dos anos 30 ao Armagedón**. Porto Alegre. Editora Folha da História. 2000.

PIETROFORTE, A. V. Análise do texto visual: a construção da imagem. São Paulo: Contexto, 2008.

PINE, B. J., & GILMORE, J. H. Welcometotheexperienceconomy. **Harvard Business Review**, 76, 97-105, 1998. Disponível em: <https://hbr.org/1998/07/welcome-to-the-experience-economy> Acesso em: 26 out. 2024.

_____. **A economia da experiência**: trabalho é teatro e cada negócio é um palco. Rio de Janeiro: Campus, 1999.

PIRES, Gabriella De Paiva Ubarana. XAVIER, Alice de Oliveira. **Personagens negros na turma da mônica: identidade e representatividade**. Anais IX CONEDU – Congresso Nacional de Educação. Campina Grande: Realize Editora, 2023. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/97493> Acesso: 23 junho 2024.

PIZARRO, M. V. **Histórias em quadrinhos e o ensino de ciências nas séries iniciais**: estabelecendo relações para o ensino de conteúdos curriculares procedimentais. 2009. 188 f. Dissertação (Mestrado em Educação para a Ciência) – Faculdade de Ciências, Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2009. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/>. Acesso: 17 junho 2024.

PLUM, Werner. **Exposições no século XIX**: espetáculos da transformação Sócio Cultural. Bom: Friedrich-Ebert-Stiftung, 1979.

POSTEMA, Bárbara. **Estrutura narrativa dos quadrinhos**: construindo sentido a partir de fragmentos. Tradução de Gisele Rosa. São Paulo: Peirópolis, 2018.

PORTAL GZH. **Vila da Mônica Gramado: a importância do lúdico na vida das crianças**. 2024. Disponível em: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/conteudo-de-marca/conteudo-de-marca/2024/08/vila-da-monica-gramado-a-importancia-do-ludico-na-vida-das-criancas-clziw461600ot011vkuvdwwftw.html>. Acesso em: 30 abr. 2025.

PRIMO, Gabriel Arthur Lage. A linguagem dos mundos possíveis. 4º Encontro de Pesquisa na Graduação em Filosofia da Unesp. Vol. 2, nº 2, 2009. Disponível em: [https://www.marilia.unesp.br/Home/RevistasEletronicas/FILOGENESE/GabrielPrimo\(63-71\).pdf](https://www.marilia.unesp.br/Home/RevistasEletronicas/FILOGENESE/GabrielPrimo(63-71).pdf). Acesso: 22 de outubro de 2024

PROPP, Vladímir. **Comicidade e riso**. São Paulo: Ática, 1992.

QUEIROZ, Sônia (Org.). **Tradição Oral**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2016.

QUEUE-TIMES. **Estatísticas de espera - Magic Kingdom**. 2025. Disponível em: <https://queue-times.com/parks/4/queue-times>. Acesso em: 27 abr. 2025.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009.

REIS, Carlos. **Dicionário de Estudos Narrativos**. Coimbra: Almedina, 2018

REHM, Andrea de Cássia Jardim. Estudo comparado entre literatura e cinema. Análise comparatista entre *Pride and Prejudice* de Jane Austen e o filme homônimo de Joe Wright. In: **III COLÓQUIO do PPG-Letras /UFRGS**. Porto Alegre: Cadernos do IL, dez. 2010. p. 48-61. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/cadernosdoil> Acesso em: 21 out. 2023.

RESTREPO, P., E CARRIZOSA, A. **Manual básico de montaje museográfico**. División de museografía. Museu Nacional de Colômbia, 2006. Disponível em: http://www.museoscolombianos.gov.co/fortalecimiento/comunicaciones/publicaciones/Documents/manual_museografia.pdf

RICOEUR, Paul. **Teoria da interpretação**: o discurso e o excesso de significação. Trad. Artur Morão. Lisboa: Edições 70, 1976.

_____. **Tempo e Narrativa 1**: A Intriga e a Narrativa Histórica. Trad. Claudia Berliner. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

RITZER, George. **A McDonaldização da sociedade**. 6. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2011.

ROWE, Karen E. Feminism and fairy tales. In: ZIPES, Jack (Org.). **Don't bet on the prince: contemporary feminist fairy tales in North America and England**. New York: Routledge, 1995. p. 209–226.

RYAN, Marie-Laure. **From Narrative Games to Playable Stories Toward a Poetics of Interactive Narrative**. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/25663007> Acesso: 16 março 2025

_____. **Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media**. Baltimore: **The Johns Hopkins University Press**, 2001.

SACRAMENTO, Patrícia Melo; TEIXEIRA, Rivanda Meira. Tipos de inovações em pequenas e médias empresas turísticas. **RACE - Revista de Administração, Contabilidade e Economia**, Joaçaba, v. 14, n. 1, p. 383–404, jan./abr. 2015. Disponível em: <http://editora.unoesc.edu.br/index.php/race>. Acesso em: 23 abr. 2025.

SALOMÃO, M. **Parques de diversões no Brasil**: entretenimento, consumo e negócios. Rio de Janeiro: Mauad, 2000.

SALMON, Christian. **Storytelling: la machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits**. Paris: La Découverte, 2007.

SAMARA, Timothy. **Design Gráfico: fundamentos**. São Paulo: Edições Rosari, 2012.

SANT'ANNA, Affonso Romano de. **Paródia, Paráfrase & Cia.** 7. ed. São Paulo: Ática, 2003.

SANTANA, Erivelton Nonato de. **Ideologia e poder nas histórias em quadrinhos:** aspectos do micro-universo feminino na turma da Mônica. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística) - Universidade Federal da Bahia, 2005. Disponível em: <http://www.repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/11635> Acesso: 28 junho 2024.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica.** São Paulo: Brasiliense, 2001.

_____. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?** São Paulo: Paulus. 2005.

SANTOS, Alexandre Tadeu dos. PEREIRA, Sarah Emanuelle Marques. O Spin-Off como recurso de narrativa transmidática na telenovela brasileira. **Revista Panorama.** Goiânia, v. 8, n. 1, p. 26-30, jan/jun. 2018. Disponível em: <https://repositorio.bc.ufg.br/bitstream/ri/19454/3/Artigo%20-%20Alexandre%20Tadeu%20dos%20Santos%20-%202018.pdf>. Acesso: 28 outubro 2023

SANTOS, Edméa; COLACIQUE, Rachel; CARVALHO, Felipe da Silva Ponte de. A autoria visual na internet: o que dizem os memes?. **Quaestio - Revista de Estudos em Educação**, Sorocaba, SP, v. 18, n. 1, 2016. Disponível em: <https://uniso.emnuvens.com.br/quaestio/article/view/2570>. Acesso em: 16 mar. 2024.

SANTOS, Marcelo Andrade dos. **Design de Exposições. Design de uma nova exposição “Tradições e Costumes”.** (Dissertação) Design Mltimédia. Universidade Beira Interior, Covilhã, Portugal. 2020.

SANTOS, Mariana Oliveira., GANZAROLLI, Maria Emília. Histórias em quadrinhos: formando leitores. **Revista TransInformação**, 23(1), 63-75. Campinas: Pontifícia Universidade Católica de Campinas, 2011.

SANTOS, Pedro Mello Amado dos. **Storydoing:** melhor que contar é fazer, um novo olhar sobre a Disney. 2016. 39 f. Monografia (Graduação) - Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas, Centro Universitário de Brasília, Brasília, 2016. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/handle/235/9504>. Acesso: 22 de abril de 2024.

SANTOS, Roberto Elísio dos. Humor, metalinguagem e intertextualidade nas histórias em quadrinhos de Mauricio de Sousa, In: **Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos**, 2., 2013, São Paulo. Anais [...]. São Paulo: USP, 2013. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais2asjornadas/anais/3%20-%20ARTIGO%20-%20ROBERTO%20ELISIO%20DOS%20SANTOS%20-%20HQ%20E%20HUMOR.pdf>. Acesso em: 22 de abril de 2024.

SÁNCHEZ NORIEGA, José Luís, **De la literatura al cine**. Teoría y análisis de las adaptaciones. Barcelona: Paidós, 2000.

SCHECHNER, Richard. **Performance Studies: An Introduction**. 2. ed. New York: Routledge, 2006.

SCHAEFFER, Jean-Marie. **Por que a ficção?** Tradução de Jerusa Pires Ferreira. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1999.

SCHUH, Julien. **La bande dessinée est née dans la presse**. Les petits aventuriers du quotidien. Bande dessinée, journal et imaginaires médiatiques (XIXe-XXIesiècles), Jun Bruxelles, Belgique, 2017, pp.13–30. Disponível em: <https://shs.hal.science/halshs-03372332/document>. Acesso: 13 novembro 2023.

SCOLARI, C. A. Narrativas Transmídia: consumidores implícitos, mundos narrativos e branding na produção de mídia contemporânea. **Parágrafo**: Revista Científica de Comunicação Social da FIAM-FAAM, v. 1, n. 3, p. 7-20, 2015. Acesso: 17 novembro 2023.

SMITH, Valene, S. **Anfitriones e invitados. Antropología del turismo**. Madrid, Endimión, 1989.

SMOLDEREN, Thierry. **The origins of comics**: from William Hogarth to Winsor McCay. Jackson: University Press of Mississippi, 2014

SQUIRE, C. O que é narrativa?. **Civitas: revista de Ciências Sociais**, [S. l.], v. 14, n. 2, p. 272–284, 2014. DOI: 10.15448/1984-7289.2014.2.17148. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/civitas/article/view/17148>. Acesso em: 5 set. 2023

SOARES, Angélica. **Gêneros Literários**. 3 ed. São Paulo: Ática, 1993.

SOHEL, P. **Images durécit**. Québec, Presses Universitaires du Québec, 2007.

SOUSA, Mauricio de. In: GUSMAN, Sidney. **Mauricio quadrinho a quadrinho: a história da paixão do criador da Turma da Mônica pelos gibis**. São Paulo: Editora Globo. 2006

STAM, Robert. Teoria e prática da adaptação cinematográfica. In: STAM, Robert; RAENGO, Alessandra. **A teoria do cinema na transição para o século XXI**. São Paulo: Cosac Naify, 2006.

STAM, Robert. **A Literatura Através Do Cinema**. Belo Horizonte: editora UFMG, 2008.

STEIMBERG, Oscar. Cuandola historieta es versión de loliterario. In: **Leyendo historietas**. Buenos Aires: Eterna Cadencia, 2013.

STORYBENCH.ORG. **How I created Accio Data**, a data-driven visual guide to all things Harry Potter, 2018. Disponível em: www.storybench.org/created-accio-data-data-driven-visual-guide-things-harry-potter. Acesso: 09 setembro 2023.

TASCI, A. D. A., Semrad, K. J. Developing a scale of hospitable ness: A tale of two worlds. 2016. **International Journal**. Disponível em: <https://psycnet.apa.org/record/2016-04034-004>
Acesso: 29 março 2025

TAVARES, Hênio Último da Cunha. Gêneros Literários. In: **Teoria Literária**, 12^o edição. Belo Horizonte, MG: Itatiaia, 2002. p. 107-136, 157-160.

TOFFLER, Alvin. **A terceira onda**. Petrópolis: Editora Record, 1980.

TURAZZI, Maria Inez. **Poses e trejeitos**: a fotografia e as exposições na era do espetáculo: Rio de Janeiro, Rocco, 1995.

VALENTE, Sílvia. **Análise da visitação dos parques de diversões brasileiros como opção de lazer**. São Paulo, 2006. 173f. Dissertação de Mestrado apresentado à Universidade de São Paulo. Disponível em: <https://repositorio.usp.br/item/001562801>. Acesso em: 8 março 2025.

VARGAS, Maria Lúcia Bandeira. **O fenômeno fanfiction**: novas leituras e escrituras em meio eletrônico. Passo Fundo: Universidade de Passo Fundo, 2005.

VAZ, Élida; MONSORES, Emanuelli da Silva; PEIXOTO, Gustavo Mangia. Histórias em Quadrinhos e Narrativas Transmídia mantêm sucesso em meio a cenário de transformações. **INSÓLITA - Revista Brasileira de Estudos Interdisciplinares do Insólito**, da Fantasia e do Imaginário, ano 1, vol. 1, n. 2, julho-dezembro, 2021. Disponível em: <https://revistas.intercom.org.br/index.php/insolita/article/view/4274>
Acesso: 22 junho 2024.

VELHO, Gilberto. **Individualismo e cultura**: notas para uma antropologia da sociedade contemporânea. Rio de Janeiro: Zahar, 1994.

VERDOLINI, T. H. A. A intertextualidade nos quadrinhos da Turma da Mônica. **Cadernos de Pós-Graduação em Letras**, [S. l.], v. 7, n. 1, 2016. Disponível em: <https://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/cpgl/article/view/9638>. Acesso em: 15 mar. 2024.

VIERO, Verônica Crestani; BARBOSA FILHO, Luiz Carlos. Praças públicas: origem, conceitos e funções. In: **Jornada de pesquisa e extensão**, 2009, Santa Maria. Anais [...]. Santa Maria: ULBRA Santa Maria, 2009. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/401603921/conceito-de-praca-pdf>
Acesso: 08 março 2025

VIGOTSKI, Lev S. **Imaginação e criação na infância**: ensaio psicológico. Apresentação e comentários Ana Luiza Smolka; tradução Zoia Prestes. São Paulo: Ática, 2009.

VOGLER, C. **A Jornada do Escritor**: Estruturas Míticas para Contadores de Histórias e Roteiristas. Rio de Janeiro: Ampersand, 1997.

WAIDA, Maria. **The Ultimate Guide to Theme Park Layout Design**. Social Tables Blog, 2024. Disponível em: <https://www.socialtables.com/blog/event-venues/theme-park-layout-design/>. Acesso em: abr. 2025.

WARD, Victoria. **Theme Park Design & The Art of Theme dEntertainment**. Victoria Creative Ltd., 2014.

WERBACH, Kevin; HUNTER, Dan. **For the Win**: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.

WESTPHAL, B. **La Géocritique**: réel, fiction, espace. Paris: LesÉditions de Minuit, 2007.

WHITE, Hayden. **Meta-história**: a imaginação histórica da Europa do século XIX. São Paulo, Edusp, 1992.

WILSON, Edwin; GOLDFARB, Alvin. **O teatro: experiência viva**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

WOLTON, Dominique. **Informar não é comunicar**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2011.

XAVIER, Adilson. **Storytelling**: histórias que deixam marcas. Rio de Janeiro: Editora Best Seller, 2015.

ZUMTHOR, Paul. A voz e o fenômeno: a oralidade como acontecimento. In: QUEIROZ, Sônia (Org.). **Tradição Oral**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2016. p. 75-91.

APÊNDICE:
POLÍTICA DE CUSTOS ADICIONAIS IMPLEMENTADA PELA VILA DA MÔNICA
EM 01/07/2025

A partir de julho de 2025, a Vila da Mônica Gramado modificou sua política de ingressos, introduzindo o modelo de custos adicionais para algumas de suas principais atrações, como a Casa da Magali, o Laboratório do Franjinha, a Cidade dos Carrinhos e o Terminal da Vila. Essas experiências, antes inclusas no ingresso geral (cerca de R\$ 189,00), passaram a ser cobradas separadamente, com valores variando entre R\$ 29,00 e R\$ 59,00 por pessoa, ou em forma de combo. Além disso, algumas dessas atrações permitem apenas uma única visita por ingresso adicional adquirido.

Esta nova política de custos adicionais gera algumas implicações narrativas e críticas, dentre elas, uma negligência ao *storytelling* proposto pela Vila da Mônica. Ao fragmentar o acesso, o parque parece esquecer que seu maior valor é a narrativa integrada. As casas e espaços dos personagens foram concebidos como parte de um mesmo universo ficcional. Cobrar à parte pela entrada em algumas delas equivale a desdenhar da própria lógica de *storytelling*, como se dissesse que o enredo pode ser parcialmente vivido, quando, na verdade, cada atração constitui uma peça do mosaico narrativo.

Outro aspecto a ser considerado é a interrupção da sequencialidade experiencial. O visitante que não paga pelos adicionais tem uma experiência truncada, “pulando páginas” ou capítulos fundamentais da história, o que quebra a coerência da jornada espacial, um dos eixos estruturantes da tese.

Ocorre ainda a quebra do pacto lúdico. Todo parque temático depende da manutenção de uma ilusão compartilhada, um acordo tácito entre criadores e visitantes de que, ao atravessar seus portões, a experiência se dá em outro registro, próximo ao universo da fantasia. Esse pacto é essencial para que a imersão narrativa se sustente, permitindo que o visitante suspenda temporariamente a descrença e aceite as regras internas daquele mundo. Contudo, quando surgem barreiras de consumo dentro da própria narrativa, como a cobrança extra para acessar determinadas atrações centrais, esse pacto é abalado. O visitante é arrancado da ficção e devolvido ao plano da realidade mercantil, lembrado de que

não está em um mundo encantado, mas em um espaço onde a experiência só se completa mediante sucessivos pagamentos. O efeito é uma ruptura na continuidade da fruição lúdica, diminuindo a potência do encantamento que sustenta a narrativa do parque.

Além disso, há também uma quebra da própria filosofia da hospitalidade que o parque procura sustentar. A hospitalidade lúdica pressupõe o acolhimento, a abertura e o convite ao visitante para que este se sinta parte do universo narrativo. No entanto, ao cobrar pelo acesso as “casas” e espaços que, simbolicamente, deveriam representar lugares de recepção e encontro, o parque contradiz esse princípio. Em um bairro ou vila real, não se cobra para entrar na casa de alguém, a visita carrega consigo a ideia de acolhimento gratuito e caloroso. A transformação desse gesto em mercadoria rompe essa coerência e fragiliza a promessa de hospitalidade encenada, reduzindo a experiência a um consumo segmentado.

Mais uma questão relevante a ser apontada aqui é o descomprometimento com a inclusão social, já que a restrição de acesso tem impacto direto sobre públicos específicos, como autistas, que muitas vezes apresentam hiperfoco em determinadas atrações. Ao limitar ou encarecer o retorno a esses espaços, transfere-se aos pais um ônus financeiro significativo, em contradição com a imagem inclusiva propagada pela marca.

Essa política evidencia que a experiência no parque não se trata simplesmente de magia, memória afetiva ou ludicidade, uma vez que se trata também de capital. O capitalismo não contradiz a fantasia, ele a molda e a sustenta. O problema não está em cobrar a mais, mas em como e onde essa cobrança é implementada. Ao transformar partes centrais da narrativa em mercadorias adicionais, o parque arrisca fragilizar a coerência de sua proposta cultural e simbólica, deixando claro que o acesso pleno ao universo da Turma da Mônica depende, em última instância, do poder de consumo do visitante.