

## Comunicação de Defesa de Tese de Doutorado

Observados os dispositivos do artigo 52 de Resolução 07/2000 – CSPP - UFJF, será defendida no dia **07/08/2025**, às 14h, por webconferência, conforme previsto na Resolução 01/2020 - CSPP, a tese intitulada: “**O universo transtextual e transmídiático da HQ Turma da Mônica: o parque temático Vila da Mônica Gramado (RS) como texto narrativo e espaço imersivo de experiência**”, da aluna **Tatiana Martins Montenegro**, candidata ao título de Doutora em Letras: Estudos Literários, área de concentração em Teorias da Literatura e Representações Culturais. A Banca Examinadora constituída pelo Colegiado do Curso é formada pelos Professores:

	Nome do (a) Prof. (a)	Título e entidade onde foi obtido	Entidade a que pertence	Observação
01	Humberto Fois Braga	Doutor em Estudos Literários (UFJF)	Turismo /Letras UFJF	Orientador e presidente da banca
02	Anderson Pires da Silva	Doutor em Letras (PUC-Rio)	Letras UFJF	Membro interno
03	Maguil Marsilio	Doutor em Turismo e Hospitalidade (Universidade de Caxias do Sul - UCS)	Turismo UCS	Membro externo
04	Rodrigo Fonseca Barbosa	Doutor em Estudos de Literatura (UFF)	Jornalismo UFJF	Membro interno
05	Romilda Aparecida Lopes	Doutora em Estudos do Lazer (UFMG)	Guia de Turismo IFSudeste MG	Membro externo
06	Guilherme Augusto Pereira Malta	Doutor em Geografia (UFMG)	Turismo/Geografia UFJF	Suplente interno
07	Gheysa Lemes Gonçalves Gama	Doutora em Ciências Sociais (UFJF)	Eventos IFSudeste MG	Suplente externo

### Resumo da Tese:

A presente tese investiga a transposição transtextual e transmídiática 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 comprehende 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 e economia da experiência. Trata-se de uma construção transdisciplinar que articula, em especial, disciplinas da Literatura, Artes, 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 transmídia, 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 storytelling; transtextuality; transmedia storytelling; possible fictional worlds; comic books; exhibition spaces; theme parks and the experience economy. This is a multidisciplinary approach that primarily articulates concepts from Literature, Arts, 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 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*.