

DE MÔNICA A MÔNICA JOVEM

Narrativa Transmídia, Estratégias de Conteúdo e Formação de Públicos
na Maurício De Sousa Produções¹

ANA BEATRIZ BRAGA DE CASTRO²

RESUMO

Este trabalho investiga a Turma da Mônica, sob a ótica da Narrativa Transmídia (JENKINS, 2022) **em articulação com o campo das Relações Públicas**, por meio da Turma da Mônica Jovem (TMJ). A finalidade do estudo passa por delinear o universo de criação e interação que decorre das narrativas expandidas da marca a partir dos sete princípios de Henry Jenkins (2022). Diante disto a questão norteadora que se apresenta é: “em que medida as dinâmicas transmídia revelam-se na distribuição da série e gibi da Turma da Mônica Jovem e de que modo este *spin-off* aproxima estratégias de conteúdo, formação e manutenção de públicos da Maurício de Sousa Produções (MSP)?”. O percurso metodológico se organiza por meio de uma análise exploratória das imagens e enredos de dois episódios distintos da TMJ: “O Príncipe Perfeito” e “A Sociedade dos Ossos”. Os resultados da investigação apontam para a presença da transmidialidade na franquia, considerando que a mesma reinventou por meio da expansão do seu universo, da proximidade com o público jovem e ao incorporar estratégias de conteúdos multiplataformas.

Palavras-chave: Turma da Mônica Jovem. Narrativa Transmídia. Maurício de Sousa. Públicos. Relações Públicas.

ABSTRACT

This paper investigates Turma da Mônica from the perspective of Transmedia Narrative (JENKINS, 2022) through Turma da Mônica Jovem (TMJ). The purpose of the study is to outline the universe of creation and interaction that arises from the brand's expanded narratives. In view of this, the guiding question is: "To what extent are transmedia dynamics revealed in the distribution of the Turma da Mônica Jovem series and comic book, and how does this spin-off bring together Maurício de Sousa Produções' (MSP) strategies for content, audience formation and maintenance?". The methodological approach is organized through an exploratory analysis of the images and plots of two different episodes of TMJ: "The Perfect Prince" and "The Society of Bones". The results of the investigation point to the presence of transmedia in the franchise, considering that it has reinvented itself through the expansion of its universe, its proximity to young audiences and by incorporating multi-platform content strategies.

Key Words: Turma da Mônica. Transmedia Storytelling. Maurício de Sousa. Publics. Public Relations.

1. INTRODUÇÃO

Na contemporaneidade observamos que a presença das tecnologias digitais foram um elemento importante para mudanças no comportamento de consumidores, audiências e interações com os conteúdos. Assim como os demais setores, o mercado de entretenimento sofre grande influência dos novos padrões de consumo, que se modificam de tempos em tempos, e hoje, se faz notória a necessidade que os profissionais de Relações Públicas têm de manter suas

¹ Artigo apresentado para qualificação do Trabalho de Conclusão de Curso, TCC II. Orientação profa. Polyana Inácio Rezende Silva.

²Graduanda do curso de Relações Públicas da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (PUC Minas).

estratégias em constante evolução. Isto porque há demandas e expectativas dos públicos. Como desafio principal, se destaca a leitura de cenário e compreensão de processos de comunicação, que revelem as atuais dinâmicas dos consumidores.

O mercado de entretenimento presencia a transformação para um usuário cada vez mais exigente, que enxerga a si mesmo como protagonista, almejando ser valorizado e assumir posição de relevância dentro da produção (CIPRIANE, 2009). Desta forma surge a necessidade de ampliar os níveis de participação dos públicos, principalmente a partir dos usos das redes sociais online. Este aspecto desperta maior interesse e engajamento, a fim de atender as essas expectativas. Em meio a esta evolução, o conceito de *Transmídia Storytelling*, como proposto por Henry Jenkins, no livro “Cultura da Convergência” (JENKINS, 2022) traz uma abordagem consolidada na criação e distribuição de conteúdo.

Embora JENKINS (2022) tenha popularizado o termo, o conceito de transmidialidade e a prática de expandir narrativas em diversas mídias, tem raízes mais profundas. Conforme indicado por Matthew Freeman em “Historicizing Transmedia Storytelling”(2016) este elementos podem ser encontrados em vários momentos da história da humanidade, como na Bíblia, cujas histórias foram contadas por meio de textos, artes e oralidade. As tragédias gregas também representam a transmidialidade nos tempos antigos, uma vez que entrelaçavam mitos e lendas com a realidade e sua propagação explorava a arte, contação de histórias, peças de teatro, poesias e esculturas. Essa perspectiva histórica ajuda a contextualizar o conceito de transmidialidade como uma prática narrativa que evoluiu ao longo do tempo, adaptando-se às tecnologias e culturas de cada era.

Com base neste contexto, este trabalho aproxima-se da franquia de mídia da Turma da Mônica, sobretudo da produção Turma da Mônica Jovem. A Turma da Mônica é uma referência de produção literária infanto juvenil no Brasil e seus personagens tornaram-se conhecidas figuras nos gibis, desenhos e filmes da Maurício de Souza Produções. As versões das histórias destinada às novas gerações de adolescentes surge como uma adaptação narrativa diante do desejo e necessidade de aproximação da marca com os públicos que mudaram de faixa etária. Este e outros pontos serão discutidos na primeira parte do texto. Assim, a seguinte questão norteadora do presente artigo se apresenta: “em que medida as dinâmicas transmídia revelam-se na distribuição da série e gibi da Turma da Mônica Jovem e de que modo este spin-off aproxima estratégias de conteúdo, formação e manutenção de públicos da Maurício de Sousa Produções (MSP)?”.

Assim, objetivamos identificar como os conceitos apresentados por Jenkins (2022) são manifestados na franquia da Turma da Mônica Jovem no recorte do gibi e série animada, com foco nos sete princípios transmídia propostos por Jenkins (2009), sendo eles: disseminação vs. profundidade, continuidade vs. multiplicidade, imersão vs. extração, construção de universos, serialidade, subjetividade, performance. A escolha do objeto teórico e empírico justifica-se pela sua relevância para o campo de estudos Relações Públicas e em Comunicação Social, uma vez que este percurso torna possível compreender a mobilização dos públicos diante de alterações nos processos. Este estudo busca contribuir para estudos de Relações Públicas e transmídia, uma vez que essa combinação se mostra pertinente para expandir investigações relativas às demandas do público consumidor e no caso do objeto, leitor. O trabalho também revela-se um campo produtivo de exploração do contexto das organizações com enfoque para os estudos da Convergência das Mídias.

O artigo está dividido em 5 partes, onde inicialmente apresentamos a Turma da Mônica e sua expansão para Turma da Mônica Jovem (TMJ). Partindo para o referencial teórico, pontuamos a articulação narrativa do gibi, os conceitos de Cultura da Convergência e *Transmídia Storytelling* e os sete princípios da Narrativa Transmídia, elaborados por Jenkins em 2009. Eles servirão como pilares principais para responder à pergunta de pesquisa. O terceiro tópico traz o método de pesquisa empregado para investigar e coletar as informações do objeto empírico. Em seguida, apresenta-se a metodologia e análise de dois episódios da TMJ, pelo viés do gibi e série animada, trazendo a forma como esses formatos dialogam e incorporam as dinâmicas transmídia.

Ainda neste tópico, o estudo categoriza o recorte analisado com base nas sete categorias propostas por Jenkins (2009). Como tópico final, apresentamos as considerações finais, onde retomamos o trajeto de pesquisa, comentamos resultados e desafios da mesma. É desejável pontuar que este trabalho enfatiza os conceitos de Jenkins (2022) mas outros autores, como Carlos Scolari, também avançam com o conceito. Ressalta-se que a franquia Turma da Mônica enfrenta os desafios da narrativa transmídia e se reinventa por meio expandindo seus universos, adentrando as dinâmicas multiplataformas do digital, mantendo-se fiel às suas origens e cativando diferentes gerações.

2. MAURÍCIO DE SOUSA E O MÔNICAVERSO

A Turma da Mônica é uma franquia brasileira de mídia que veicula histórias em quadrinhos. Ela é uma criação do cartunista e empresário Mauricio de Sousa. O trabalho do cartunista transcende as páginas das Histórias em Quadrinhos (HQ 's) em função da bem-sucedida expansão da narrativa, tornando-se, a nosso ver, um fenômeno transmídia no Brasil. Ao longo do tempo ele se tornou referência na literatura infanto juvenil no país chegando a concorrer a uma vaga para membro da Academia Paulista de Letras³ no ano de 2023.

A popularidade do gibi motivou a criação de mais de 400 personagens icônicos e vendeu mais de um bilhão de cópias. Segundo dados da Organização das Nações Unidas (ONU), em 2021 os produtos licenciados da turma, como brinquedos, materiais escolares, vestuário, acessórios e outros, corresponderam a 90% do faturamento total da Maurício de Sousa Produções⁴.

Para além dos quadrinhos, a Turma da Mônica também expandiu sua narrativa para desenhos animados, filmes, séries, *live-action*, peças de teatro, jogos infantis, parques temáticos e produtos licenciados e *spin-offs*⁵ baseados no estilo dos quadrinhos japoneses, como ocorre com Turma da Mônica Jovem.

2.1. A Jornada da Turma da Mônica

A Turma da Mônica teve seu início em 1959 e se tornou um fenômeno editorial no Brasil. Com seus personagens cativantes e mensagens educativas, o gibi conquistou o coração de milhões de leitores ao longo dos anos, tornando-se parte integrante da cultura popular e um importante impulsionador da leitura infantil no país. A Maurício de Sousa Produções (MPS) vende cerca de 2,5 milhões de gibis a cada mês, para um público fiel de 10 milhões de leitores, ocupando aproximadamente 80% do mercado de quadrinhos⁶.

As histórias de Mônica chegaram como tirinhas, publicadas no jornal em que Maurício de Sousa trabalhava como repórter policial e eram protagonizadas por Bidu, um cachorro azul, e Franjinha, um jovem investigador e curioso. Com o passar dos anos, as histórias criadas pelo cartunista ganharam novos personagens, atraídos pela atenção e aceitação do público, que pleiteou uma expansão do universo, com novos elementos e arcos narrativos.

A partir disso, em 1960, surge Cebolinha, o garoto atentado, de cabelo espetado, que troca o “r” pelo “l” em suas pronúncias. Foi inspirado em um amigo de infância do irmão do autor e entrou como personagem secundário da trama de “Bidu e Franjinha”, nome inicial das

³Disponível em: <<https://veja.abril.com.br/cultura/mauricio-de-sousa-nos-60-anos-da-monica-nossa-mensagem-e-muito-poderosa/>>. Acesso em 24 nov. 2023.

⁴Disponível em: <<https://brasil.un.org/pt-br/151804-propriedade-intelectual-protege-obra-de-mauricio-de-sousa>>. Acesso em 24 nov. 2023.

⁵ Termo indica obra derivada, história derivada ou derivagem - *spin-off* pode ser um programa de rádio, televisão, videogame ou qualquer obra narrativa criada por derivação, isto é, derivada de uma ou mais obras já existentes. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_derivada>. Acesso em: 26 nov. 2023.

⁶ Disponível em: <<https://brasil.un.org/pt-br/151804-propriedade-intelectual-protege-obra-de-mauricio-de-sousa>>. Acesso em 24 nov. 2023.

tiras diárias do jornal. Depois da criação de Cebolinha, outras figuras foram adicionadas ao universo e, aos poucos, ganharam suas personalidades, bem como o carinho dos leitores.

Apenas em 1963, em função do descontentamento do público com a ausência de uma figura feminina, surgiu nas tiras a personagem Mônica, conforme figura (1). A personalidade e o carisma da personagem conquistaram o favoritismo dos leitores e logo ela se tornou a protagonista das histórias, com nome inspirado em uma das filhas de Maurício.

Figura (1): Primeira aparição da personagem Mônica nas tiras de Maurício de Sousa



Fonte: Publicação na página oficial da Turma da Mônica no Facebook, 2019

Os quadrinhos abordam situações cotidianas e fantasiosas, e temas como amizade, escola, família, aventuras e desafios, sempre com uma abordagem lúdica e bem-humorada. Ao lado de seus amigos, Cebolinha, Cascão e Magali, a personagem Mônica vive aventuras que conquistam milhares de leitores no Brasil e no mundo.

No entanto a popularidade da obra é reforçada pela sua narrativa expandida, uma vez que a marca produziu variadas famílias de personagens, como a “Turma do Bidu”, “Turma do Penadinho”, “Turma do Chico Bento”, “Turma da Mata”, Turma do Papa-Capim” e outras. Por meio destas produções, Maurício de Sousa trata de diversas temáticas de relevância social e consolida seu compromisso com a inclusão social, educação, diversidade, meio ambiente, saúde, incentivo à leitura, valorização da família e amizades, entre outras.

2.2. Expansão da franquia ao longo dos anos: De Mônica a Mônica Jovem

Ao longo das décadas, a Maurício de Sousa Produções (MSP) chegou a alcançar a tradução para 14 idiomas e distribuição em 73 países. Motivada pela concorrência, novas tendências de consumo, e principalmente o desejo de atrair novas gerações, já que o seu público principal estava crescendo, a franquia adaptou a narrativa e a abordagem para dialogar com um público que estava mudando de faixa etária.

Conforme observação do autor e da MSP, os leitores situados na faixa de 13, 14 anos, estavam mais familiarizados com formatos e estilos diferentes de narrativas gráficas, especialmente os mangás. Originário do Japão, este estilo de história em quadrinhos conquistou uma vasta audiência global, incluindo o Brasil, e é especialmente popular entre o público pré e adolescente (ARBEX, 2020). Das características do mangá, se destaca o visual detalhado, com traços expressivos, olhos grandes, e uso criativo de sombreamento para trazer mais expressividade às histórias.

Sobre os públicos da Turma da Mônica Jovem, em entrevista ao Jornal Nova Pauta, Maurício chegou a afirmar que a chegada da Turma da Mônica Jovem foi motivada pelo novo perfil dos jovens adolescentes:

A turma da Mônica Jovem veio pela constatação de que a infância vem diminuindo. Muitas crianças de 12, 13 anos já achavam que a nossa turminha clássica era coisa só de criança e eles já se sentem mais maduros. O mangá, vindo do Japão, começou a ganhar muito público nesta faixa

etária. Percebemos isso e começamos em 2008 a editar a Turma da Mônica Jovem para este novo público que crescia. (SOUSA, 2023)⁷

Maurício revelou que essas mudanças se deram com o declínio nas vendas de suas publicações. Ao suspeitar que a concorrência japonesa poderia estar influenciando essa queda, o criador da turminha conduziu um experimento informal com seu filho Marcello. Ele apresentou ao menino duas opções de leitura: uma edição clássica da "Turma da Mônica" e um exemplar do aclamado mangá "Naruto". O garoto, por apoio ao pai, escolheu o Gibi, mas revelou posteriormente que gostaria de ter pego o mangá japonês. Feito isto, ele confirmou a suspeita e o desafio a ser enfrentado no mercado editorial pela MSP⁸.

Assim, em resposta a essa demanda, surgiu em 2008 a Turma da Mônica Jovem, uma versão adolescente dos personagens clássicos, em formato de mangá. As histórias se passam cerca de 8 anos do momentos da saga original, com os personagens agora com cerca de 15 anos, e abordam temas mais maduros e alinhados ao universo adolescentes, misturando fantasia com os dilemas da idade, incluindo amizades, romances e questões identitárias.

Ao adotar um visual mais estilizado com características mais próximas às dos mangás e tramas mais complexas e maduras, a Turma da Mônica Jovem conseguiu se conectar com o público estimado mantendo a essência dos personagens clássicos. A novidade não apenas recuperou o público perdido, que havia crescido e atualizado seus interesses, como também expandiu seu alcance para *streaming* de televisão, conforme falaremos mais a frente.

Posteriormente, a evolução da narrativa não se limitou somente aos gibis da turma jovem. Em 2019 estreou no *Cartoon Network*⁹ a série animada da "Turma da Mônica Jovem", uma extensão dos gibis para as telas. A produção, composta por 26 episódios de 11 minutos cada, priorizou uma abordagem focada nos personagens e nos seus dilemas da juventude, chegando a vencer o Grande Prêmio do Cinema Brasileiro de 2020, na categoria "Melhor Série de Animação para TV Paga". A expansão da narrativa para diversas plataformas e o sucesso da série demonstraram a efetividade dos esforços da MSP para se alinhar às expectativas do seu público. Uma outra produção prevista é o filme "Turma da Mônica: Reflexos do Medo", com lançamento para dezembro de 2023. Futuras oportunidades prevêem a possibilidade da criação de universos para o público adulto.

3. TRANSMÍDIA E CONTEÚDOS TURMA DA MÔNICA JOVEM

3.1. Séries, Sagas e Edições

A Turma da Mônica Jovem possui uma dinâmica narrativa mais complexa e interconectada, que se subdivide em séries, supersagas, sagas, arcos narrativos e histórias independentes distribuídas entre as edições do gibi, como modo de diferenciar o tipo e importância da trama no contexto geral. Conforme informações coletadas por fãs e registradas no site Turma da Mônica Wiki, é possível organizá-las da seguinte forma:

- **Histórias independentes:** São narrativas isoladas que não possuem conexão com outras edições e não influenciam nos eventos futuros.
- **Arcos Narrativos:** São histórias interligadas que formam uma trama mais desenvolvida. No gibi em questão, os arcos narrativos são compostos por duas a cinco edições.

⁷ Disponível em:

<<https://jornalismoescal.com/turma-da-monica-mauricio-de-sousa-concede-entrevista-ao-nova-pauta/>>. Acesso em: 10 out. 2023.

⁸ Disponível em:

<<https://oglobo.globo.com/cultura/aos-50-anos-de-carreira-mauricio-de-sousa-sonha-em-voltar-fazer-tirinhas-em-jornal-3140000>>. Acesso em 15 out. 2023.

⁹

- **Sagas:** São uma sequência de arcos narrativos e outras histórias interligadas que se estendem para mais de uma edição. Elas possuem uma narrativa mais densa que gira em torno de um enredo principal, funcionando como minisséries dentro de uma série principal.
- **Super sagas:** Assim como as sagas, elas são o agrupamento de histórias interconectadas e menores, e são capazes de moldar e redefinir as características dos personagens, do universo e da narrativa em que estão inseridos. São emocionantes e possuem desencadeamentos duradouros.
- **Séries:** São separações exclusivamente editoriais, que indicam diferentes fases dos lançamentos e publicações.

As categorias acima, não representam dados oficiais da Maurício de Sousa Produções, mas constituem uma compilação originada de contribuições colaborativas dos fãs. No mais, a Turma da Mônica Jovem é dividida em três séries, que marcam estas diferentes fases citadas. A primeira série foi lançada do ano de 2008 até 2016 e seguiu até a edição nº100, focando em abordar os novos aspectos dos personagens, agora na fase da adolescência. Em 2016 quando a revista atingiu a centésima edição, ela deu início à segunda série. A numeração das edições reiniciou e marcou um novo ciclo para os leitores e colecionadores, dando continuidade à proposta e cronologia original, mas adicionando melhorias na narrativa, novos personagens e outra proposta artística. Além disso, a classificação indicativa das revistas passou de 10 para 12 anos. Em 2021, ao atingir outra a centésima edição, a terceira série reiniciou a contagem das edições, trazendo uma adaptação no logotipo e arte das revistas.

Novas sagas e supersagas continuam sendo lançadas, trazendo consigo o amadurecimento dos personagens e as transformações da adolescência de forma atualizada e conforme os padrões vigentes das novas gerações. Essa estratégia, unificada com constantes novas abordagens visam manter a relevância e interesse do público ao longo do tempo, mantendo-o engajado com a franquia. Por isto, o desenvolvimento da Turma da Mônica clássica para Turma da Mônica Jovem, simultaneamente aos seus desdobramentos para diferentes dimensões, universos e plataformas de mídia, representou uma importante expansão da narrativa, que dialoga com os conceitos da narrativa Transmídia (*Transmedia Storytelling*).

Com isto observamos que a MSP demonstra reconhecer a relação entre estratégias de conteúdo, formação e manutenção de públicos como forma de alinharem-se aos debates atuais e novas tendências de consumo. À medida em que se adequa a cada uma dessas mudanças, a marca traz produtos que produzem um mix de mídias, que contribui de forma relevante para a história, experiência e interação dos leitores-consumidores. Estes aspectos dialogam com a questão norteadora do trabalho e com o próximo tópico. Nele discutiremos o conceito de transmídia, com base na perspectiva de Henry Jenkins (2022).

3.2. Cultura da Convergência, Narrativa Transmídia e Turma da Mônica Jovem

Na indústria de entretenimento, nos deparamos com uma dinâmica de constante transformação, impulsionada por padrões de consumo que se modificam continuamente. A tendência que predomina nesta indústria é a de um consumidor que enxerga a si mesmo como um protagonista que deseja ser valorizado e que assume uma posição de relevância dentro das produções. Assim, o mercado reflete a transição para um usuário cada vez mais exigente, cuja atenção, fidelização e engajamento são mais difíceis de serem conquistados (CIPRIANE, 2009). A popularização das redes sociais e a consolidação da internet trouxeram mudanças significativas nas relações de consumo e produção de conteúdo. A ascensão dessas plataformas midiáticas possibilitou o surgimento de novos canais para a produção e consumo de entretenimento, tendo um impacto substancial na forma como as pessoas consomem e interagem com o conteúdo de entretenimento (FERREIRA, 2012).

Diante destes aspectos é essencial que os profissionais de comunicação acompanhem essas mudanças a fim de atender às demandas e expectativas de um público que passa a viver uma realidade transmídia nos processos comunicacionais cotidianos. Um dos desafios desta realidade implica na leitura de cenários e a compreensão de práticas de produção, curadoria e consumo de informação.

Em “Cultura da Convergência”, Henry Jenkins (2022) aponta para a transformação da maneira como consumimos e interagimos com as produções midiáticas, mais especificamente, sobre os modos como atuamos como produtores e consumidores das mesmas.. O autor revela como o fluxo de conteúdos integrados entre múltiplas plataformas possibilita que os consumidores sejam encorajados a procurar e conectar informações até a obtenção de um ecossistema unificado. Neste sentido, a questão central deste trabalho passa por considerar a formação das dinâmicas da convergência das mídias e os modos como cultura participativa se integram às narrativas transmídia em torno da Turma da Mônica Jovem, tanto na série quanto no gibi.

A Convergência das Mídias proposta por Jenkins (2022) acontece a partir da colisão e colaboração entre conteúdos de diversas plataformas de mídia. Esses processos incentivam a participação ativa dos consumidores na procura e conexão de conteúdos, que propositalmente estão cada vez mais dispersos, de modo a criar uma experiência integrada e imersiva. Essas ocorrências refletem sobre o acesso e interpretação personalizada de cada usuário e abre espaço para discussões e maior engajamento com as obras, transformando o formato como consumimos e interagimos com a informação.

Jenkins (2022) oferece uma análise antropológica, e não tecnológica, do cenário midiático contemporâneo quando afirma que este é um fenômeno cultural caracterizado pela transição da atenção do consumidor entre diferentes meios midiáticos. Ele se torna um agente ativo à medida em que se propõe a fazer junções de cada fragmento apresentado, formando assim, uma experiência envolvente e imersiva.

Meu argumento aqui será contra a ideia de que a convergência deve ser compreendida principalmente como um processo tecnológico que une múltiplas funções dentro dos mesmos aparelhos. Em vez disso, a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos. [...] A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana. (JENKINS, 2022, p 31-32)

O autor também afirma que as novas mídias surgiram para estabelecer diálogo e cooperar com as já existentes. Sob essa ótica, a Turma da Mônica dialoga com o argumento de Jenkins (2022) pois as novidades e expansões da franquia não abandonaram os meios midiáticos ao longo das décadas. Ou seja, eles seguiram se recriando e buscando um diálogo com as plataformas atuais. A transição da Turma da Mônica Clássica, para Turma da Mônica Jovem, em formato mangá, exemplifica este processo de expansão transmídia, à medida em que as revistas tradicionais continuam existindo e sendo lançadas. Neste caso, o novo formato não apenas adapta, mas expande e enriquece o universo narrativo, criando histórias inter-independentes onde o atual e o antigo interagem harmoniosamente.

Como complemento, se aplicam todos os produtos licenciados da franquia, e a transição simultânea dos quadrinhos para os filmes, desenhos animados e séries de TV, que sustentam uma narrativa expandida, a nosso ver. A análise irá explorar estes e outros pontos com maior profundidade nos tópicos, 5, 6 e 7.

Agora, o consumidor passa a ser agente ativo na curadoria, consumo e produção de conteúdo. Isto nos leva ao segundo pilar citado por Jenkins (2022), a Cultura Participativa. Ela é

conceituada pelo autor como o processo de produção e compartilhamento de conclusões e criações, feitas pelos espectadores. De agentes ativos na busca pela conexão entre conteúdos, a co-criadores, que detêm o poder de influenciar, moldar e principalmente expandir os conteúdos conforme seus interesses. Segundo ele, isso acontece por meio das comunidades de fãs (*fandoms*), mencionadas por Jenkins (2022), e suas ações se destacam pela produção de *fanfics*, *fanarts* e fóruns de discussões online.

Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com as de outros fãs, em grupos de discussão on-line, e colaborando para assegurar que todos que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica. (JENKINS, 2022, p 51-52)

A Narrativa Transmídia é desenvolvida por Jenkins (2022) a partir de uma análise aprofundada da franquia Matrix. O autor começa a delinear o significado do termo, e o conceitua como uma narrativa que se espalha por múltiplas plataformas, onde cada uma delas traz uma contribuição distinta e valiosa para o todo e esse todo, exercendo o seu papel da melhor forma, de forma em que o todo valha mais que a soma das partes. Ele sustenta ainda que cada acesso à franquia deve acontecer de forma independente, para que o usuário não seja submetido à obrigação de consumir todos os produtos anteriores para um entendimento completo (JENKINS, 2022, p. 141).

A nosso ver a narrativa transmídia encoraja os espectadores a buscarem novas informações e criar conexões entre diversos tópicos para compreender completamente a história, agindo como verdadeiros detetives do caso. Diferentemente de impor uma obrigação, a intenção é motivar o consumo de forma inspiradora e provocativa. Portanto, quando uma narrativa compreende e explora os três pilares da cultura da convergência de forma que ela transcenda a uma única plataforma e se propague para diversas outras, expandindo o universo e não se limitando a replicar o mesmo conteúdo, e sim trazendo novas informações e perspectivas para enriquecer a história, essa narrativa é transmídia.

Em 2009, Jenkins aperfeiçoou o seu estudo ao elaborar e publicar em seu blog os sete princípios que compõem a narrativa transmídia. Cada princípio apresentado traz aspectos complementares que coexistem dentro de uma mesma narrativa. Assim, eles destacam os elementos-chave que sustentam e categorizam as narrativas transmidiáticas, servindo como um guia para que os criadores desenvolvam histórias complexas, ricas e interconectadas em múltiplas plataformas de mídia para envolver e engajar o público de maneiras novas e acessíveis. Importante ressaltar que eles não representam uma oposição, tanto de um princípio para o outro, quanto quando ocorre o uso do termo “versus”.

3.3 Os Sete princípios da narrativa Transmídia *Storytelling*

Disseminação vs. Profundidade (*Spreadability vs. Drillability*)

O primeiro princípio proposto por Jenkins (2009) em seu artigo “A vingança do Unicórnio de Origami: Sete princípios da Narrativa Transmídia *Storytelling*”¹⁰, diz respeito à disseminação vs. profundidade. Ele define a disseminação como o potencial que uma narrativa transmídia possui de ser compartilhada e distribuída entre os consumidores e entre diversas plataformas, mantendo sua essência.

Jason Mittell, professor de estudos americanos e cultura cinematográfica e midiática no Middlebury College, propõe um conceito complementar que ele chamou de profundidade/perfurabilidade. Ele afirma que o engajamento e envolvimento do espectador não

¹⁰ Nome original “*The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling*”.

se baseia apenas em divulgação e distribuição, e sim em profundidade e como a obra suporta o que ele cita como “fanatismo forense”, caracterizado como o movimento de aprofundar e cavar cada vez mais fundo no programa, em busca de mais informações e de toda a sua complexidade. (MITTEL, 2009):

Ambos os potenciais podem ser incorporados na mesma franquia transmídia, mas representam, como ele sugere, diferentes dimensões da experiência, e pode muito bem haver casos em que uma franquia sustenta a disseminação sem oferecer qualquer profundidade real para aprofundar ou oferece profundidade e complexidade sem oferecendo fortes incentivos para repassá-lo através de nossas redes sociais. (JENKINS, 2009, s/p)

Mittell (2009) acrescenta, por fim, que os dois princípios podem coexistir no mesmo produto midiático, ao mesmo tempo que podem ser observados separadamente. Os dois termos que envolvem esse primeiro princípio destacam a importância da acessibilidade, da participação ativa do público na disseminação do conteúdo e da integração do produto em diferentes plataformas.

Continuidade vs. Multiplicidade (*Continuity vs. Multiplicity*)

O segundo princípio tem relação com a coerência da estória. Diz respeito a uma construção narrativa com linearidade, que segue uma linha de evolução e pode ser acompanhada. É observado o crescimento e desenvolvimento dos personagens através de novas sequências e temporadas (JENKINS, 2009; KUDEKEN, 2014). Já o conceito de multiplicidade mostra a interação dos fãs por meio da fragmentação da narrativa principal, com criação de linhas do tempo adicionais, possibilidades de universos paralelos e sequências alternativas. (KUDEKEN, 2014).

Imersão vs. Extração (*Immersion vs. Extraction*)

De acordo com Jenkins (2009) o conceito de imersão está associado à capacidade do consumidor de fazer parte da história, podendo se posicionar como participante ativo, envolvido profundamente no mundo ficcional, seja por meio de interações, exploração de conteúdo adicional ou engajamento com a história.

A extração se relaciona sobre o quanto esta narrativa passa a fazer parte do cotidiano do consumidor, podendo ser por meio de um boneco, um pôster na parede ou um cosplay. Não se trata apenas de uma estratégia de marketing, mas sim de um processo de ressignificação de signos e do quanto eles se adequam à realidade do indivíduo..

Construção de Universos (*World Building*)

O quarto princípio é um conceito central para narrativa transmídia, pois é a partir da construção de um universo rico e detalhado que surgem as histórias e personagens interconectados. Conforme afirma o autor, “você lança um mundo porque um mundo pode suportar múltiplos personagens e múltiplas histórias em múltiplas mídias” (JENKINS 2009). Para o entendimento da história e compreensão dela como um universo transmidiático, é necessário que o público tenha uma dimensão de como este universo funciona, suas diretrizes e características principais.

O autor utiliza o conceito de “impulso enciclopédico”, elaborado por Janet Murray, professora americana na Escola de Literatura, Mídia e Comunicação do Instituto de Tecnologia da Geórgia, para aprofundar este quarto princípio. O termo denota a aspiração do espectador de agir como um investigador, mapeando e dominando tudo o que puder saber sobre o universo

estudado, por meio de gráficos, mapas, fanarts e conexões.

Serialidade (*Seriality*)

A transmídia deve poder ser dividida em pequenas partes para distribuição, por exemplo, com múltiplos segmentos, únicos para cada plataforma, e estendidos a diferentes áreas e mídia (GAMBARATO, 2013). Assim, este princípio trabalha a fragmentação de um arco narrativo em pequenos pedaços, que são distribuídos em diferentes plataformas, de forma complementar e a divisão em temporadas ou edições, permitindo especulações do público sobre a continuidade da narrativa.

Subjetividade (*Subjectivity*)

A subjetividade, na concepção de Jenkins (2009), se refere à exploração de perspectivas variadas dentro de uma narrativa, onde diferentes pontos de vista, especialmente de personagens secundários, são utilizados para expandir e aprofundar a história principal. Isso permite o preenchimento de lacunas narrativas, o desenvolvimento de novas tramas e oferece ao espectador um entendimento mais completo e multifacetado do universo da história. (JENKINS, 2009; KUDEKEN, 2014).

Performance

O princípio de performance de Jenkins (2009) está ligado de forma íntima à apropriação, imersão e exploração do universo ficcional pelos fãs e consumidores. (JENKINS, 2009). Nesse processo os indivíduos participam ativamente da narrativa ao se apropriarem de elementos do universo ficcional. Há uma imersão nesse mundo, explorando-o e contribuindo para sua expansão, seja por meio de cosplay, fanfiction ou outras formas de expressão criativa. Assim, a performance se torna uma forma de extensão da narrativa, enriquecendo e diversificando o universo ficcional (JENKINS, 2009; KUDEKEN, 2014).

Ao longo deste tópico procuramos traçar uma relação entre o conceito e os sete pilares da transmídia articulando este esforço como base da relação entre teoria e metodologia do trabalho, e na abordagem da Turma da Mônica Jovem. Logo à frente apresentamos a análise dos enredos das narrativas “O Príncipe Perfeito” e “Sociedade dos Ossos”. Antes disso organizamos a construção do percurso metodológico para que se compreenda as etapas de elaboração do artigo.

4. Percurso Metodológico

Este estudo tem como objetivo compreender a aplicação da narrativa transmídia na transição da Turma da Mônica Clássica para a Turma da Mônica Jovem, investigando os parâmetros de integração de mídias no que tange à expansão do gibi da Turma da Mônica Jovem para série animada. Para alcançar uma compreensão detalhada deste fenômeno, o trabalho adota a metodologia do estudo de caso.

Historicamente, o estudo de caso tem origem na pesquisa médica e psicológica, em que o objetivo do estudo era entender um fenômeno de forma detalhada. A partir da análise e exploração intensa de um caso individual esperava-se ter uma visão, mesmo que parcial, do todo. (VENTURA, 2007). Yin (2001) defende a validade do estudo de caso como 'uma investigação de um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto de vida real', especialmente quando o fenômeno - neste caso, a narrativa transmidiática - e o contexto não estão claramente definidos. Em conformidade com Yin (2001), o presente estudo de caso busca responder a perguntas do tipo 'como' e 'por que', características de uma pesquisa focada em fenômenos contemporâneos e em situações onde há pouco controle sobre os eventos relatados. Como organização a franquia MSP encaixa-se na conceituação de Yin sobre estudo de caso, aplicável em uma variedade de

contextos, incluindo política, ciência política, administração pública, sociologia, psicologia comunitária, pesquisa de planejamento regional e municipal, e estudos organizacionais e gerenciais.

O levantamento bibliográfico foi uma parte essencial junto à pesquisa exploratória para o levantamento de hipóteses. Uma delas, presente no pré-projeto, nos instiga a ver a relação entre eventos e transmídia. Ao longo do TCC 1 chegamos a cogitar o recorte empírico em torno da Vila da Mônica em Gramado, Rio Grande do Sul. Essa ideia foi descontinuada após o encontro de possibilidades com Turma da Mônica Jovem e a relação entre conteúdo e públicos.

Segundo Stumpf (2014), a pesquisa bibliográfica prevê estas redefinições no planejamento de pesquisa, pois além de revisar a literatura, também identificamos o tema de forma mais seletiva, escolhemos fontes e formas de coletar os dados. Nesta fase definimos a questão de pesquisa e partimos para a fase exploratória. Este esforço nos levou ao mapeamento exploratório e recorte do objeto empírico: aproximação da organização MSP e Turma da Mônica Jovem. Nesta, avaliamos uma primeira versão do problema de pesquisa: a partir de um aprofundamento sobre o surgimento da Turma da Mônica Jovem.

A análise de conteúdo é empregada para explorar a representação dos personagens e a evolução da narrativa em ambos os formatos. Conforme explica Bardin (1977, p. 42), este método envolve um “conjunto de técnicas para analisar comunicações, buscando obter, através de procedimentos sistemáticos e objetivos, uma descrição do conteúdo das mensagens”. O pesquisador complementa que estas técnicas “incluem indicadores, quantitativos ou não, que permitem inferir conhecimentos sobre as condições de produção e recepção dessas mensagens” (Bardin 1977, p. 42). Nos apropriamos deste método examinando detalhadamente os gibis e episódios da série, analisando como os temas, personagens e a própria narrativa são desenvolvidos e apresentados. Paralelamente, foi utilizada a análise comparativa para examinar as edições do gibi da Turma da Mônica Jovem e os episódios homônimos da série animada. Este método, por sua vez, envolve identificar e avaliar as semelhanças e diferenças na apresentação da narrativa nas duas mídias, permitindo-nos compreender como a narrativa transmídia se manifesta nos diversos formatos.

Neste sentido, é importante distinguir a diferença entre o gibi e a série. O gibi é um formato de história em quadrinhos, impresso em formato de revista ou livro. Eles apresentam narrativas visuais e textuais em uma sequência de quadros ou painéis e utilizam balões de fala para diálogos. A série se refere a uma produção audiovisual, dividida em episódios que compõem uma temporada, e é exibida no canal de streaming HBO Max. As séries de TV podem ser exibidas em canais de televisão tradicionais, serviços de streaming ou plataformas online. Cada episódio contribui para a narrativa geral, geralmente desenvolvendo personagens, enredos e temas ao longo do tempo. Já o termo spin-off é visto em diversas esferas, quando observamos a expansão de uma narrativa ou tecnologia, por exemplo:

[...] desde o audiovisual - passando pela administração, marketing, ciências, tecnologias e outras áreas. No âmbito tecnológico ocorre o chamado spin-off quando o resultado de uma tecnologia é a repercussão ou continuidade de outra tecnologia. [...] Do ponto de vista narrativo e de enredo é que, geralmente, uma personagem com papel secundário se torna o centro da obra de derivação, ou seja, o protagonista. As personagens que eram principais podem aparecer, porém, como personagens de apoio na intenção de auxiliar nas referências da obra base. (Santos e Pereira, 2018, p.27)

Desta forma, quando se trata de narrativas transmídias, é relevante observar que tanto os gibis quanto as séries têm potencial para expandir uma história em diferentes plataformas, complementando-se mutuamente. Por exemplo, uma história pode começar como um gibi e ser ampliada em uma série de TV ou streaming, ou vice-versa. Essas duas formas de mídia podem

coexistir e oferecer diferentes perspectivas da mesma narrativa, expandindo o universo ficcional e aprofundando a experiência do público.

Avançando oito anos na linha do tempo dos eventos da turma clássica, a narrativa de Turma da Mônica Jovem retrata os personagens em uma fase mais desenvolvida de amadurecimento. Essa nova representação ultrapassa a mudança estética da adolescência e se estende à evolução da personalidade dos personagens e às temáticas abordadas. Como estratégia, as roupas, estilos e traços mais contemporâneos, refletem as tendências e padrões atuais.

No que tange ao enredo, a leitura sequencial das edições do gibi proporciona uma percepção ampliada da progressão narrativa e evolução dos personagens. Em sua edição inaugural, o gibi apresenta as mudanças que podemos esperar dos personagens: Mônica segue liderando a turma, em virtude do seu caráter e personalidade e possui uma queda por Cebola, o colega “Cebolinha” da infância, que, por sua vez, agora adota o nome sem o diminutivo, e conseguiu tratar a sua dislalia, não trocando mais o “r” pelo “l”, salvo em momentos de nervosismo.

Já o personagem Cascão se tornou um garoto descolado que ama praticar esportes e, guiado pela opinião das garotas, ele melhorou os seus hábitos de higiene e agora tem o costume de tomar banhos. Sua personalidade forte segue sendo o seu lado bagunceiro. E por fim, Magali segue com a personalidade semelhante a da infância, meiga e amante de uma boa comida. Agora, porém, ela se preocupa mais com sua saúde e cuida melhor do corpo, regrando esse hábito.

Como dito, os componentes desta análise são as edições do gibi da Turma da Mônica Jovem, intituladas “O Príncipe Perfeito” e “A Sociedade dos Ossos”, bem como dois episódios homônimos da série animada. Por compartilharem o mesmo título, presume-se que mantenham a mesma narrativa. Inicialmente serão apresentados os personagens centrais, o ambiente e cenário no qual essas narrativas se desdobram, seguidos pela trama de cada uma dessas edições e episódios.

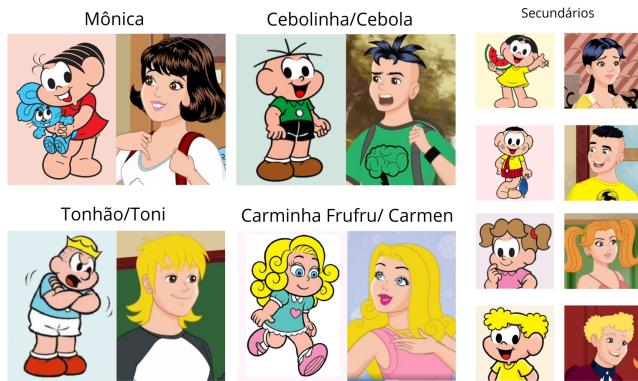
Em um exercício comparativo, o enredo será contrastado com a sua transição para série animada, quando pertinente. Neste ponto, o estudo irá identificar as semelhanças e diferenças nesse desdobramento, focando no emprego da narrativa transmídia como estratégia para expandir e garantir continuidade ao universo da Turma da Mônica Jovem.

Por fim, o presente estudo se propõe a enquadrar os gibis e episódios selecionados dentro dos princípios da narrativa transmídia sugeridos por Jenkins (2009), quando aplicável. A análise irá se dedicar a categorizar cada aspecto das obras nesses princípios de forma a enriquecer a compreensão e aplicabilidade das estratégias da narrativa transmídia, além de elucidar a conexão e coesão do universo multifacetado da Turma da Mônica, como se segue.

5. “O Príncipe Perfeito”: enredo, episódio da série e gibi

Nesta edição do episódio e do gibi a narrativa gira em torno de Mônica, Cebola, Carminha e introduz Toni, o “príncipe perfeito” ao qual o título se refere. Ela apresenta ainda como personagens secundários a icônica Magali, Cascão, Denise e Xaveco. A narrativa é entrelaçada com referências ao gibi da Turma da Mônica Clássica, mantendo alguns traços da personalidade já conhecida dos personagens. Na figura (2) exibimos um quadro com os personagens do episódio.

Figura (2): Adaptação dos personagens em TJM para o episódio “O Príncipe Perfeito”



Arquivo da Autora (2023)

5.1 Enredo: “O Príncipe Perfeito”

A história começa com Mônica participando de um teste teatral da escola, aspirando representar Julieta, a personagem principal do romance do dramaturgo William Shakespeare, “Romeu e Julieta”, tendo como par Cebola, que se atrasa, deixando-a irritada. Temendo perder a oportunidade, ela recruta Cascão para atuar como seu Romeu, intimidando-o com seu coelho Sansão, momento este que retoma um traço marcante da essência da Mônica clássica. Cebola aparece finalmente, justificando que o atraso foi causado pelo seu envolvimento em um projeto pessoal, fazendo uma referência sutil aos “planos infalíveis” da infância, que agora não têm o objetivo de atormentar Mônica.

A trama segue com os papéis principais da peça sendo conferidos a Carminha e Cebola deixando Mônica ressentida e frustrada, atribuindo a responsabilidade ao amigo, pelo seu descomprometimento. Ela tenta conversar com Cebola, que teme uma represália da amiga, e foge, em disparada, Essa atitude deixa Mônica profundamente chateada, revelando ainda mais seus sentimentos por ele, que vão além de uma simples amizade.

Neste momento, um novo aluno do colégio do Limoeiro, Toni, entra em cena, chamando a atenção de Mônica pela sua aparência atraente. Eles se aproximam e ele a incentiva a permanecer na peça, assumindo um papel secundário. Suas habilidades em esgrima conferem a ele um papel no elenco, que causa ciúmes em Cebola e aumenta as tensões na trama. A narrativa se estende à medida em que Cebola tenta separar Mônica de Toni, com alguns dos seus planos infalíveis.

Os recorrentes atrasos de Cebola fazem com que ele perca o seu papel principal para Toni e se torne o responsável pela gravação e transmissão da peça. Somando-se a isso, em um revés, Carminha fica indisposta no dia da apresentação e Mônica, por saber todas as falas, se torna sua substituta, assumindo papel de Julieta ao lado de Toni, o que deixa Cebola ainda mais irritado.

A peça acontece sem novas intercorrências e é um sucesso. Ao final da apresentação Toni, sob pretexto de expressar seus sentimentos, chama Mônica para uma conversa privada, fazendo-a crer que irá se declarar, deixando-a esperançosa, mas logo quebra a expectativa dizendo que está apaixonado por Carminha. Monica sai dali triste e chorando, se sentindo humilhada. Cebola, que também estava nos bastidores, ouve tudo e confronta Toni. Neste momento é revelado que ele é, na verdade, Tonhão da rua de baixo, buscando vingança contra Mônica desde a infância, quando ocorre um episódio retratado na turma clássica. Nessa revelação descobrimos que Toni planejou até mesmo o mal estar de Carminha.

No entanto, a queda de Toni ocorre quando Cebola, que foi o *filmmaker* da peça e instalou câmeras nos bastidores, expõe os planos do garoto em transmissão ao vivo para toda a escola. Monica assiste tudo e volta ao cenário para dar a ele uma lição. O enredo termina de forma satisfatória para quem apoia o casal Mônica e Cebola. Ela reassume o papel de Julieta com ele ao seu lado, como Romeu.

5.2 Gibi Edição nº 9 | 1ª Série: “O Príncipe Perfeito”

O gibi retrata o enredo de forma fiel e detalhada, onde Mônica perde o papel de Julieta em uma peça de teatro da escola para Carminha, o que a deixa frustrada e, em seguida, Toni entra em cena trazendo os principais conflitos do episódio e o ciúme de Cebola. O fim da história também traz a possibilidade de um romance entre os protagonistas, representado pelo ciúme de Cebola e decepção de Mônica com o amigo que a desapontou.

Destinado a adolescentes de 12 a 16 anos, o gibi possui uma dinâmica temporal linear com uma estrutura narrativa clássica, contendo introdução, desenvolvimento, clímax e conclusão e retrata essas etapas de forma sutil e envolvente com riqueza de detalhes, distribuídos em 125 páginas. Utiliza a estética do estilo mangá, onde personagens são retratados com olhos grandes e expressões exageradas, que são intensificadas pela utilização estratégica dos tons de preto, branco e cinza e com os elementos gráficos utilizados, causando impacto visual.

A ausência de som é compensada com as habituais onomatopeias utilizadas em histórias em quadrinhos, e é acompanhada de balões de fala, recordatórios e gestos exagerados para trazer ao leitor uma maior clareza da cena.

5.3 Série Episódio 1: “O príncipe perfeito”¹¹

O episódio de 11 minutos foi uma comemoração aos 80 anos de Mauricio de Sousa, e portanto, funcionou como um episódio piloto para a série, que foi lançada pela *Cartoon Network* quatro anos depois, dessa vez com um projeto mais concreto¹². Ele retratou de forma fiel a trama, utilizando de cenas chave para total compreensão da história, em ritmo condensado e acelerado.

Destinada principalmente ao público infantil, de sete a dez anos, a animação utiliza um estilo visual mais amigável, trazendo os personagens de forma mais carismática e explorando as cores de forma vibrante, diferente do gibi, que é preto e branco. A estrutura da narrativa está muito clara, sendo o clímax do episódio o momento em que Toni revela sua verdadeira identidade e o plano contra Mônica. No que diz respeito à sonorização do episódio, podemos notar músicas suaves, alegres e sempre instrumentais. As vozes dos personagens são suaves e cativantes, se adequando às suas idades.

6. “A sociedade dos Ossos”: enredo, episódio e gibi

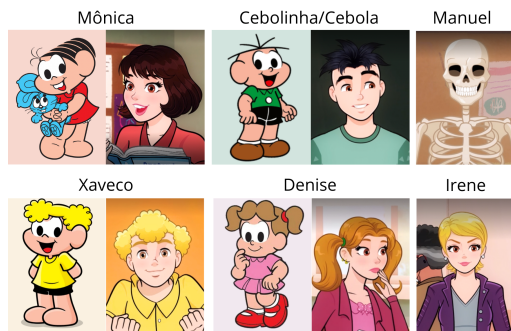
Nesta edição, Mônica, Cebola, Xaveco e Denise/Irene protagonizam uma aventura na escola do Limoeiro, acompanhados de Manuel, o esqueleto do laboratório de ciências, na tentativa de encontrar uma piscina misteriosa. Na figura (3) exibimos um quadro com os personagens em suas versões infantil e adolescente.

¹¹ Fonte: Facebook da Turma da Mônica Jovem . Disponível em:

<<https://www.facebook.com/watch/?v=912572602124173>>. Acesso em 10 nov. 2023.

¹² Informação retirada da página Turma da Mônica Brasil. Disponível em: <<https://www.facebook.com/TurmadaMonicaBrasil/videos/turma-da-monica-jovem-episodio-completo-o-principe-perfeito/912572602124173>>. Acesso em 24 nov. 2023.

Figura (3): Adaptação dos personagens em TJM para o episódio “A Sociedade dos Ossos”



Arquivo da Autora (2023)

6.1 Enredo “A sociedade dos Ossos”

A história começa quando Mônica e Cebola avistam o esqueleto Manuel e decidem tirar uma foto com ele apesar da relutância da garota, e são surpreendidos assustados quando o esqueleto se move. Após Xaveco surgir por trás e relevar que foi apenas uma pegadinha. Ele é repreendido por Mônica e Cebola, dizendo que o esqueleto não é um brinquedo. Eles são mais uma vez surpreendidos quando Manuel desaba no chão, causando a detenção dos três.

Detidos, eles recebem a tarefa de remontar os 206 ossos de Manuel para que sejam liberados e isso se mostra um desafio. Posteriormente, Denise/Irene se junta a eles. Depois de finalizada a tarefa solicitada, Mônica decide entregar um livro na biblioteca e, ao retornar, encontra com os amigos na sala dos professores, desfrutando de uma pizza. Ela insiste que eles retornem a detenção para que o castigo não se agrave.

Denise/Irene revela ter encontrado ali um pen drive dos professores, no qual estão armazenadas gravações das reuniões dos professores. Os alunos cedem à curiosidade e assistem aos vídeos, onde descobrem a opinião dos professores acerca de cada um deles, além de um surpreendente segredo dos professores: existe uma piscina escondida no colégio, anteriormente tida como uma lenda.

Convencidos mais uma vez pela rebelde conduta de Denise/Irene e sua insistência, Mônica, Cebola, Xaveco e Manuel a acompanham em uma expedição para encontrar a piscina, onde obtêm êxito. Ao descobrirem a aproximação do professor, eles finalmente retornam para sala de detenção e posicionam Manuel corretamente no laboratório, escapando de consequências mais graves e mantendo a descoberta da piscina em sigilo.

Depois de liberados do castigo Mônica revela para os amigos que apesar de todo estresse, a experiência foi divertida e Xaveco sugere que nomeiem o grupo de “Sociedade dos Ossos”, nome da edição do gibi. Os alunos saem da sala e assim se encerra a história.

6.2 Gibi Edição n ° 28 | 2ª Série: “A sociedade dos Ossos”

Esta edição faz uma exploração transmídia do roteiro criado para a série animada. Ou seja, esta edição do gibi expande a narrativa, explorando a história com detalhes e nuances que são únicos aos quadrinhos, mantendo a estrutura narrativa clássica e envolvente. Os quadrinhos trazem a história de forma semelhante ao roteiro original e com riqueza de detalhes, possuindo a estrutura da narrativa clássica e envolvente. A leitura percorre a introdução, desenvolvimento, clímax e conclusão de forma suave e quase despercebida.

Nesta versão da história, os alunos são detidos com a companhia de Denise, que surge com o conflito do episódio, o desejo de assistir às gravações da reunião de professores e de encontrar a piscina misteriosa, escondida pelo colégio do limoeiro.

Ao que tange à faixa etária da audiência, o gibi alcança majoritariamente um público de 12 a 16 anos, trazendo a estética do estilo mangá, que começou a atrair seus olhares. Este estilo não possui cores e, como elementos complementares à narrativa, ele explora o uso de preto,

branco e escala de cinza, bem como onomatopéias, recordatórios e outros grafismos para trazer personalidade, impacto e compreensão das cenas retratadas.

A seção final, “Fala Maurício” aprofunda elementos da história quando revela a conexão entre a lenda da piscina e o fundador do colégio, o senhor Lindolfo Orival Umbelino Cafiaspirino de Oliveira, cujas primeiras letras de cada nome formam a palavra “Louco”. Ele é tataravô do professor e atual diretor Licurgo, que na Turma da Mônica clássica, era o personagem “Louco”. Seu nome completo é “Licurgo Orival Umbelino Cafiaspirino de Oliveira”, cujas letras iniciais também formam a palavra “Louco”, deixando evidente os seus laços e traços familiares.

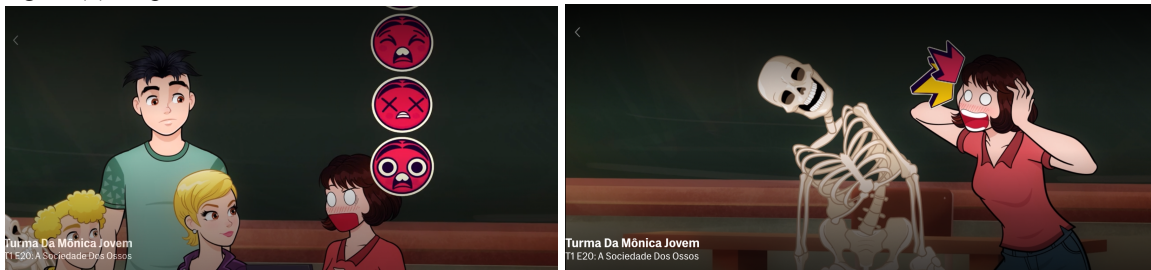
6.3 Série Episódio 20: “A sociedade dos Ossos”

Assim como descrito no episódio anterior desta análise, a animação de 11 minutos conta a história de forma condensada e com ritmo acelerado, narrando os elementos chave do enredo com algumas transformações particulares. A colega que se junta à Mônica, Cebola e Xaveco na detenção é Irene, uma personagem inédita na série, introduzida por Mônica como aluna do segundo ano com a fama de baderneira e indisciplinada, que supostamente teria sido expulsa da antiga escola. Neste momento acontece um recurso cinematográfico conhecido como “voice-over”¹³, uma representação visual da fala da personagem que acontece em segundo plano. No caso do episódio, enquanto Mônica descreve Irene, na tela visualizamos Irene pichando uma parede com o rosto tampado.

O enredo se desenvolve de maneira mais concisa. Até que, em busca pela piscina misteriosa, os 4 alunos acabam no telhado da escola e ali Mônica se exalta e Irene a escuta repetir o boato de sua expulsão da antiga escola e logo desmente a história, aumentando a tensão entre as duas. Seguindo o fio da história, a piscina é revelada debaixo da quadra de futebol quando Irene puxa uma alavanca do depósito. Os momentos seguintes são de diversão e reconciliação, quando Mônica pede desculpas a Irene pelo seu comportamento. No dia seguinte, assim como no gibi, Xaveco propõe a criação de um grupo secreto chamado “A sociedade dos Ossos” e o episódio termina.

O episódio também utiliza de um visual mais amigável e traz os personagens de forma mais carismática. Explora uma gama de cores vibrantes, com o objetivo de atingir o público infantil, e tem o seu clímax no momento em que Mônica e Irene entram em conflito direto no telhado da escola. No que tange à sonorização do episódio, as músicas suaves e instrumentais reforçam os acontecimentos, servindo como um elemento que enfatiza os acontecimentos do enredo. Um destaque da série, conforme figura (4), é o uso de elementos visuais que reforçam mudanças de humor e reações.

Figura (4): Captura de tela da “A Sociedade dos Ossos”



Captura de Tela - HBO Max (2023)

¹³ Efeito de colocar uma narração ou voz sobre um vídeo, dando um aspecto de que alguém realiza a leitura e explicação de um vídeo, cena ou até mesmo de um filme. Disponível em:

<https://invideo.io/pt/blog/voice-over-o-que-e-onde-usar-e-como-fazer-videos-com-ele/>. Acesso em 19 nov. 2023.

Um pequeno emoji personalizado que surge ao lado de cada personagem, indicando seu sentimento. A série também utiliza de grafismos que enfatizam gestos bruscos e sons, assim como nos gibis. Por fim, no próximo tópico trabalharemos com os sete princípios de Jenkins.

7. Sete Princípios de Jenkins aplicados às narrativas de “O príncipe Perfeito” e “A Sociedade dos Ossos”

Disseminação vs. Profundidade

Definido por Jenkins (2009) como potencial que uma narrativa possui de se propagar por diversas plataformas midiáticas mantendo sua essência e o engajamento do público, e por Jason Mittel como a habilidade que essa mesma narrativa possui de se conectar e incitar o espectador a explorar e se aprofundar em camadas mais complexas da história, respectivamente, ambos os conceitos podem ser observados nos recursos de expansão utilizados pela Turma da Mônica Jovem.

A expansão dos quadrinhos para série de televisão se encaixa no princípio da espalhabilidade, dando início a essa análise. Neste quesito, as edições e episódios analisados neste estudo se estendem para além de seu formato original, mantendo a essência da narrativa e dos personagens, mas se adaptando ao novo meio midiático, permitindo o alcance de um público mais amplo e diversificado. Enquanto os quadrinhos da turma da Mônica Jovem atingem um público majoritariamente adolescente, de 12 a 16 anos, a série animada tem o foco em crianças de sete a dez anos, conforme figura (5).

Figura (5): Representação dos personagens em TJM no episódio “O Príncipe Perfeito”



Arquivo da Autora (2023)

Avançando neste tópico, destacamos o princípio da profundidade na edição e episódio “O Príncipe Perfeito”, ao analisar a dinâmica entre os personagens e claras referências aos gibis da Turma da Mônica Clássica. O Gibi e episódio, que possuem o mesmo enredo em toda sua extensão, fazem algumas referências que não são comuns nos gibis da Turma da Mônica Jovem, mas fazem parte da essência dos personagens, desde a Turma da Mônica Clássica.

Na surpreendente reviravolta da narrativa, ela faz uma referência a um colega do bairro do Limoeiro, que fez aparições nos gibis da turma, enquanto eram crianças. O que pode levar o leitor a se interessar pela história e investigar mais a respeito, conforme figura (6). Também nesta edição, ocorrem várias referências aos famosos planos infalíveis da infância de Cebola, e ao coelho Sansão, que antes, presente em todos os enredos da turma, agora não participa de forma recorrente nas histórias da turma jovem.

Figura (6): Adaptação dos personagens em TJM para o episódio “A Sociedade dos Ossos”



Arquivo da Autora (2023)

Em “A Sociedade dos Ossos” o princípio da profundidade pode ser observado nas notas finais do gibi, a sessão “Fala Maurício”, onde, conforme já abordado no tópico 6.2 o autor revela uma intrigante conexão entre a lenda da piscina, abordada na história, com o fundador do colégio, senhor Lindolfo Orival Umbelino Cafiaspirino de Oliveira. As iniciais do seu nome formam a palavra “Louco” e essa peculiaridade se estende a sua descendência, podendo ser também observada no nome do atual professor e diretor do colégio, Licurgo Orival Umbelino Cafiaspirino de Oliveira.

Continuidade vs. Multiplicidade

Jenkins (2009) define continuidade como a habilidade que a franquia tem de manter uma linearidade na história, ou seja, seguir uma sequência cronológica, mesmo que em diferentes mídias. A Multiplicidade se refere a uma narrativa que explora mais de um universo e realidades alternativas, podendo ser desenvolvida a partir do ponto de vista de um único personagem, com uma visão diferente da história principal. Na Turma da Mônica Jovem, a articulação narrativa de sagas e super sagas, aponta para presença de continuidade na trama e as plataformas diversas permitem variações e subtramas, fornecendo a multiplicidade na narrativa.

No entanto, este princípio pode ser observado no recorte estudado de forma sutil, no carinho e sentimento que Mônica e Cebola desenvolvem um pelo outro, em ambas as edições e episódios. Ampliando o olhar para toda a história da Turma da Mônica Jovem, sabe-se que esse sentimento progride e eles engatam um relacionamento. Porém, nas duas edições e episódios analisados, os conceitos de continuidade e multiplicidade não podem ser examinados de forma aprofundada.

Imersão vs. Extração

O princípio da imersão refere-se à profundidade com que o espectador pode imergir na narrativa e se sentir parte integrante da história. Ao passo que a extratabilidade compete aos elementos que este espectador pode extrair do universo e incorporar no seu cotidiano. Analisando a Turma da Mônica Jovem sob essa perspectiva, a imersão pode ser percebida não só no que diz respeito ao enredo dessas histórias, mas também quanto ao conceito e objetivo de todo o lançamento de uma versão mais madura dos personagens clássicos. Essa evolução aconteceu, em nossa avaliação, em função do crescimento do público e, como estratégia para atrair sua atenção, os enredos passaram a focar em situações e cenários do cotidiano dos jovens, como escola, parques, casa dos colegas, sala de aula e outros locais frequentados por eles.

Posto isto, em ambas as histórias analisadas neste artigo, a imersão está presente na medida em que retratam assuntos comuns e que podem ser vivenciados pelos jovens leitores, o que causa nesse público um sentimento de identificação e sintonia.

O princípio da extração, por sua vez, pode ser identificado com mais clareza na Turma da Mônica e não se limita somente ao gibi ou à Turma Jovem. Existe uma imensa gama de produtos licenciados que incorporam a marca, e trazem elementos da narrativa para o mundo real. O coelho Sansão, pelúcia favorita de Mônica, é destaque neste tópico, porque permite às crianças a experiência de se sentirem como a protagonista, carregando seu próprio brinquedo.

Construção de Universos

O quarto princípio se refere a capacidade da história de fornecer uma visão mais precisa do mundo onde a narrativa se passa. É importante mostrar ao público como este universo funciona e criar uma lógica inteligível para que o consumidor possa aproveitar ao máximo a experiência.

Na Turma da Mônica e Turma da Mônica Jovem, a trama se desenrola predominantemente no bairro do Limoeiro e uma análise completa deste universo exigiria um maior aprofundamento em outras edições e episódios do objeto estudado. No entanto, por meio de uma investigação no website Fandom, descobrimos que a cada novo lançamento da franquia, os leitores e espectadores recebem informações fragmentadas deste universo e as correlacionam com conhecimentos previamente coletados. Este movimento possui ligação direta com o princípio de Espalhabilidade vs Profundidade, já abordado nesta análise.

Outro aspecto crucial para a construção de mundos é a manutenção da continuidade e coerência no universo, como abordada TJM em suas tramas mais maduras e complexas, manutenção da essência e a evolução dos personagens, tópico também já abordado nesta análise, e conforme quadro (1).

Quadro (1)

POSSES	ENDEREÇOS	REFERÊNCIAS
Casa do Cebolinha	Rua do Limão	1. Cascão Nº 397 (Editora Globo) – Dia da Goma de Mascar
Casa do Cascão	Rua de Baixo	2. ↑ Mônica Nº 239 (Editora Globo) – Que Fim Levou o Sansão?, Pág. 17 (quadrinho 3)
Casa da Mônica	Rua Três	3. ↑ Mônica Nº 181 (Editora Globo) – O Livro de Fofocas do Cebolinha (Setembro de 2001)
Casa da Magali	Campinho	4. ↑ Cebolinha Nº 51 (Editora Panini) – Primeiro de Abril (Abril de 2011)
Casa do Dudu	Rua das Camélias	5. ↑ Mônica Nº 43 (Editora Panini) - Conspiração Denisigual, Pág. 25 (quadrinho 6)
Casa do Franjinha	Mato da Coruja Braba	6. ↑ Cebolinha Nº 33 (Editora Globo) – Festival do Dia do Bairro do Tamarindeiro (Fevereiro de 2004)
Laboratório do Franjinha		7. ↑ Turma da Mônica Nº 42 (Editora Panini) – A Mangueira do Limoeiro (Outubro de 2018)
Clubinho dos Meninos	BAIRROS VIZINHOS	8. ↑ Parque da Mônica Nº 9 (Ed. Globo) – Tóim & Pof, Setembro de 1993 (arquivo)
Casa da Bruxa Xanda	Bairro das Pitangueiras	9. ↑ Mônica nº 29, Segunda Série da Panini, ano de 2017
Padaria do Limoeiro	Bairro da Laranjeira	
Morro da Coruja	Bairro da Cerejeira	
Escola do Limoeiro		

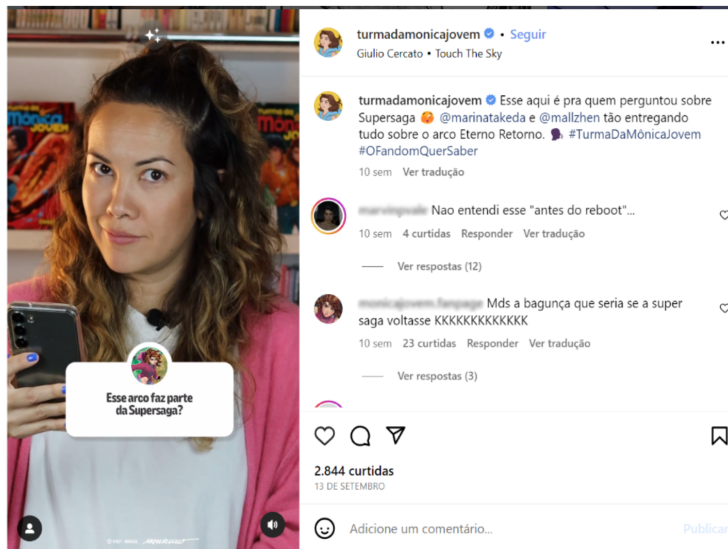
Arquivo da Autora (2023)¹⁴

Serialidade

O quinto princípio, conforme afirma Kudeken (2014), se trata da “fragmentação dos arcos narrativos a fim de trabalhar narrativas longas com a divisão de episódios e temporadas permitindo durante esse tempo ocioso a discussão e especulação dos interatores sobre a continuidade dessa narrativa”. Em cima deste conceito, podemos examinar sua aplicação na articulação narrativa apresentada no tópico 3.1 desta análise. Os gibis da Turma da Mônica Jovem são subdivididos em histórias, arcos narrativos, sagas, super sagas e séries, e cada uma dessas divisões possui um propósito na narrativa. Ainda sobre este tópico, conforme exemplificado na figura (7), a articulação narrativa criada para os gibis da Turma da Mônica Jovem é responsável por incitar a curiosidade dos fãs sobre os acontecimentos seguintes, e pelas especulações criadas pelos *fandoms*. A figura se trata de uma captura de tela de um “quadro” do instagram oficial da Turma da Mônica Jovem, onde os roteiristas respondem às dúvidas e teorias dos leitores. Essa movimentação também faz jus ao princípio de espalhabilidade vs profundidade/perfurabilidade e ao princípio de desempenho, que será analisado dois tópicos adiante.

¹⁴ Fonte: Wiki Fandom/Turma da Mônica. Disponível em: <https://monica.fandom.com/pt-br/wiki/Bairro_do_Limoeiro?file=Bairro_do_Limoeiro_-_TMJ.jpg>. Acesso em 26 out. 2023.

Figura (7) - Instagram da TMJ



Captura de Tela - Arquivo da Autora (2023)¹⁵

Subjetividade

O sexto princípio, conforme o nome já diz, se trata da exploração de perspectivas individuais da narrativa por meio de outros personagens, com outros pontos de vista, dando espaço para novas percepções e maior um aprofundamento na história. No recorte analisado neste artigo, o princípio não pôde ser identificado, já que isso exige uma busca mais ampla pelo objeto.

Performance

O sétimo e último princípio manifesta-se a partir da apropriação e ressignificação de um produto, para criação de novas versões. Esse princípio está interconectado e evidencia o conceito de cultura participativa, cunhado por Jenkins (2022) como um dos pilares da cultura da convergência. Se destaca neste ponto as *fanfics*, pois traduz o princípio em sua integralidade. No contexto desse princípio, os fãs se apropriam dos personagens, universos, relações e características e desenvolvem os seus próprios enredos, contextos e desfechos alternativos, conforme exemplificado na figura (8). Observa-se nas obras criadas pelos fãs, a continuidade do relacionamento de Mônica e Cebola, que é explorado de forma mais lenta nas histórias oficiais. Essas criações dos fãs muitas vezes exploram aspectos do relacionamento entre Mônica e Cebola com uma abordagem diferente daquela das histórias oficiais, geralmente retratando o desenvolvimento desse relacionamento de maneira mais prolongada.

Figura (8)



Arquivo da Internet (2023)¹⁶

¹⁵ Fonte: Instagram Turma da Mônica Jovem . Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CxJRsvJQg4l/>>. Acesso em 25 nov. 2023.

¹⁶ Disponível em: <<https://www.spiritfanfiction.com/categorias/turma-da-monica-jovem>>. Acesso em 26 out. 2023.

A aplicação deste princípio na Turma da Mônica Jovem se dá por meio de fanfics, fanarts e cosplays, produzidos pelos fãs, de forma não oficial, conforme exemplificado na figura (8), uma fanart da personagem Mônica com DC, um antagonista do romance da protagonista com Cebola.

8. Resultados e Limitações da Análise

No quadro (2) indicamos um resumo da relação que fizemos entre os princípios e a Turma da Mônica Jovem. Esperamos que este esquema nos ajude a finalizar a análise com uma organização que possibilite outro canal de compreensão entre o conceito de transmídia e a Turma da Mônica Jovem.

Quadro (2): Categorias de Jenkins e a TMJ

PRINCÍPIO	APLICAÇÃO NA TURMA DA MÔNICA JOVEM
Disseminação X Profundidade	Extensão do gibi para série, filme, live action, desenhos animados e outros.
	Conexão da TJM com a TM, juntamente com a articulação da narrativa em sagas, super sagas e grandes arcos, trazendo uma profundidade da narrativa, que pode ser aprofundada pelo público.
Continuidade X Multiplicidade	Crescimento e amadurecimento dos personagens. Articulação narrativa em sagas e super sagas, com histórias interligadas que se estendem para mais de uma edição, capazes de moldar e redefinir os personagens, universo e próximos enredos.
	A articulação narrativa em sagas e super sagas, juntamente com a diversidade de plataformas permite variações e subtramas, fornecendo multiplicidade à narrativa.
Imersão X Extração	Enredo que foca em situações e cenários do cotidiano, que podem ser vivenciados pelos jovens, o que causa nesse público um sentimento de identificação e sintonia.
	Comercialização de produtos licenciados que incorporam a marca, e trazem elementos da narrativa para o mundo real.
Construção de Universos	Bairro do Limoeiro e suas possibilidades de exploração e conexão para maior entendimento do universo.
Serialidade	Articulação narrativa em histórias, arcos, sagas, super sagas e séries, que trazem a serialidade e incitam a curiosidade dos fãs, em seus intervalos de lançamento.
Subjetividade	Princípio não identificado no recorte do objeto analisado.
Performance	Cosplay, fanart e fanfiction ¹⁷

Arquivo da Autora (2023)

Como resultado, a análise da aplicação dos sete princípios da narrativa transmídia de Jenkins (2009) na Turma da Mônica Jovem revela o universo amplo e multifacetado da obra e sustenta o argumento de que a franquia se enquadra no fenômeno da cultura da convergência e entrelaçada às dinâmicas transmidiáticas. Os pilares convergência das mídias e cultura participativa podem ser observados por meio da profundidade da narrativa, sua adaptabilidade, potencialidade do engajamento e interação com o público e principalmente a variedade de conteúdos, produtos e serviços derivados deste universo. Entretanto, uma das limitações desta análise talvez esteja em uma abordagem metodológica focada em um extenso descritivo sobre o

¹⁷ Disponível em: <<https://www.spiritfanfiction.com/categorias/turma-da-monica-jovem>>. Acesso em 16 out. 2023.

recorte do objeto. Contudo identificamos essa lacuna para que a investigação tivesse fundamentos. Os aspectos como subjetividade e desempenho demonstram que uma investigação mais extensa da franquia seria interessante para abordar toda sua complexidade.

9. Considerações Finais

O presente trabalho teve por objetivo o estudo dos conceitos sugeridos pela narrativa transmídia, especialmente a partir dos sete princípios propostos por Jenkins (2022). A franquia Turma da Mônica, vista sob a ótica de Relações Públicas nos permite perceber a dimensão dos públicos como estratégia para a marca se manter atual, frente a grupos de interesse em constante evolução e crescimento. Pessoas com níveis de atenção e engajamento alterados com as atualizações tecnológicas. Para tanto, focamos nossa análise na transição da Turma da Mônica Clássica para Turma da Mônica Jovem, explorando suas extensões em diferentes formatos, como gibis e série.

No contexto abordado, mostrou-se fundamental um olhar detalhista para o universo em questão. Isso inclui compreender a história dos quadrinhos, a evolução dos personagens e suas relações, além das visões, expectativas e dimensão dos públicos envolvidos, como forma de compreender como eles respondem às narrativas transmídias. À luz dos objetivos e pergunta de pesquisa, dentre os resultados alcançados, podemos dizer que foi possível a articulação com Jenkins (2022) nos permitiu compreender aspectos não esperados no início da pesquisa.

Os conteúdos e esforços de aproximação com os públicos demonstram a força da dimensão organizacional da marca pois enfrenta os desafios da narrativa transmídia em cada produção. Ou seja, um esforço de conexão com a audiência, apropriação das ferramentas e expansão do universo mantendo a identidade em dinâmica multiplataformas. Isso significa em nossa avaliação manter-se fiel às origens do enredo e cativando diferentes gerações.

Ao final do trabalho tivemos contato com o termo “juvenilização”. Souza e Dias (2023) mencionam que elementos que dialogam com os jovens dão vitalidade às franquias transmídia. Segundo as autoras “a abordagem de pautas sociais contemporâneas experienciadas comumente por jovens, tais como: racismo, censura, identidade de gênero, assédio, bullying, dentre outras”, se associam por meio de situações narrativas, e dizem muito sobre a escolha dos personagens” (SOUZA, DIAS, 2023, p. 2023). Com isto observamos uma associação entre nostalgia e as dinâmicas comunicacionais transmídia. Segundo as autoras elas estão associadas a desafios, enquetes, bastidores, e outros conteúdos que ampliam as narrativas mas multiplataformas e públicos diversos.

Essa constatação não apenas reforça o potencial e relevância da Turma da Mônica Jovem assim como mostra ser possível pensar sobre as teorias abordadas em mundos ficcionais. Posto isto, espera-se que futuras pesquisas neste campo aproximem ainda mais a Narrativa Transmídia da Comunicação Organizacional. Especialmente, no que tange aos estudos das Relações Públicas com os insights obtidos na análise.

Desta forma, esperamos que futuros trabalhos se beneficiem de nossos esforços. Tanto para a elaboração de planejamentos de comunicação quanto para destacar a importância do relacionamento com a audiência. Por esta via, nós compreendemos ser possível uma conexão mais profunda entre grupos de interesse e conteúdo produzido. Por fim ressaltamos o quanto é pertinente pensar a integração entre áreas da comunicação, transmídia e Relações Públicas pois essa associação pode ser fundamental para o sucesso de outros projetos. A nosso ver isso pode significar a construção de perspectivas mais abrangentes e direcionadas a cada faixa etária de franquias de mídia como a Turma da Mônica.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADOROCINEMA. Turma da Mônica Jovem: Personagens vivem aventuras modernas sem perder a essência (Primeiras Impressões). Disponível em: <<https://www.adorocinema.com/noticias/series/noticia-151618/>>. Acesso em: 9 nov. 2023.

ARBEX, A. O universo da Turma da Mônica. Disponível em: <<https://medium.com/converg%C3%Aancia-digital/o-universo-da-turma-da-m%C3%B4nica-ca-d390c0d96>>. Acesso em: 1 out. 2023.

BARDIN, Laurence. Análise de conteúdo. Lisboa: Edições 70, 1977.

CENTAMORI, V. Eles cresceram: série da Turma da Mônica Jovem estreia em novembro. Disponível em: <<https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2019/10/eles-cresceram-serie-da-turma-da-monica-jovem-estrela-em-novembro.html>>. Acesso em: 9 nov. 2023.

CIPRIANI, Fábio. Estratégia em mídias sociais: como romper o paradoxo das redes sociais e tornar a concorrência irrelevante. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

CRIPPEN, Martha. The Value of Children's Literature. Oneota Reading Journal. Disponível em: <<https://www.luther.edu/oneota-reading-journal/archive/2012/the-value-of-childrensliterature/>>. Acesso em: 24 de agosto de 2023.

FERRARI, Pollyana. A Hipermídia entrelaça a sociedade. In: FERRARI, Pollyana. Hipertexto, hipermídia: as novas ferramentas de comunicação digital. São Paulo: Contexto, 2010.

FRAZÃO, Dilva. Biografia de Mauricio de Sousa. Disponível em: <https://monica.fandom.com/pt-br/wiki/Mauricio_de_Sousa>. Acesso em: 20 de abril de 2023.

FREEMAN, M. (2016). Historicising Transmedia Storytelling: Early Twentieth-Century Transmedia Story Worlds. Routledge.

GAMBARATO, R. R. Transmedia project design: Theoretical and analytical considerations. 2013. Disponível em: <<http://publications.tlu.ee/index.php/bsmr/article/view/153>> . Acesso em 24 nov. 2023.

JENKINS, Henry. ALEXANDRIA, Susana. Cultura da Convergência. 3. ed. São Paulo, SP: Aleph, 2022.

JENKINS, Henry. A vingança do Unicórnio Origami: sete princípios da narrativa transmídia. 2009. Disponível em: <http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html>. Acesso em: 27 out. 2023.

JENKINS, Henry. A vingança do Unicórnio Origami: sete princípios restantes da narrativa transmídia. 2009. Disponível em: <http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html>. Acesso em: 27 out. 2023.

JULIANA, B. Mauricio de Sousa: biografia e personagens. Disponível em: <<https://www.todamateria.com.br/mauricio-de-sousa-biografia-e-personagens-da-turma-da-monica/>>. Acesso em: 12 jun. 2023.

KUDEKEN, Victoria Sayuri F. S. Os princípios da Narrativa Transmídia nas produções de Batman. 2014. Revista Anagrama. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/anagrama/article/view/82511/85486>>. Acesso em: 23 out. 2023.

LETÍCIA, M. Turma da Mônica: da tirinha a uma marca de R\$ 2,7 bi. Disponível em: <<https://exame.com/marketing/turma-da-monica-da-tirinha-a-uma-marca-de-r-2-7-bi/>>. Acesso em: 12 jun. 2023.

LUISA, Ingrid. Filhos de Mauricio de Sousa que viraram personagens da Turma da Mônica. Disponível em: <<https://novabrazilfm.com.br/notas-musicais/brasilidade/mauricio-de-sousa-e-filhos-qu>>. Acesso em: 12 jun. 2023.

MÔNICA, T. DA. Log into Facebook. Disponível em: <<https://www.facebook.com/turmadamonica/posts/1637137096417748/>>. Acesso em: 12 jun. 2023.

NERY, E. M. Com 60 anos de história, Turma da Mônica enfrenta desafio para seguir atual. Disponível em: <<https://noticiasdatv.uol.com.br/noticia/mercado/com-60-anos-de-historia-turma-da-monica-enfrenta-desafio-para-seguir-atual-79141>>. Acesso em: 12 jun. 2023.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. D. Metodologia do trabalho científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico. 2ª. ed. Novo Hamburgo: Universidade Freevale, 2013.

SANTOS, Alexandre Tadeu dos; PEREIRA, Sarah Emanuelle Marques. O *spin-off* como recurso de narrativa transmidiática na telenovela brasileira. In: Goiânia, v. 8, n. 1, p. 26-30, jan/jun. 2018. ISSN 2237-1087. Disponível em: <<https://repositorio.bc.ufg.br/riserver/api/core/bitstreams/f6055220-607f-440c-bbac-c12234023c1a/content>>. Acesso em: 26 nov. 2023.

SOUZA, Ana Carolina Almeida, DIAS, Emmanuelle. Nostalgia juvenilizada: modos de produção no *streaming* e vitalidade em franquias transmídia. In: Revista Mídia e Cotidiano, Artigo Seção Temática Volume 17, Número 2, Mai-Ago. de 2023. Disponível em: <<https://periodicos.uff.br/midiaecotidiano/article/view/57557/34344>>. Acesso em: 27 out. 2023.

SOUZA, Maurício. Maurício: A história que não está no gibi. São Paulo: Sextante. 2017.

STUMPF, Ida Regina C. Pesquisa Bibliográfica. In: Métodos e Técnicas da Pesquisa em Comunicação. Jorge Duarte, Antônio Barros (Orgs), 2 edição, editora Atlas, São Paulo, 2014.

TURMA DA MÔNICA. Turma da Mônica Jovem ganha o troféu de Melhor Série de Animação no GP do Cinema | O TEMPO. 2019. Disponível em: <<https://www.otempo.com.br/entretenimento/turma-da-monica-jovem-ganha-o-trofeu-de-melhor-serie-de-animacao-no-gp-do-cinema-1.2398479>>. Acesso em: 9 nov. 2023.

TURMA DA MÔNICA WIKI. Turma da Mônica Jovem. Disponível em: <https://monica.fandom.com/pt-br/wiki/Turma_da_Mônica_Wiki>. Acesso em: 17 dez. 2023..

VAZ, B. (ED.). Turma da Mônica: Mauricio de Sousa concede entrevista ao Nova Pauta. 2023. Disponível em: <<https://jornalismo.secal.com/turma-da-monica-mauricio-de-sousa-concede-entrevista-ao-nova-pauta/>>. Acesso em: 9 nov. 2023.

WIKIPEDIA. Turma da Mônica Jovem. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Turma_da_M%C3%B4nica_Jovem#:~:text=No%20dia%2016%20de%20Abril>. Acesso em: 9 nov. 2023.

YIN, Robert K. Estudo de caso: planejamento e métodos / Robert K. Yin; trad. Daniel Grassi - 2.ed. - Porto Alegre : Bookman, 2001.