UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO

FACULDADE DE LETRAS

PRÁTICAS TRANSLÍNGUES E DISCURSO EM TURMA DA MÔNICA JOVEM (2008-2016)

LOUISE MUNIZ ALVES CORRÊA

RIO DE JANEIRO

2021

Louise Muniz Alves Corrêa

PRÁTICAS TRANSLÍNGUES E DISCURSO EM TURMA DA MÔNICA JOVEM (2008-2016)

Monografia submetida à Faculdade de Letras da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Letras na habilitação Português/Inglês. Orientadora: Profa. Dra. Branca Falabella Fabrício.

Rio de Janeiro

2021

Dedico este trabalho a minha família que me apoiou ao longo de toda a minha graduação, à minha amiga Karem que me aguenta há 10 anos e sempre me ajuda com revisões quando eu mais preciso, à Milena Cabral Botelho que me ajudou como ninguém na reta final quando o desespero bateu.

RESUMO

Esta monografia tem como objetivo analisar as práticas translíngues no estilo e na linguagem da primeira série da *Turma da Mônica Jovem* (2008 - 2016) e como estas de conectam aos Discursos dos personagens. O trabalho conta com uma introdução acerca da produção da revista e uma breve comparação entre os mangás japoneses e a publicação de Maurício de Sousa. A análise da linguagem é feita a partir de falas coletadas dos personagens nas 100 edições componentes da revista e tem como base estudos sobre o translinguismo. Essa análise, porém, não se limita apenas ao vocabulário, trazendo também elementos do Discurso presentes tanto nas histórias quanto nas personagens. Esse trabalho conta também com uma breve análise da influência nipônica sobre a Turma da Mônica e sobre a expansão mercadológica da Maurício de Sousa Produções para fora do país, como forma de aumentar os lucros e apresentar o produto nacional para outros países. Os resultados mostram que as práticas translíngues estão presentes em diversos personagens e fazem parte de seu Discurso de diferentes formas.

Palavras-chave: Turma da Mônica Jovem; Influência do Inglês; Translinguismo; Discurso

ABSTRACT

This monograph aims to analyze the practices of translating into the style and language of the first series of the Turma da Mônica Jovem (2008 - 2016) and how these connect to the characters' speeches. The work has an introduction about the production of the magazine and a brief comparison between Japanese manga and the publication by Maurício de Sousa. The analysis of language is based on speeches collected from the characters in the magazine's 100 editions and is based on studies on translinguism. This analysis, however, is not limited to vocabulary, it also brings elements of the Discourse present both in the stories and in the characters. This work also has a brief influence of the Japanese influence on the Turma da Mônica and on the marketing expansion of Maurício de Sousa Produções abroad, as a way to increase profits and present the national product to other countries. The results show that translingual practices are present in several characters and are part of their Discourse in different ways.

Key words: Turma da Mônica Jovem; Influence of English language; Translanguaging; Discourse

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO 7

2 O GÊNERO MANGÁ 10
2.1 MANGÁ E TURMA DA MÔNICA JOVEM 113
2.2 TURMA DA MÔNICA E MERCADO 18

3 TRANSLINGUISMO E DISCURSO .....18..21
3.1 INFLUÊNCIA DO INGLÊS SOBRE A LÍNGUA JAPONESA 254
3.2 INFLUÊNCIA DO INGLÊS SOBRE O VOCABULÁRIO DOS JOVENS BRASILEIROS 26

4 METODOLOGIA 299
4.1 DESAFIOS METODOLÓGICOS ENCONTRADOS 30

5 PRÁTICAS TRANSLÍNGUES EM TURMA DA MÔNICA JOVEM 31
5.1 TRANSLINGUISMO E DISCURSO NOS PERSONAGENS DE TURMA DA MÔNICA JOVEM 33

6 CONCLUSÃO 399

TRABALHOS FUTUROS 41

REFERÊNCIAS 42

1 INTRODUÇÃO

Quem foi criança ou adolescente entre meados dos anos 90 e 2010, deve se lembrar de quando os animes começaram a ser televisionados em emissoras brasileiras. A cultura japonesa começava a influenciar o mundo, mas as pessoas não tinham ainda muita noção disso.

Títulos como *Dragon Ball Z, Cavaleiros do Zodíaco, Sailor Moon, Hamtaro, Naruto, Yu Yu Hakusho, Sakura Card Captor, Pokémon* e *Digimon* fizeram parte da infância e adolescência de muitos e eram exibidos junto com desenhos americanos. Vendo a grande popularidade desses animes entre crianças e adolescentes na faixa dos 8 a 16 anos, empresas de animação de outros países como EUA, Itália e França passaram a investir no que são considerados pseudoanimes. Eles eram animações de origem americana ou europeia com elementos estéticos ou de enredo de animações não só japonesas, mas de todo o leste asiático. Na lista dos mais famosos pseudoanimes há títulos como *Avatar, Meninas Superpoderosas, Jovens Titãs, Samurai Jack, O Clube das Winx, Pucca* e *Duelo Xiaolin* (MACDONALD, 2002).

A maior parte desses títulos possuía enredos e personagens mais complexos do que a maioria dos desenhos animados da época. Talvez, por isso, e pelo fato dos personagens terem, geralmente, por volta de 14 anos ou mais, esses títulos se tornaram atrativos para o público adolescente e pré-adolescente. Tal aspecto motivou as empresas de animação internacionais a investirem, cada vez mais, em versões adolescentes de desenhos animados que já existiam previamente (como *Ben 10: Força Alienígena*) ou em personagens adolescentes de mídias já existentes, porém, pouco explorados (como *Justiça Jovem*, série animada da DC Comics, em que os protagonistas eram aprendizes dos heróis da *Liga da Justiça*).

Pela popularidade que essas versões jovens tinham e o crescimento do consumo de mangás no Brasil, viu-se a necessidade de criar um produto nacional que seguisse a tendência. Foi nesse contexto que o cartunista Maurício de Sousa concebeu a *Turma da Mônica Jovem*. Em uma entrevista ao programa de entrevistas (emitido na TV Cultura) Roda Viva (CUNHA JÚNIOR, 2009) após o sucesso de vendas das primeiras publicações, Maurício de Sousa declarou ter tido a ideia de lançar a Turma da Mônica Jovem após ver seu filho mais novo lendo o mangá *Naruto*. Apesar de muitas pessoas serem contrárias à ideia, ele persistiu com o

projeto, com sua primeira edição rendendo a venda de mais de 200 mil cópias (SCHIAVINI, 2008), e a trigésima quarta alcançando a venda de 500 mil cópias (SILVESTRE, 2011). A inovação abriu portas para novas publicações nacionais no mesmo estilo como *Luluzinha Teen (2009)* e *Didi e Lili - Geração Mangá (2010)*.

Com mais de 60 anos de história, *Turma da Mônica* é o gibi brasileiro mais lido no país há muitos anos (LANGSDORFF, 2021), sendo consumido por um extenso público com idades que variam de crianças de 7 anos (idade em que a maioria das crianças aprende a ler) até idosos. Apesar do sucesso, Maurício de Sousa viu a popularidade de seus quadrinhos decair entre o público adolescente e pré-adolescente e, buscando uma solução para esse problema e, seguindo a tendência da época, foi que a ideia da *Turma da Mônica Jovem* surgiu (CUNHA JÚNIOR, 2009). De forma estratégica, o cartunista escolheu o gênero mangá para atrair o público jovem da época que, por causa dos animes televisionados em rede nacional e do aumento do consumo e venda de mangás, prometia ser um sucesso.

Considerando esse panorama mais amplo e sua repercussão no Brasil, o objetivo do presente trabalho é analisar as práticas translíngues nas quais os personagens se engajam. A pesquisa focaliza a primeira fase da *Turma da Mônica Jovem* (também referida ao longo do trabalho pela sigla TMJ), lançada entre os anos de 2008 e 2016. A proposta inicial da revista era uma mescla entre a Turma da Mônica original e os enredos mais comuns de mangás, como aventuras com seres demoníacos, aliens, robôs gigantes, videogames, diferentes dimensões e paródias de mangás famosos e de mídias populares - a exemplo das edições 29-30 que tem forte referência ao filme estadunidense *Homem de Ferro* (2008) e as edições 23-24 que fazem uma paródia do famoso anime *Death Note* (2006).

Entendendo o translinguismo como o conceito de que línguas não podem ser separas em caixas e estão em constante movimento, o presente trabalho se desenvolve em torno das perguntas:

- Em que tipo de práticas translíngues os personagens engajam?
- Como elas posicionam os personagens?
- Que Discursos essas práticas indicam?

Para respondê-las, o texto se organiza em seis seções, além dessa introdução. A seção 2 caracteriza o gênero mangá e discute como a Turma da Mônica Jovem o recria. A seção 3 define o conceito de translinguismo e Discurso, e discute sobre a influência do inglês sobre o português brasileiro e o japonês. A

seção 4 apresenta a metodologia de pesquisa e os desafios encontrados na execução do trabalho. A seção 5 analisa o material coletado e procura responder às perguntas norteadoras da pesquisa. O trabalho é concluído na seção 6 e, logo após são encontradas as referências.

2 O GÊNERO MANGÁ

De acordo com Goto (2011), o termo mangá foi criado em 1814 com o lançamento do mangá Hosukai, um livro que reúne ilustrações e caricaturas desenhadas pelo autor Katsushika Hosukai, os quais representam aspectos da cultura japonesa. O mangá moderno, no entanto, foi amplamente influenciado pelas obras de Osamu Tezuka (1928-1989), a partir de meados da década de 1940, consolidando o estilo com expressões faciais exageradas, elementos metalinguísticos e enquadramentos diferenciados para fins de efeito. Tezuka é mais conhecido no Brasil como criador do mangá *Astroboy* e devido a sua grande influência para o gênero, recebeu o apelido de Deus do Mangá (AMARAL e CARLOS, 2013). Além disso, é importante lembrar que por ser uma produção japonesa, o sentido oriental de leitura (da direita para a esquerda) é utilizado.

No Brasil, os mangás começaram a ganhar mercado e se consolidarem a partir da década de 1990, após a sua chegada às bancas de jornal e do começo da exibição de animes na televisão - com foco em *Cavaleiros do Zodíaco*, exibido no Brasil a partir de 1994 e que por sua popularidade, fez com que as emissoras de TV brasileiras começassem a apostar no gênero. Antes disso, a única forma de ter contato com esse gênero era por meio da importação - como as crianças e os adolescentes de comunidades nipônicas, no Brasil, faziam (AMARAL; CARLOS, 2013).

Por conta da amplitude mercadológica que os mangás atingiram mundialmente, a maioria de seus títulos começou a ser publicada em inglês. Por uma escolha editorial, esses títulos não são traduzidos para o português. Como exemplo dessa prática, temos *Fairy Tail* (figura 1), *One Piece* (figura 2), *Soul Eater*, e *Tokyo Ghoul*, dentre outros.

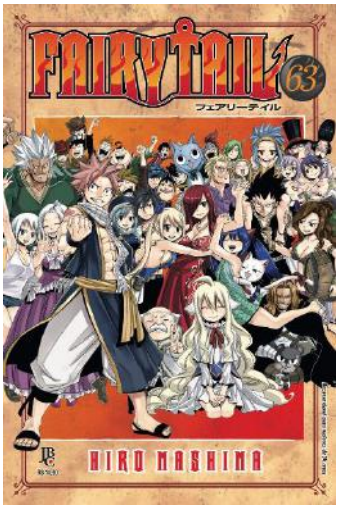

Figura 1: MASHIMA, Hiro. **Fairy Tail**, Brasil, Editora JBC, ed. 63, 2017.

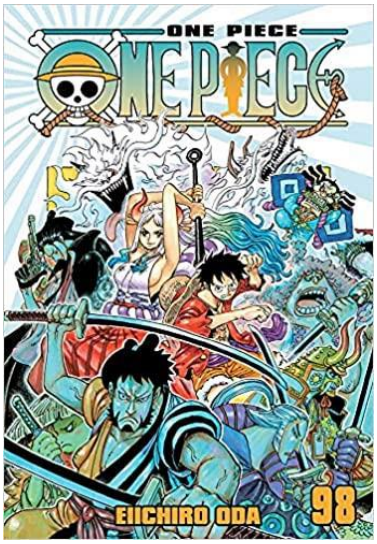

Figura 2: ODA, Eichiro. **One Piece**, Brasil, Editora Panini, ed. 98, 2021.

Atualmente, no entanto, com a popularidade da cultura e da língua japonesa, alguns mangás são mais conhecidos por “otakus” (fãs de anime e mangá) pelos seus títulos em japonês, de forma que alguns mangás líderes de vendas como *Demon Slayer* (figura 3) são publicados no Brasil com seu nome em japonês como subtítulo *(Demon Slayer: Kimetsu no Yaba*, publicado no Brasil pela Panini Comics).

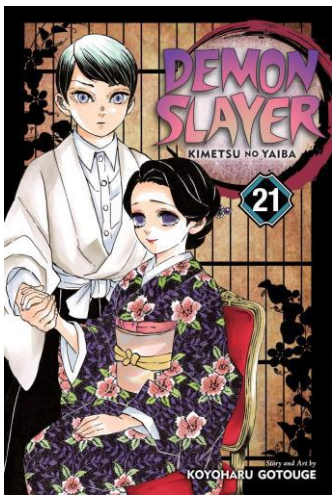

Figura 3: GOTOUGE, Koyoharu. **Demon Slayer: Kimetsu no Yaba**, Brasil, Editora Panini, ed. 21, 2021.

Os mangás possuem diversos subgêneros, sendo os mais famosos: “shoujo” e “shounen”. Essas duas palavras podem ser traduzidas do japonês respectivamente como moça e rapaz, o que configura um tipo de categorização um tanto

estereotipada e essencialista. “Mangás shoujo” tendem a tratar de temas como romance e sentimentos, enquanto mangás shounen tendem a tratar de aventuras, amizade e lutas entre personagens poderosos (AMARAL; CARLOS, 2013). É este último tipo de mangá (e anime) que é o mais escolhido para ser traduzido e trazido para o Brasil, por conta de sua popularidade entre todos os tipos de público. Essa divisão de gêneros pode ser encarada como uma sugestão de público-alvo apenas, mas está sendo amplamente discutida hoje, já que os almanaques que reúnem os capítulos de diversos mangás e suas editoras ainda insistem nessa categorização, tanto na hora de publicar quanto na hora de nomear suas revistas. Como exemplo, temos a mais famosa revista de mangás do Japão, que possui até jogos de videogame com os personagens dos mangás que publica (*Jump Force)* - Weekly *Shounen Jump.*

2.1 MANGÁ E TURMA DA MÔNICA JOVEM

Apesar de originalmente o termo mangá se referir apenas a livros com ilustrações feitas por japoneses, hoje com o gênero não sendo mais produzido apenas por japoneses, a definição da palavra se tornou mais ampla. Mangá é conhecido, atualmente, como histórias em quadrinhos de qualquer gênero, em preto e branco, impressos em papel-jornal e produzidos majoritariamente por japoneses.

Na revista *Dicionário Anime-do de H a P*, Del Greco e Nagado (2000) apontam como características dos mangás “olhos grandes dos personagens, narrativa cinematográfica, diálogos mais curtos e traços simplificados”, além de “traços estilizados”. Segundo os autores, esses são os elementos mais perceptíveis visualmente para qualquer um que leia mangás e estão presentes também na *Turma da Mônica Jovem*.

Um elemento semiótico bastante comum não somente em mangás, mas também em quadrinhos no geral é o uso de onomatopeias para enriquecimento e ambientação das cenas. No mangá, porém, essas onomatopeias não se limitam apenas a sons, mas trazem também algumas atitudes que, por se tratar de uma publicação impressa, não seriam possíveis com a ausência de som ou figuras que se mexessem, como na figura 4 em que seria impossível retratar o “silêncio mórbido” de outra forma que não fosse a escrita. Esse elemento aparece também em Turma da Mônica Jovem com o mesmo propósito, como é possível se ver na figura 5 com o uso da palavra “pedala” ajudando a ilustrar o ato de dar um tapa na nuca de alguém.

Figura 4: TAKAYA, Natsuki. Fruits Basket, volume 5, *Editora JBC, 2006.*

Figura 5: SOUSA, Maurício de. Turma da Mônica Jovem, Editora Panini, Ed. 31, 2011.

A aceitação dos/as leitores/as brasileiros/as de mangá com a designação da TMJ como mangá não foi das melhores, no entanto. De acordo com uma pesquisa feita por Gabriela Riveriro César no ano de 2011, por meio de uma enquete na rede social Orkut (hoje desativado) para a 1^{as} Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, mais da metade dos entrevistados respondeu não considerar TMJ como um mangá, utilizando-se de argumentos como: não ser produzido originalmente no Japão, ter traços diferentes dos mangás tradicionais e incompatibilidade dos roteiros, assuntos tratados e argumentos utilizados na revista.

De fato, a TMJ, apesar de ter a classificação indicativa para crianças a partir dos 10 anos, costuma tratar de temas que são apropriados para todos os públicos. Um dos motivos se deve ao fato de que crianças com idade menor do que a classificação indicativa leem a revista também, o que levou à preocupação dos roteiristas com a adequação dos temas. Desse modo, a revista se tornou um tanto quanto infantilizada e perdeu o público mais velho, que começou a ler por curiosidade, mas resolveu voltar aos mangás tradicionais por não ter o interesse captado pela TMJ, segundo comentários em grupos como o “Central Turma da Mônica” na rede social Facebook.

Houve, então, uma tentativa, a partir da edição de n. 51, em 2012, de trazer temas mais maduros, o que marcou o início do que os fãs chamam de “Supersaga do Fim do Mundo”, escrita pelo roteirista - da Maurício de Sousa Produções - Emerson Bernardo de Abreu, e que teve sua conclusão na edição n. 99 (a penúltima edição da revista) em 2016, com direito a *crossover* (junção de dois ou mais universos fictícios diferentes) com *Chico Bento Moço* (revista com a turma do Chico Bento também em versão adolescente). A saga trazia temas mais complexos e

maduros como viagens no tempo, entidades sobrenaturais, bruxaria e uma abordagem mais adulta, com elementos de terror e suspense em sua trama, o que fez com que se tornasse a fase favorita dos fãs mais velhos, segundo a comunidade de fãs do grupo “Central Turma da Mônica” no Facebook.

A saga teve 14 edições ao todo e era intercalada com histórias mais leves e que não faziam parte da trama. No entanto, os pais de algumas crianças mais novas que liam a revista reclamaram dessa mudança, alegando que era inapropriado para a faixa etária a que a revista se destinava. Por fim, a trama foi descontinuada, sem que tivesse um desfecho apropriado, deixando diversas pontas soltas e problemas não resolvidos. Depois disso, houve apenas mais uma edição da revista antes que a *Turma da Mônica Jovem: Segunda Série* (2016-2021) fosse lançada, série essa que possui 52 capítulos e que teve seu final em abril de 2021, quando a *Turma da Mônica Jovem: Terceira Série* começou a ser produzida - ainda estando na ativa.

A Primeira Série da TMJ - foco deste trabalho - possuía uma mistura de diferentes enredos sob um mesmo nome e com os mesmos personagens de base, de forma que seria impossível definir um gênero (dentre os mencionados anteriormente) e subgênero para a revista, se fosse considerada um mangá propriamente. Em 100 edições, é possível ver capítulos que são paródias de outros mangás (a edição 23 e 24 traz uma paródia de *Death Note* com o nome de Caderno do Riso) ou elementos da cultura pop (edição 29 e 30 nomeada de O Mundo Do Contra, traz uma paródia do filme do Homem de Ferro e do ator que o representa), *crossovers* com livros conhecidos (edição 21 e 22 traz os personagens No País das Maravilhas), aventuras com seres espaciais, elementos de RPGs como *Dungeons and Dragons*, além de situações com seus vilões da fase clássica como a Bruxa Viviane e o Capitão Feio, e capítulos com enredos rasos que tratam de maneira superficial de situações e problemas do cotidiano adolescente.

Segundo César (2011, p. 5):

> Nas histórias dos mangás, os japoneses encontram refletidas suas experiências de vida ou forma de viver as suas fantasias (Luyten, 1987). Ao contrário de uma grande maioria das histórias em quadrinhos ocidentais, os mangás criam uma relação afetiva com o leitor, fazendo-o esquecer de seu cotidiano e realmente participando da história.” Essa afirmação aproxima um pouco mais a TMJ do que é mangá, considerando os temas do cotidiano tratados em diversas edições, mas por conta disso também, do fato de ser mais voltada para o humor e originar de uma revista em quadrinhos para crianças, também a afasta, já que os leitores não se sentem tão imersos assim na história e não se sentem necessariamente representados pelos personagens.

A mescla do gênero quadrinho com o gênero mangá passa a ser tão auxiliadora quanto prejudicial, já que os leitores que buscam encontrar apenas um dos dois gêneros, ao se deparar com elementos inesperados, sentem estranheza e tendem a rejeitar a ideia.

Uma reclamação constante observada em grupos em redes sociais como o “Central Turma da Mônica”, no Facebook, é quanto ao traço usado para ilustrar as histórias. Desde o lançamento da série *Turma da Mônica Jovem* em 2008 até hoje, na sua Terceira Série, o traço do desenho foi mudado incontáveis vezes, tornando-se cada vez mais digital e perdendo a essência simples e exagerada do traço dos mangás originais (como é possível observar nas figuras 6, 7 e 8 abaixo). Os personagens, atualmente, possuem as proporções mais harmonizadas, com diferenças entre tipos de corpos e penteados que podem ser considerados mais modernos e brasileiros. A pequena tarja que continha os dizeres “em estilo mangá” também foi retirada da capa a partir da edição 53 da Primeira Série, assim como a página final que alertava para o sentido correto da leitura (da esquerda para a direita, ao contrário dos mangás japoneses), deixando como únicos indicativos do estilo as páginas em preto e branco impressas em papel de jornal e uma vaga identificação do traço japonês nas ilustrações.

Figuras 6, 7 e 8 Turma da Mônica Jovem Ed. 01 e 50 e Turma da Mônica Jovem 2a Série Ed. 01 para comparação. SOUSA, Maurício de. Turma da Mônica Jovem e Turma da Mônica Jovem 2, *Editora Panini*, São Paulo, 2008-2017.

Nas fases mais atuais, foi adicionada também uma nova personagem ao núcleo principal, Milena, uma garota de pele negra e cabelos crespos criada em 2017, sendo a primeira personagem feminina negra criada por Maurício de Sousa para fins de inclusão e representatividade. Isso também contribui para a diferença entre TMJ e os mangás em geral, visto que pela baixa presença demográfica de pessoas negras no Japão (RAMOS, 2020), personagens negros em mangás são raridade e quando aparecem, costumam ser bem esteriotipados.

Uma ideia interessante a se considerar após tudo isso é que, por a revista fazer uma junção de gêneros de quadrinho brasileiro e mangá, ela, em si, pode ser considerada uma prática de translinguagem (conceito a ser melhor trabalhado mais à frente). Há uma série de misturas criativa que problematizam a ideia de pureza atrelada a ideais de língua, nação e falante nativo. Por o mangá ter uma forma considerada pura e original - o mangá japonês produzido no Japão por japoneses - o fato de Maurício de Sousa ter se apropriado dos elementos desse gênero para a construção de algo novo só torna a TMJ uma ideia ainda mais interessante.

2.2 TURMA DA MÔNICA E MERCADO

Segundo Sousa (2017), nos anos 60, Maurício de Sousa integrou a Associação de Desenhistas de São Paulo (ADESP), em que chegou a ser presidente, antes de sair após o início da Ditadura Militar, por não concordar com o cunho político que a associação estava tomando. Nessa época, havia discussão no meio artístico a respeito das produções nacionais. Criar histórias e personagens tipicamente brasileiros ou se render à influência cultural dos Estados Unidos na criação de Histórias em Quadrinhos? Maurício, no entanto, nunca tomou partido na discussão, mas como presidente da ADESP na época, chegou a negociar com o governo de Jânio Quadros o barateamento da taxa de produção nacional, já que jornais e revistas davam preferência ao produto estrangeiro por ser mais barato (SOUSA, 2017).

A escolha de Maurício de Sousa de mudança de editora em 2006 da Editora Globo para a Editora Panini se deu pelo desejo de expandir suas publicações para fora do território nacional. Usando os processos interconectados de língua e expansão de capital de Duchêne e Heller (2012), podemos entender essa mudança como uma saturação de mercado (a produção de gibis da Turma da Mônica no Brasil havia atingido o estado de saturação, atingindo todos os possíveis consumidores), seguida de uma necessidade de expansão de mercado e territorial para que os produtos continuassem dando lucro e de uma distinção do produto (ou valor agregado) causado pela escala global da nova editora, além das possibilidades que a mudança trazia.

A Panini hoje publica edições de diversos países, sendo detentora dos direitos de publicação no Brasil de diversos títulos de mangás, de quadrinhos da Disney, Marvel Comics e Vertigo (vertente da DC Comics com títulos destinados a maiores faixas etárias). A editora se torna, portanto, uma grande porta de entrada para os produtos estrangeiros e agora uma de saída para o produto nacional, possibilitando o intercâmbio linguístico-cultural de pelo menos três línguas e culturas.

Maurício de Sousa não se rendeu ao estilo norte-americano de fazer quadrinhos, pendendo mais para o lado japonês, como foi o caso em TMJ, devido à sua longa história com o Japão, quando, em 1974, Mauricio de Sousa e uma espécie de jornal publicado pela Sanrio (empresa dona da marca Hello Kitty), chamado Ichigo Shimbun, fizeram uma parceria que durou dois anos, com aparições do

personagem Horácio (o dinossauro verde e alter ego do próprio Mauricio) na publicação japonesa, que mesmo após o encerramento do contrato ainda faz pequenas aparições periódicas. Dessa parceria surgiu uma amizade entre o autor brasileiro e Tsuji Shintaro, criador da Sanrio, que se encontram toda vez que Sousa vai ao Japão, segundo um funcionário do japonês (MAZZOLA, 2021).

Em 1984, por meio da Fundação Japão, Mauricio de Sousa conheceu o “Deus dos Mangás” Osamu Tezuka, e os dois se tornaram grandes amigos, chegando até a começarem um projeto juntos, mas devido à morte de Tezuka em 1989, o projeto teve que ser interrompido. Como homenagem ao falecido amigo, Mauricio de Sousa fez uma ilustração em uma de suas edições em que os personagens da Turma da Mônica consolavam a princesa Safiri, Astroboy e o leão branco Kimba, personagens de Osamu Tezuka (KAWANAMI, 2013). Esse projeto *crossover* em que eles trabalhavam veio a se tornar realidade em 2012, com o lançamento de *Tesouro Verde* (edições nº. 43 e 44), uma história em que a Turma da Mônica Jovem e os personagens principais de Osamu Tezuka se unem para impedir o desmatamento da Amazônia. A história conta com duas edições, publicadas pela Panini Comics em fevereiro e março de 2012, além de uma edição prévia de apenas 10 páginas com uma introdução sobre Tezuka e seus personagens, e ganhou uma edição deluxe única com capa dura em 2019.

Devido a essas conexões do autor brasileiro com o Japão, Maurício de Sousa foi convidado a criar os mascotes do Centenário da Imigração Japonesa ao Brasil em 2008, com ajuda de sua esposa nissei, Alice Takeda. Por sua contribuição, Sousa recebeu uma medalha do Imperador do Japão e Tikara e Keika (os mascotes criados) estamparam os selos postais durante uma semana.

Tikara é apresentado como um garoto forte e responsável que segue os mesmos mandamentos que seguiam os samurais, sendo assim o tipo ideal e perfeito de um garoto japonês, enquanto Keika é apresentada como uma menina meiga, fofa e educada, o tipo ideal de uma garota japonesa. Os dois são muito reservados e tendem a se sentirem incomodados quando presenciam situações que diferem muito dos ideais que aprenderam, como é possível notar em *Mônica 1a série, No. 18* (junho de 2008) quando os personagens passam a incorporar a turma, e na edição No. 47 de TMJ, em que a Turma da Mônica Jovem visita o Japão e agem de maneira considerada desrespeitosa pelos japoneses.

Além disso, o casal de personagens também é usado como personagens-vitrine desde 2017 do “Programa Novo Mundo”, um projeto de parceria entre o Instituto Cultural Mauricio de Sousa e a Embaixada do Brasil em Tóquio, que visa ajudar e amenizar os impactos culturais sofridos por filhos de imigrantes brasileiros recém-chegados ao Japão.

A influência nipônica em TMJ e na Turma da Mônica clássica é, portanto, muito evidente e recorrente, a tal ponto de ser impossível excluí-la das produções sem mudar sua essência. Tomando também em consideração o quanto a cultura japonesa é influenciada pela língua inglesa e sua cultura, a TMJ acaba se tornando um ponto de convergência entre as duas culturas e a cultura brasileira, se tornando uma obra “transcultural”.

3 TRANSLINGUISMO E DISCURSO

O translinguismo se baseia na ideia de que o conceito de língua como uma entidade separada, assim como a ideia de uma pessoa monolíngue não existe. Aquele que usa práticas translinguísticas é chamado de *languager* e as práticas que usa são chamadas de *languaging* (GARCÍA, 2014). Desta forma, não é necessário "saber falar a língua" – considerando o conceito mais tradicional da existência de línguas separadas - para que o processo de translinguismo exista, considerando que no processo avançado de globalização em que o mundo se encontra, é quase impossível viver a vida sem nunca ter algum tipo de contato com a língua inglesa, considerada por muitos como a *língua franca* atual.

Abandonar a noção de língua como entidade, porém, pode ser bem difícil, considerando que a ideia de línguas como diferentes entidades é imposta a nós desde muito cedo e é reforçada pela ideia do ensino de "línguas estrangeiras" nas escolas. Ao se tratar o inglês como uma língua internacional, ignora-se a complexidade de seu papel na globalização e se reafirma a ideia de língua como uma entidade (MAKONI; PENNYCOOK, 2007, p. 2). Segundo Mozzillo (2008):

> A concepção errônea de que em cada país se fala apenas uma língua, e de que cada pessoa tem apenas um idioma que domina bem, contribui nocivamente para a ideia da existência de línguas puras, sistemas linguísticos sem mácula, que não devem nem podem misturar-se com elementos de outros sistemas, para não correrem o perigo de se tornarem "língua nenhuma" [...]

O purismo linguístico é reforçado por governos nacionais, considerando qualquer hibridização de línguas como nociva à pureza do que é considerada a língua nacional, como cita Moita Lopes (2009 *apud* Rebelo, 2000, p. 7) sobre:

> [...] uma lei em tramitação no Congresso que tem o objetivo de policiar o uso do inglês, pois se teme que a hibridização do português brasileiro pelo inglês venha a impossibilitar a comunicação entre pessoas que moram no campo e nas cidades.

Essa prática, no entanto, não leva em conta o fato de que línguas não podem ser delimitadas, separadas ou postas em caixas (como propõe a ideia de *code-switching*) e que estão em constante atualização e movimento, causados tanto por fatores internos quanto pelo constante contato com outras línguas.

Segundo Canagarajah (2013, p. 2):

> [..] há uma longa história de textos e falas que combinam línguas [...] Formas recentes de globalização deram mais visibilidade a tais formas de comunicação. O contato transnacional em diversos domínios culturais, econômicos e sociais tem aumentado a interação entre línguas e grupos linguísticos.

É possível notar em gibis, novelas e outras formas de mídias brasileiras amplamente consumidas, o translinguismo ocorrendo através das falas, atitudes, gestos e temas tratados tanto pelos personagens como pela mídia em si. Palavras como outdoor, shopping, blecaute e nocaute há muito sofreram apropriamento e redefinição para o que é considerada a língua portuguesa do Brasil, com as duas últimas até mesmo ganhando formas consideradas “aportuguesadas”.

O termo *translanguaging*, apesar de poder ser traduzido como translinguismo, também pode ser traduzido como translinguagem, o que abre um leque maior de possibilidades de interpretação. A translinguagem não se limita apenas a línguas, mas também traz elementos do discurso e outras formas de linguagem que podem estar ligadas ou não à cultura de uma língua (CANAGARAJAH, 2013).

Vale lembrar que de acordo com Canagarajah (2013, p. 7):

> [...] em sua forma mais básica, então, a comunicação envolve tratar as linguagens como "recursos móveis" (Blommaert, 2010, p. 49) que são apropriados pelas pessoas para seus fins; esses recursos indexam significado e ganham forma em contextos situados para interlocutores específicos em sua prática social.

Essas práticas sociais podem ser associadas à ideia de Discurso apresentada por Gee (2011, p. 29) como:

> [...] maneiras de combinar e integrar a linguagem, ações, interações, maneiras de pensar, acreditar, avaliar, e usar vários símbolos, ferramentas e objetos para produzir uma forma de identidade particular socialmente reconhecível.

Assim, o Discurso vai além das palavras, estendendo-se para outras formas de declaração de identidade, como as roupas que se usam, as formas como se age e as ideias que se defendem. Cada um constrói sua identidade por meio de Discursos, podendo também ser categorizado por eles.

Segundo García (2007, p. 14):

> Pennycook nos lembra que o inglês não é uma língua de fato, mas pode ser considerado um campo discursivo - neoliberalismo, globalização, capital humano. O importante é estudar o que as pessoas fazem com o inglês, seu *Englishing*, ou seja, seus investimentos, desejos e performances em inglês.

Com isso, é mais fácil entender como o inglês - a principal arma da globalização - ao longo dos anos teve força suficiente para influenciar na cultura e nas “línguas” de outros países como o Japão e o Brasil.

De acordo com Gee (2011, p. 30):

> Um discurso é uma maneira característica de dizer, fazer e ser. Quando você fala ou escreve alguma coisa, você usa os recursos do [inglês] para

> projetar-se como um certo tipo de pessoa, um diferente tipo em diferentes circunstâncias. Você também projeta-se como uma pessoa engajada em um certo tipo de prática ou atividade.

Dito isso, é possível dizer que personagens como Denise, Cebola e Cascão produzem Discursos bem específicos que possibilitam a sua categorização em grupos. A partir desses Discursos é possível caracterizar quais práticas translíngues cada um usa e sua motivação para tal.

Segundo MOITA LOPES (2008, p.18):

> O que é útil dessa teorização [...], é a ideia de que ver a linguagem como performativa possibilita entender que estar no mundo social é um ato de operar com as línguas, discursos e culturas disponíveis no aqui e no agora para construí-lo, não somente com base em significados já dados, mas também com base naqueles que nós mesmos podemos gerar, à luz de quem somos ou podemos ser em nossas histórias locais, portanto, em nossas performances. Ou seja, uma visão performativa de linguagem como parte de uma teorização nas margens constitui uma alternativa para lidar com os designs globais em termos de quem somos em nossas históricas locais, não no sentido de manter uma essência identitária, mas de re-inventar a vida social de modo a "imaginar e construir o que poderíamos ser" (Foucault, 1995: 239).

Portanto, o Discurso vai além de apenas palavras, estendendo-se para outras formas de declarar sua identidade, como as roupas que se usa, a forma que se age e as ideias que se defende, expandindo a noção de linguagem para além de língua e englobando também o uso de diversos recursos semióticos ao construir sentido (GEE, 2011). Cada pessoa constrói sua identidade por meio de Discursos, podendo também ser categorizado por eles, que será melhor ilustrado mais a frente na análise do Discurso dos personagens.

3.1 INFLUÊNCIA DO INGLÊS SOBRE A LÍNGUA JAPONESA - WASEI-EIGO

Com o crescente e rápido processo de industrialização do Japão na Era Meiji (1867-1912), os próprios japoneses, de forma consciente, decidiram “pegar emprestado” palavras e expressões (consideradas por eles) como estrangeiras, adaptá-las para a fonologia e para a escrita japonesa e incorporá-las ao seu léxico e vocabulário (MCGREGOR, 2003). Para a escrita dessas palavras, é usado o alfabeto katakana ao invés do hiragana ou do kanji. O katakana é usado na escrita japonesa apenas para questões de ênfase, escrita de onomatopeias e de palavras estrangeiras no geral, chamadas *Gairaigo* (termo traduzido como “palavras emprestadas”). Os “empréstimos” oriundos da língua inglesa deram origem ao termo Wasei-Eigo, traduzido literalmente como “inglês feito no Japão” (MILLER, 1998).

No Wasei-Eigo, há palavras que são “empréstimos diretos” (como *aidoru - idol, aisu kurimu - ice cream*) com o mesmo significado da palavra original e, “empréstimos diretos com significados diferentes” (como *kanningu - cunning*, que apesar de significar ardiloso em inglês, em japonês se refere ao ato de “colar” na prova). Há também *portmanteaus* (*pasokon - personal computer*) e palavras criadas - não reconhecidas por supostos falantes nativos do inglês - com base no inglês (como *bebi ka - baby car*. Significando carrinho de bebê; *aisu kyandi - ice candy*. Significando picolé). Essas palavras, por fazerem parte do vocabulário cotidiano dos japoneses, são facilmente encontradas em falas de mangás e até mesmo títulos, como é o caso do famoso mangá *Fruits Basket*, que é conhecido por muitos leitores e fãs pelo nome de Furuba ou *Pokémon*, que é a junção das palavras Pocket Monster, ambos *portmanteaus.* Uma lista com uma longa lista de Wasei-Eigos pode ser encontrada na Wikipedia, a Enciclopédia Livre.

Apesar de o uso de palavras de origem inglesa ser muito comum no vocabulário japonês, a mídia e a Academia japonesa discutem constantemente seu uso (MOITA LOPES, 2008 *apud* KUBOTA, 1998) de forma negativa, mesmo que essas mesmas palavras em inglês sejam usadas em documentos oficiais do governo e o ensino do inglês seja muito encorajado nas escolas japonesas (MOITA LOPES, 2008 *apud* HOFFER e HONNA, 1999).

É considerado nesse caso, a ideia de que línguas são entidades e que podem ser separadas. De acordo com Simpson (2016, pág. 17) “Uma ideologia de uma-nação-uma-língua está interligada a outras crenças sobre identidade nacional, por exemplo, a noção de que o estado-nação deve ser o mais homogêneo possível.”

Portanto, ao lembrar que o Japão é um país fortemente ligado às suas tradições seculares, não é difícil entender o porquê das pessoas mais velhas se oporem tanto à ideia de ter “sua” língua “contaminada por estrangeirismos.”

No entanto, segundo Makoni e Pennycook (2007, p. 109):

> O (s) mito (s) do Inglês como Língua Internacional (ILI) apagam a memória de que o inglês é uma invenção, que as línguas são invenções e que falar do inglês como uma língua internacional é um lapso intelectual que substitui a história dessa invenção pela crença em sua identidade natural. O mito do ILI despolitiza o inglês, e não por ignorar o inglês, mas por falar constantemente sobre ele, tornando o inglês inocente, dando-lhe uma justificativa natural e eterna, uma clareza que não é uma descrição, mas uma suposição de fato.

Dessa forma, ao se considerar o inglês como uma língua estrangeira ou internacional apaga-se a história por trás do que levou os japoneses a fazerem esses supostos “empréstimos” e nega-se que possa haver uma apropriação da “língua” por esse povo. Makoni e Pennycook (2007, p. 109-110) ainda acrescentam que:

> Kandiah (1998: 100) aponta que a maioria das abordagens para os novos ingleses perdem o ponto crucial de que esses ingleses "envolvem fundamentalmente um ato radical de reconstrução e reconstituição semiótica que, por si só, confere a condição de usuário nativo aos sujeitos envolvidos no ato”.

A ideia de Wasei-eigo pode então ser substituída pela ideia do “Japenglish” uma nova língua (considerando-se língua como uma entidade) formada a partir da influência do inglês sobre a língua japonesa.

3.2 INFLUÊNCIA DO INGLÊS SOBRE O VOCABULÁRIO DOS JOVENS BRASILEIROS

De acordo com MALACHIAS e LEITE (2019), a “importação” de palavras da língua inglesa para o português pode ser datada a partir da mudança da capital do Império Português para o Brasil em 1808, como fuga dos embargos econômicos que a França impunha no comércio entre Portugal e Inglaterra. As companhias inglesas no Brasil passaram a admitir funcionários brasileiros, mas exigiam que os mesmos fossem instruídos em inglês. Com isso, começaram as trocas vocabulares e culturais entre os ingleses - que já trabalhavam nas companhias - e os brasileiros - que entravam naquele momento. Isso, somado à globalização encabeçada pelos Estados Unidos atualmente, faz com que um grande número de palavras e de expressões do léxico - do que é considerada atualmente a língua inglesa - se incorpore à língua portuguesa brasileira, com adições cada vez mais frequentes, devido à facilitação da informação e da comunicação entre “nativos” das duas línguas por meio da internet.

O inglês é hoje, portanto, segundo Makoni e Pennycook (2007 *apud* Phillipson, 1999, p. 101):

> [...] um endosso acrítico do capitalismo, sua ciência e tecnologia, uma ideologia da modernização, monolinguismo como norma, globalização ideológica e internacionalização, transnacionalização, americanização e homogeneização da cultura mundial, linguística, cultura e imperialismo midiático...

Temos que considerar, portanto, a ideia de um inglês global, que sofre apropriações e ressignificações o tempo todo por culturas de todo o mundo.

Essa incorporação de vocabulário é facilmente observável ao se analisar as gírias e os termos presentes no vocabulário de crianças, adolescentes e jovens adultos atualmente que disseminam esses linguajares amplamente por meio da internet, confundindo, às vezes, as pessoas mais velhas que não estão “por dentro” desses novos discursos. A mídia também tem um papel importante nesse quesito, pois ajuda a espalhar esses vocábulos por meio de novelas, filmes, propagandas, séries e etc. Exemplos populares de palavras supostamente estrangeiras incorporadas ao vocabulário jovem geral de hoje são: crush, spoiler e o infame *cringe* (amplamente usado em memes de comparação entre gerações e

propagadas, como estratégia de marketing para uma aproximação do público jovem).

As escolhas vocabulares de gírias de origem inglesas dependem muito do ambiente em que o jovem está inserido. Na maioria das conversas entre adolescentes hoje é quase impossível não se deparar com alguma gíria ou vocábulo de origem inglesa, com a grande maioria sendo pronunciada ao modo brasileiro, com inserção de vogais para completar sílabas e adaptações de fonemas. Essas incorporações não se dão necessariamente pelo conhecimento da língua pelo jovem, mas por uma questão de modismo e para se enturmar no meio dos outros, contribuindo também para a incorporação, transformação, ressignificação e adaptação de novas palavras. É o caso de palavras aportuguesadas oriundas de videogames, amplamente usadas em comunidades gamers como sumonar, upar e espalnar; e expressões oriundas de ações em redes sociais como hitar, tuítar e dar like.

Por conta do público-alvo a que a TMJ se destina, esse tipo de expressão é muito presente, já que as personagens das histórias também são adolescentes. Isso causa um pouco mais de proximidade entre as personagens e o leitor, mas é prejudicado, algumas vezes, pelo uso de palavras pouco comuns do vocabulário jovem como “avacalhar” no lugar de “sacanear”, já que “sacanear” foi considerada por muito tempo como uma palavra de baixo calão. Apesar de “avacalhar” parecer ser uma palavra comum para públicos mais velhos, a falta de uso da mesma pelo público mais jovem pode causar estranheza entre os leitores, causando o mesmo efeito que substituir a palavra “gato” ao se referir a um garoto ou homem bonito por “pão” hoje em dia faria.

Como uma estratégia de marketing muito utilizada na época de lançamento da revista, foi criada uma enquete no extinto Orkut a respeito do nome que a revista receberia, dando como opção o nome “Turma da Mônica *Teen*”. Na mesma época, vários produtos destinados a adolescentes estavam sendo lançados, em sua grande maioria produtos de higiene e cosméticos, como o desodorante Rexona *Teen*, a linha de produtos capilares Seda *Teen* (que contou com uma campanha publicitária com NX Zero em 2008) e várias marcas de absorventes, todos com o nome *Teen*. Por uma escolha do público, a ideia foi abandonada em favor do nome “Turma da Mônica Jovem”.

4 METODOLOGIA

Para o presente trabalho, foram lidas todas as 100 edições da Primeira Fase da *Turma da Mônica Jovem*, leitura essa feita com bastante atenção aos diálogos e falas dos personagens. A partir desses diálogos, foram retiradas as palavras de origem inglesa e colocadas em um quadro com a numeração da página e da edição em que primeiro foram encontradas (já que a qualidade foi considerada melhor que a quantidade), a fim de analisar se o que estava acontecendo era code-switching ou translanguismo.

Uma brevíssima análise de comentários na página Central Turma da Mônica no Facebook também foi feita a fim de entender melhor a recepção da *Turma da Mônica Jovem* pelo público. Informações mais específicas sobre enredos da revista e personagens da Turma da Mônica clássica foram pesquisadas e retiradas da página da internet Turma da Mônica Wiki (que possui informações sobre personagens, enredos e curiosidades), um site pertencente ao domínio fandom (domínio de fãs) e, portanto, escrito por fãs para fãs.

Algumas figuras da revista também foram selecionadas para melhor ilustrar recursos extralinguísticos usados nos Discursos (como trabalhado em Gee, 2011) de alguns personagens, como roupas e expressões. A partir da breve análise dos Discursos desses personagens em relação ao uso de práticas translíngues, foram definidas, usando as categorias propostas por Simpson (2016) – translinguismo interlingual, intralingual, intersemiótico e interdiscursivo - quais práticas eram usadas por quais personagens e para qual propósito.

Este trabalho foi concebido a fim de contribuir para os estudos sobre o translinguismo no Brasil, usando como base uma publicação brasileira pouco trabalhada academicamente. Espera-se, portanto, que ele contribua para trabalhos futuros sobre esse assunto e ajude como exemplo de práticas translíngues em publicações brasileiras e Discurso.

4.1 DESAFIOS METODOLÓGICOS ENCONTRADOS

Por se tratar de uma série que começou a ser publicada inicialmente em 2008 e que teve duas outras continuações depois do fim da primeira fase em 2016, achar as edições é um tanto quanto difícil. Sites de usados e sebos não costumam ter todas as edições ou cobram preços nada acessíveis, ainda mais quando se considera o número de edições. A editora Panini Comics ainda publica algumas dessas edições “mais antigas”, mas não são todas, além de não ser viável para quem não é fã e não pretende colecionar.

Assim como muitos mangás, no entanto, existem *scans* (edições escaneadas e disponibilizadas *online)* de TMJ guardadas em pastas do *Google Drive* e que são compartilhadas para qualquer um que procure, sem custo algum. A qualidade dos escaneamentos nem sempre é boa, mas é legível. Essas *scans* são feitas a fim de criar bibliotecas online acessíveis a todos, mas a compra das edições em forma física é sempre recomendada, caso seja possível. Também, por causa da data de publicação inicial, é difícil encontrar comunidades de fãs ou leitores da revista nos dias de hoje, já que a rede social em voga na época de lançamento era o Orkut, que foi desativado no ano de 2014 e fez com que seus dados fossem todos perdidos. Por conta do lançamento da Terceira Série de TMJ, no entanto, comunidades de leitores começaram a ressurgir no Facebook, mas as postagens e comentários sobre a Primeira Série ainda são poucos.

5 PRÁTICAS TRANSLÍNGUES NA TURMA DA MÔNICA JOVEM

O conceito de translinguismo por vezes pode soar errôneo ao se colocar TMJ como seu objeto de análise, parecendo mais apropriado o conceito de code-switching. Enquanto que essa suposição está correta para as primeiras edições da revista, - considerando que diversas palavras do inglês e do japonês aparecem com tradução em letras menores abaixo no quadrinho em que aparecem, enquanto outras aparecem em itálico para indicar que não fazem parte do português – em edições posteriores, se consideradas majoritariamente conhecidas pelo público por serem usadas como gírias ou fazerem parte do vocabulário, esse mesmo tipo de palavra aparece escrita normalmente dentro das falas dos personagens, indicando um translinguismo interlingual (SIMPSON, 2016).

Para alguns adultos e crianças, as falas de TMJ podem parecer um pouco estranhas. Mas vale lembrar que de acordo com Canagarajah (2013, p. 7):

> Em sua forma mais básica, então, a comunicação envolve tratar as linguagens como "recursos móveis" (Blommaert, 2010, p. 49) que são apropriados pelas pessoas para seus fins; esses recursos indexam significado e ganham forma em contextos situados para interlocutores específicos em sua prática social.

Esses interlocutores específicos são adolescentes, o público-alvo da revista, que se reconhecem nos personagens e entendem perfeitamente suas falas.

Elementos da cultura japonesa aparecem em massa nas edições, como videogames, robôs, histórias em que os personagens passam por algum tipo de treinamento para derrotar um inimigo e até mesmo a presença de um *Neko Café* (lanchonete em que além de comida e bebida, oferece-se um serviço extra que envolve acariciar e brincar com gatos) na Ed. 53, estabelecimento comum em grandes cidades do Japão, onde devido às longas escalas de trabalho e ao tamanho reduzido das moradias, torna-se impossível para as pessoas terem animais de estimação. Elementos da cultura estadunidense e britânica também podem ser encontrados por meio de referências a super-heróis, RPG (Role Playing Game), filmes, livros e até séries de televisão.

O translinguismo e a translinguagem em TMJ são usados para a criação de identidade tanto dos personagens, quanto da geração que eles representam. Expressões e palavras sofrem ressignificações de acordo com o contexto em que os personagens estão inseridos e o uso de algumas chega a se tornar traços principais de personalidade deles, com cada um tendo uma motivação para o seu estilo de

falar e ser, mas no final todos se entendem, mesmo que às vezes uma negociação de sentido se faça necessária.

Vários termos, palavras e gírias em inglês podem ser facilmente encontrados nas falas de personagens tanto na Turma da Mônica clássica quanto na Turma da Mônica Jovem. Alguns já fazem parte do vocabulário comum como *glitter (*ed. 18, pág. 22), *self-service* (ed. 27, pág. 74) e *test drive* (ed. 100, pág. 46), outras já ganharam inclusive forma aportuguesada como *blecaute* (ed. 35, pág. 84) e *beisebol* (ed. 05, pág. 110). Algumas são gírias ainda usadas como *show* (ed. 01, pág. 59) e *nerd* (ed. 03, pág. 26), outras caíram em desuso ao longo dos anos como *people* (ed. 20, pág. 34) e *relax* (ed. 20, pág. 34) substituídas por suas correspondentes no português (galera e relaxa). Por último temos aquelas com tradução direta usadas pelos personagens por diversos motivos como *please* (ed. 10, pág. 95) e *quest* (ed. 13, pág. 102) e as sem tradução direta por terem o significado além de uma simples tradução, sendo expressões inventadas ou ressignificadas por brasileiros ou expressões inglesas amplamente utilizadas como *outdoor* (ed. 58, pág. 07) e *bad boy* (ed. 57, pág. 124).

5.1 TRANSLINGUISMO E DISCURSO NOS PERSONAGENS DE TURMA DA MÔNICA JOVEM

A personagem com o Discurso mais interessante - que faz parte de sua personalidade e a acompanha desde sua versão de criança na Turma da Mônica clássica - é sem dúvida a Denise, personagem criada em 1989 para representar a geração mais recente do mundo. As falas de Denise sempre são repletas de gírias das mais variadas, pois seu objetivo nas histórias é sempre estar na moda e ser a mais “descolada” possível (figura 9 – Denise com roupas consideradas na moda em 2014 com a alta do “sertanejo universitário”), mas sempre mantendo suas marias-chiquinhas por a caracterizarem como personagem. Contudo, na Turma da Mônica Jovem, devido à mudança de estilo limitadora da Turma da Mônica clássica, o Discurso produzido por Denise vai além de falas e se mostra também por meio das roupas que usa e seus atos, já que o Discurso expande a noção de linguagem para além de língua e engloba também o uso de diversos recursos semióticos (como cores, imagens e gestos) ao construir sentido (GEE, 2011). Além disso, é mostrado que a personagem tem várias facetas que se conectam tão naturalmente dentro dela própria que é fácil esquecer-se do fato de que os Discursos que ela produz supostamente não deviam combinar uns com os outros.

Os usos de palavras do inglês em suas falas, portanto, provém de seu modo “descolado” e inovador, sempre por dentro das novidades do mundo, o que a permite ter mais contato com a língua inglesa por meio da globalização. Desta forma, é possível classificar suas práticas translíngues como interlingual (por mesclar elementos tanto do português quanto do inglês), intralinguais (por fazer um extenso uso de gírias tanto no português quanto no inglês, mas tendo também uma fala mais neutra quando necessário, o que caracteriza a existência de mais de uma gramática) e intersemióticas (pelas suas roupas e atitudes).

Denise algumas vezes faz o tipo patricinha (rica, bonita e esnobe), acompanhando Carmem, a real patricinha da turma, para onde for, concordando com o que a Carmem diz e sendo, às vezes, até cruel com os outros personagens, implicando com a forma como se vestem e com coisas relacionadas a condição financeira dos outros. Outras vezes, ela é uma fofoqueira “super-antenada” nas redes sociais (figura 10), sabendo não só do que acontece na vida das celebridades, como na vida dos próprios personagens da turma e espalhando as informações que coleta, a fim de gerar a maior quantidade de caos possível. Ela também pode ser

geek, como pode ser visto nas edições 09 e 88, em que a personagem pode ser vista fazendo *cosplay* de dois personagens populares da mídia (Link do jogo *The Legend of Zelda* e Arlequina da DC Comics, respectivamente. Figura 11 e 12).

Figura 9, 10, 11 e 12: SOUSA, Maurício de. Turma da Mônica Jovem, *Editora Panini*, edições 74, 89, 09 e 88, São Paulo, 2008-2017.

Todos esses Discursos formam uma só personagem, esperta, um tanto quanto arrogante, irônica e, às vezes, até manipuladora, mas sempre leal à turma e disposta a ajudar. Sua popularidade entre os leitores é tanta, que sua versão clássica chegou a ganhar uma edição própria (SOUSA, Maurício de. Turma da Mônica Extra No. 5, Editora Panini, junho de 2010), enquanto sua versão Jovem tem papel principal na Supersaga do Fim do Mundo (FANDOM, 2021).

Da mesma forma que Denise manteve a mesma personalidade de sua versão clássica, com Cebola não foi diferente. A visão de mundo dele só foi mais amadurecida e o foco em ser “o dono da rua” passou a ser em dominar o mundo. Primeiramente, para ser levado mais a sério e perder um pouco a visão infantil que tinham dele, Cebola mudou seu “nome” de Cebolinha para Cebola e passou por sessões de fonoaudiologia para corrigir seu problema de fala, uma de suas marcas principais como personagem.

Cebola tenta sempre ser o melhor em tudo o que pode. É sempre um daqueles que têm as melhores notas, sabe mais de tecnologia do que a maioria dos personagens e é um dos campeões em jogos de videogame, como é mostrado nas edições 13, 14, 42 e 82. Seu aparente complexo de inferioridade em relação à Mônica e sua obsessão em se tornar o melhor, atrapalha o relacionamento amoroso dos dois (figura 13), mas isso apenas o motiva a tentar com mais afinco. Sua ambição desenfreada, no entanto, é a causa da destruição do mundo mais de uma

vez como visto nas edições 48, no arco do Mistério de Umbra - composto pelas edições 74 a 76 - e na edição 79, o que faz com que os outros personagens passem a ser mais cautelosos com ele, e ele passe por uma espécie de “arco de redenção” para se tornar uma pessoa melhor.

Figura 13: SOUSA, Maurício de. Turma da Mônica Jovem, *Editora Panini*, edição 93, São Paulo, 2008-2017.

O uso do inglês em suas falas se dá pela necessidade que o personagem sente de se afirmar como grande detentor de conhecimento e superior aos outros. Cebola constantemente usa expressões inglesas para falar de assuntos referentes à tecnologia (quando o verdadeiro conhecedor, Franja, evita ao máximo o vocabulário técnico para o melhor entendimento da turma) e jogos, áreas que aparentemente domina (figura 14), podendo sua prática translíngue ser caracterizada como interlinguismo (por usar elementos de duas línguas simultaneamente) e interdiscursividade (por escolher conscientemente o inglês para falar de determinados assuntos) (SIMPSON, 2016). Na edição 87, porém, quando decide mostrar seus talentos com a língua inglesa, solta uma frase totalmente incorreta gramaticalmente pelo considerado “inglês padrão” (Figura 15). Seu conhecimento do inglês somado ao seu “arco de redenção”, porém, lhe renderam um intercâmbio para a Austrália na primeira edição de Turma da Mônica Jovem 2a Série.

Figura 15: SOUSA, Maurício de. Turma da Mônica Jovem, *Editora Panini*, edição 10, São Paulo, 2009.

Figura 15: SOUSA, Maurício de. Turma da Mônica Jovem, *Editora Panini*, edição 87, São Paulo, 2015.

Segundo Makoni e Pennycook (2007, p. 103):

> Embora o inglês abra portas para alguns, é simultaneamente uma barreira para a aprendizagem, o desenvolvimento e o emprego de outros e, portanto, afasta muito mais do que permite. Os mitos que cercam o inglês como uma língua de oportunidade, progresso e igualdade são crenças que têm efeitos profundos para a (des) educação de muitos ao redor do mundo.

Para Cebola, o inglês é um instrumento para alcançar o sucesso, contribuindo para a visão do mito do inglês e por se negar a negociar o significado do que fala, mesmo sabendo que seus interlocutores não entenderão o que diz da forma que diz, contribui para a sua visão de superioridade sobre os outros por saber a língua que permeia a globalização.

No caso do Cascão, seu uso de expressões e palavras da língua inglesa não se dá necessariamente pela vontade de estar “na moda” ou parecer inteligente. Como um grande entusiasta de esportes radicais, ele se vê obrigado a usar a forma inglesa do nome de diversas manobras esportivas, já que muitas não têm tradução

oficial e as traduções diretas não fazem muito sentido. Nas edições 25 e 89 em que o foco está em algum tipo de esporte, Cascão fala uma sequência de nomes de manobras em inglês que ele provavelmente conhece por assistir vídeos de atletas na internet, como ele comenta nas primeiras edições, quando se anuncia como um praticante de *Le Parkour* (esporte que consiste em um indivíduo atravessar obstáculos que o impedem de traçar um caminho reto usando apenas as habilidades e capacidades do próprio corpo). Além disso, na sessão de introdução dos personagens presente nas edições de 01 a 08, é dito que Cascão se veste com a *moda street* (figura 16).

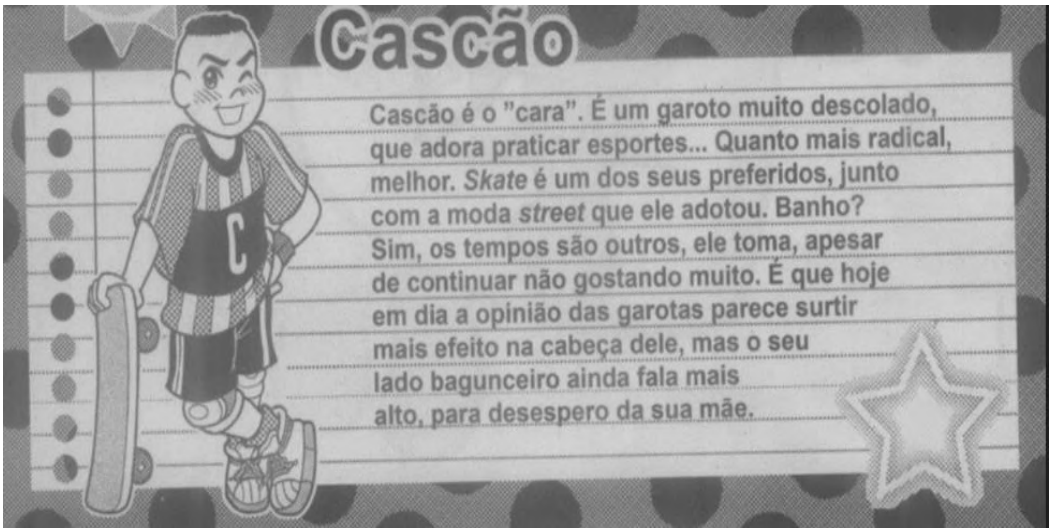

Figura 16: SOUSA, Maurício de. Turma da Mônica Jovem, *Editora Panini*, edições 01 a 08, São Paulo, 2008-2017.

Cascão não é um personagem sério e chato, no entanto, e apesar de não usar tantas palavras inglesas no dia a dia, ele ainda apresenta a marca da fala jovem na redução de vocábulos e uso de gírias brasileiras. Ele também é um grande *geek*, fã de histórias espaciais e colecionador de *action figures*. É nesse contexto que ele também usa palavras e expressões de origem inglesa, mas com bem menos frequência que os outros personagens. Suas práticas translíngues são caracterizadas, portanto, pela intralinguagem (pelo grande número de gírias e reduções de palavras enquanto entre pessoas da mesma idade, caracterizando assim o uso de mais de uma gramática), pelo interdiscurso (pelo uso do nome de manobras em inglês) e pelo intersemiótico (pela forma como se veste) (SIMPSON, 2016).

Os demais personagens da turma, tanto os principais quanto os secundários, no geral, usam apenas palavras inglesas já comuns ao vocabulário brasileiro, como

light (edição 02, pág. 120), *diet* (Ed. 06, pág. 44), *CD* (Ed. 01, pag. 22) e *skate* (Ed. 01, pág. 32). Por serem adolescentes, alguns também utilizam gírias comuns no vocabulário até de adultos atualmente, como *spoiler* (Ed. 32, pág. 60) e *selfie* (Ed. 78, pág. 87), por conta de seu popular uso em diversas mídias. Essas práticas translíngues são caracterizadas então em suma como interlinguais, já que ocorre o uso de mais de uma língua simultaneamente (SIMPSON, 2016). Portanto, o uso de expressões e palavras em língua inglesa em TMJ está diretamente ligado à identidade de adolescente dos personagens (MALACHIAS e LEITE, 2019), principais responsáveis pelas mudanças em nossa língua e que junto com os empresários e funcionários de multinacionais são os que mais contribuem para a atualização da língua portuguesa atualmente.

CONCLUSÃO

O que começou com tiras de jornal em 1959 desenhadas por uma única pessoa, é hoje uma grande produtora multinacional. As histórias de um dos mais famosos cartunistas do Brasil se mantêm relevantes e atuais graças às constantes atualizações nos diálogos e Discursos dos personagens. É possível notar o nítido amadurecimento dos personagens de TMJ entre as primeiras edições e as atuais e como suas falas e aparência mudam conforme o tempo avança.

Diante de sua expansão multinacional e da idade dos personagens das histórias, não é estranho que o translinguismo seja uma prática tão presente tanto em TMJ quanto na Turma da Mônica clássica. Muito pelo contrário, se houvesse uma ausência de gírias e expressões de origem inglesa nas falas gerais dos personagens, o estranhamento seria justificado, dado o atual estado globalizado em que a sociedade se encontra.

O forte vínculo de Maurício de Sousa com o Japão - que começou de verdade com as amizades de infância que tinha com filhos de imigrantes do Japão (SOUSA, 2017) - lhe rendeu bons frutos. Além da parceria de longa data com a Sanrio e o reconhecimento do próprio imperador do Japão pela criação de Tikara e Keika, a MSP (Maurício de Sousa Produções) também possui um escritório sediado no Japão desde 2018.

Além disso, a partir de 2021, os desenhos animados da Turma da Mônica clássica passaram a ser exibidos em canais televisivos infantis japoneses, com o nome de Monica & Furenzu (Mônica & Friends) - junto com títulos famosos como Doraemon e Pokemon - e um episódio da animação Monica Toy, uma animação com traços mais simples e sem falas ao estilo *chibi* (literalmente traduzido do japonês como mini), foi exibido na emissora televisiva TV Fuji, uma das maiores emissoras televisivas do Japão. Um mangá oficial da turminha, primeiro portador do selo Mangá MSP, foi lançado em junho de 2019 sob o nome de Turma da Mônica Geração 12, em que os personagens têm 12 anos (2 anos a menos do que em Turma da Mônica Jovem) e que pode ser considerado um *Mahou Shoujo* (gênero de mangá em que as garotas possuem poderes mágicos e sequências de transformação, como Sailor Moon). Com isso, Maurício de Sousa estabelece uma sólida ponte linguístico-cultural entre Brasil e Japão, possibilitando uma troca desses elementos entre os dois países. O fato de o nome dos personagens não terem sido

alterados, apenas adaptados, para o japonês, reforça esse ponto, de forma que há uma grande possibilidade de começarmos a notar as influências do português brasileiro sobre o japonês daqui a não muito tempo.

Turma da Mônica é hoje um título distribuído para mais de 40 países em 14 idiomas diferentes e no Brasil, além de sua versão em quadrinhos, há também os dois desenhos animados citados acima, uma coleção de *Graphic Novels* publicados pela MSP, mas que não são de autoria de Maurício de Sousa, e filmes em *live action* inspirados nessas *Graphic Novels.* Ambos esses últimos são uma tendência publicitária e midiática popular nos EUA e por isso mantém seus títulos em inglês por motivos de marketing, enfatizando mais uma vez a influência da língua inglesa no nosso país.

Turma da Mônica Jovem continua contribuindo para a prática do translinguismo com atualmente 3 fases com o total de 158 edições, além de um desenho animado que estreou em 2019 com 13 episódios e em setembro de 2021 ganhou mais 13 episódios. Na Bienal do Livro do Rio de Janeiro, de 2021, o autor anunciou o lançamento de um livro da TMJ alertando sobre *fake news.* A TMJ também possui diversas parcerias com outras editoras para o lançamento de edições especiais sem relação com as numeradas de 01 a 158, edições institucionais contra o uso de drogas e uma parceria com a Editora DC Comics para as edições 125 e 126. Uma versão em inglês da revista também foi publicada entre 2011 e 2014 sob o nome Monica *Teen* e contou com 10 edições traduzidas de outras que já haviam sido publicadas no Brasil.

Espera-se que esse trabalho tenha contribuído para preencher uma lacuna gerada pela falta de publicações sobre esse assunto e que tenha contribuído para a discussão de translinguismo e Discurso e como aplica-los a mídias brasileiras que emulam a fala de jovens.

TRABALHOS FUTUROS

Após a leitura e análise das edições de Turma da Mônica Jovem: 1a Série, notou-se um problema a respeito de alguns personagens secundários que provinha ainda da Turma da Mônica Clássica. Personagens como Aninha, Titi, Maria Cascuda e Quinzinho pareciam ter sido criados apenas para “namorarem” entre eles ou a personagens principais da turma. O fato de a maioria dos personagens da Turma da Mônica clássica terem idades entre 07-09 anos é o que torna isso um problema, ainda mais quando se considera a campanha de 2017 da Secretaria de Assistência Social do Amazonas, apoiada pelo Conselho Nacional de Justiça que afirmava em seu slogan que “Criança não namora” e apontava o problema da sexualização precoce de crianças e adolescentes.

Pretende-se, portanto, a realização de um trabalho futuro com essa temática para uma pós-graduação ou mestrado, analisando esses personagens secundários, suas contribuições para a história dos gibis da Turma da Mônica no geral e sua visão aos olhos dos leitores.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Adriana; CARLOS, Giovana Santana. **Caracterizando o "estilo mangá" no contexto brasileiro: hibridização cultural na Turma da Mônica Jovem**, Itajaí, Santa Catarina, vol. 12, 2013, no. 01, jan-junho de 2013.

CANAGARAJAH, Suresh. **Translingual Practice - Global English and Cosmopolitan Relations,** Nova Iorque, EUA, Editora Routledge, 1a ed., 2013.

CÉSAR, Gabriela Ribeiro. **Estudo de recepção da história em quadrinhos "Turma da Mônica Jovem" por leitores de mangás**. Universidade de São Paulo. Artigo apresentado na 1as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicações e Artes, 2011.

CUNHA JÚNIOR. **Roda Viva: Maurício de Sousa - 31/08/2009.** *Youtube*. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=h1cBieWn2Hc. Acesso em: 10 out. 2021.

DUCHÊNE, Alexandre; HELLER, Monica. **Language in Late Capitalism – Pride and Profit**, Nova Iorque, EUA, Editora Routledge, 1a ed., 2012.

FACEBOOK: Central Turma da Mônica. Disponível em: https://www.facebook.com/groups/monicaverso. Acesso em: 08 out 2021.

FANDOM. Turma da Mônica Wiki, 2021. Disponível em: https://monica.fandom.com/pt-br/wiki/Turma_da_M%C3%B4nica_Wiki. Acesso em: 06 dez. 2021.

GARCÍA, Ofelia; WEI, Li. **Translanguaging: Language, Bilingualism and Education,** Nova Iorque, EUA, Editora Palgrave Macmillan, 1a ed., 2014.

GASSERUTO, Laura. 'TURMA DA MÔNICA' GANHA EXIBIÇÃO EM PROGRAMA INFANTIL JAPONÊS. **Jbox,** 2021. Disponível em: https://www.jbox.com.br/2021/04/29/turma-da-monica-ganha-exibicao-em-programa-infantil-japones/. Acesso em: 07 dez. 2021.

GEE, James Paul. **An Introduction to Discourse Analysis - Theory and Method,** Nova Iorque, EUA, Editora Routledge, 3a ed., 2011.

GOTO, Marcel. Quando surgiram os primeiros mangás e animes? **Super Interessante**, 2011. Disponível em: https://super.abril.com.br/mundo-estranho/quando-surgiram-os-primeiros-mangas-e-animes/. Acesso em: 25 set. 2021.

HENRIQUE, Arthur. 'Turma da Mônica' no Japão? Desenhos são exibidos em programa infantil do país. **Olhar Digital**, 2021. Disponível em: https://olhardigital.com.br/2021/04/30/cinema-e-streaming/turma-da-monica-no-

japao-desenhos-sao-exibidos-em-programa-infantil-do-pais/. Acesso em: 07 de dez. de 2021.

JIBACK, Rafael. ‘TURMA DA MÔNICA – GERAÇÃO 12’ DEVE GANHAR BOX ESPECIAL. **Jbox**, 2020. Disponível em: https://www.jbox.com.br/2020/09/27/turma-da-monica-geracao-12-deve-ganhar-box-especial/. Acesso em: 07 dez. 2021.

LANGSDORFF, Janaina. Turma da Mônica é a marca mais popular do país entre as crianças. **Propmark**, 2021. Disponível em: https://propmark.com.br/mercado/turma-da-monica-e-a-marca-mais-popular-do-pais-entre-as-criancas/. Acesso em: 10 out. 2021.

MACDONALD, Christopher. Is it anime? **Anime News Network**, 2002. Disponível em: https://www.animenewsnetwork.com/editorial/2002-07-26. Acesso em: 09 out. 2021.

MACGREGOR, Laura. The language of shop signs in Tokyo. **English Today**, Universidade de Cambrigde, Inglaterra, volume 19, 2003, edição 1, pág. 18-23, janeiro de 2003.

MAKONI, Sinfree; PENNYCOOK, Alastair. **Disinventing and Reconstituting Languages,** Grã-Bretanha, Reino Unido. Editora MPG Books Ltd., 1ª ed., 2007.

MALACHIAS, Elaine Patrícia; LEITE, Aline Fernanda Ventura Sávio. Estrangeirismo Linguístico: As Influências do Inglês no Vocabulário de Língua Portuguesa no Brasil. **Revista de Comunicação Científica**, Juara/MT/Brasil, volume 5, 2019, n. 01, pág. 80-89, maio/ago. 2019.

MAZZOLA, Mirela. Febre no Japão, Turma da Mônica planeja conquistar de vez a terra do mangá. **Nossa Uol**, 2021. Disponível em: https://www.uol.com.br/nossa/noticias/redacao/2021/08/10/febre-no-japao-turma-da-monica-planeja-conquistar-de-vez-a-terra-do-manga.htm. Acesso em: 07 dez. 2021.

MILLER, Laura. Wasei Eigo: English “loan words” coined in Japan. **The Life of Language,** Berlin, Alemanha, Editora Walter de Gruyter & Co., 1a ed., 1997.

MOITA LOPES, Luiz Paulo da. Inglês e Globalização em uma Epistemologia de Fronteira: Ideologia Linguística para Tempos Híbridos. **Revista de Documentação de Estudos em Linguística Teórica e Aplicada,** PUCSP, São Paulo, Brasil, volume 24, 2008, n. 02, pág 309-340, junho de 2008.

MOZZILLO, Isabella. O mito da pureza linguística confrontado pelo conceito de code-switching. **Anais do CELSUL,** UFPel, Rio Grande do Sul, Brasil, 2008.

NOGUEIRA, Renata. Novo livro da Turma da Mônica Jovem alerta sobre fake news como terra plana. **Splash Uol**, 2021. Disponível em: https://www.uol.com.br/splash/noticias/2021/12/06/tina-protagoniza-livro-de-mauricio-de-sousa-e-jornalista-contra-fake-news.htm. Acesso em: 08 dez. 2021.

RAMOS, Ana Paula. Como é ser negro no Japão, país onde 98% da população é nativa. **BBC News Brasil,** 2020. Disponível em: https://www.bbc.com/portuguese/internacional-53367241. Acesso em: 09 out. 2021

SCHIAVINI, Vinícius. Turma da Mônica mangá vai bem nas vendas. **Jovem Nerd**, 2008. Disponível em: https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/turma-da-monica-manga-vai-bem-nas-vendas/. Acesso em: 08 dez. 2021.

SILVESTRE, Jota. Turma da Mônica Jovem vende mais que Justice League 1. **Revista O Grito**, 2011. Disponível em: https://revistaogrito.com/papodequadrinho/2011/09/14/turma-da-monica-jovem-vende-mais-que-justice-league-1/. Acesso em: 10 out. 2021.

SIMPSON, J. **Translanguaging in the contact zone: Language use in superdiverse urban areas**, Reino Unido, Working Papers in Translanguaging and Translation, WP. 14, 2016.

SOUSA, Maurício de. **Mauricio: A História que Não Está no Gibi***,* São Paulo/SP, Editora Primeira Pessoa, 1a ed., junho de 2017.

SOUSA, Maurício de. **Turma da Mônica Jovem**, Brasil, Editora Panini, edição 01 a 100, 2008-2016.

WIKIPEDIA, a Enciclopédia Livre. **Wasei-Eigo,** 20 set. 2016. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Wasei-eigo. Acesso em: 09 out. 2021.