

3 Entendendo o humor

A vida se tornaria então uma troca infindável de mensagens estilizadas, um jogo com regras rígidas, sem o alívio da variação ou do humor.

(Bateson, [1972] 2002: 105)

O humor é um ingrediente essencial nas interações nas quais nos envolvemos diariamente, dando a elas um tempero, um sabor especial que as diferencia das demais onde ele não se faz presente. Se não fosse por ele, como aponta Bateson (op cit), a vida seria vivida como um jogo com regras rígidas, mas, através dele, podemos negociar estas regras com outros sujeitos, a fim de que a cada momento tenhamos um novo jogo a ser jogado, já que este (o humor) também exerce papel fundamental na nossa socialização.

Para a lingüística, o humor se coloca como um importante desafio teórico, já que este faz com que nos deparemos com os não-literais e multi-funcionais usos da língua (Davies 2003:1362). Isto, certamente, dificulta, porém enriquece seu estudo, que vem sendo cada vez mais desenvolvido e valorizado. Como comenta Attardo (2003:1287), ao apresentar o campo de estudos do humor na introdução de um número especial do *Journal of Pragmatics*, dedicado a este tema, tem havido um rápido desenvolvimento deste campo, possibilitado por uma diversidade de abordagens, que têm analisado uma grande variedade de dados. Porém, ainda assim, Boxer e Cortès-Conde (1997) consideram haver poucos estudos acerca das funções do humor na interação social. Com a presente pesquisa, esperamos contribuir com este campo em evidente crescimento, buscando realizar este tipo de análise baseada no uso do humor na interação social, especificamente no contexto educacional.

Ao iniciar a busca por material teórico para este estudo, pude observar que a maior parte dos estudos realizados acerca do humor era relativa à análise das chamadas *jokes*, ou seja, anedotas, piadas ou narrativas humorísticas, como, por

exemplo, Kotthoff (2007); Fernandes (2006); Possenti (1998, 1991); Gil (1995); Massoni (1995); e Travaglia (1990). Tais estudos não consideram *como principal aspecto* o contexto nas quais as piadas são produzidas e utilizadas, nem sua influência na interação, fatores fundamentais para seu entendimento, deixando assim, esta lacuna. Continuando a minha pesquisa, percebi que havia alguns trabalhos acerca do humor em contextos de interações espontâneas, como Attardo (1994) e Coates (2007), mas o contexto educacional parecia estar, de certa forma, negligenciado. Dada a importância e a frequência do uso do humor nas interações em que nos engajamos diariamente, direcionei meu olhar para a minha sala de aula, visando compreender melhor o seu uso nas interações que se davam neste contexto em que me encontrava inserida todos os dias, como aluna e como professora.

Considerando as questões acima apresentadas, neste capítulo, objetivo, inicialmente situar teoricamente o estudo do humor em interações sociais. A seguir, apresentarei alguns estudos que diferenciam o humor conversacional da piada, finalizando com a definição de humor utilizada neste trabalho. Em seguida, discutirei a relação entre o humor conversacional e a colaboração, a solidariedade e o envolvimento dos participantes neste tipo de interação. Por fim, discutirei o papel do riso nas interações humorísticas.

3.1

O humor nas interações sociais

O primeiro estudo que considero essencial para a presente pesquisa é o de Bateson (1972), que traz à baila o fato de que as elocuições podem não ter apenas o significado que está explícito no discurso, mas estas podem apresentar um significado oposto. O fator que determina de que forma os enunciados devem ser compreendidos é o *enquadre* (Tannen & Wallat, 1987; Gumperz, 1982; Goffman, 1979; Bateson 1972; ver seção 2.3.1) no qual eles foram produzidos.

Coates (2007) apresenta que Bateson (1953) introduziu o conceito de *enquadre de brincadeira*⁷, ou *play frame*. Segundo Bateson, enquadramos nossas ações (e acrescento, elocuições) como sendo *sérias* ou *não-sérias*, ou *brincadeiras*.

⁷ Termo utilizado nesta pesquisa como sinônimo de *play frame*.

Deste modo, se entendemos uma situação como parte de um enquadre de brincadeira, devemos atentar para o fato de que as ações nas quais nos engajamos não denotam o que as ações que elas representam denotariam, ou seja, as coisas não são o que parecem ser. Ribeiro e Garcez (2002:85), comentando o trabalho de Bateson, afirmam que “nenhum enunciado do discurso pode ser compreendido sem uma referência à metagemagem do *enquadre*”, sendo esta metagemagem o que está implícito na elocução (por exemplo, isto é sério, ou isto é uma brincadeira). Tal fato torna-se essencial para a compreensão das trocas interacionais das quais participamos, pois, se estas forem mal-interpretadas, podem gerar diversos problemas. Por exemplo, se um enunciado que deveria ser interpretado como não-sério for entendido como sério, pode ocorrer um conflito ou um mal-entendido.

Ao deparar-se com uma elocução em uma dada interação, o interlocutor deve ‘trabalhar’ no sentido de identificar de que forma esta deve ser entendida, como séria ou como não-séria. Tal situação pode ser caracterizada pela *teoria do duplo vínculo*, proposta por Bateson, definida por Ribeiro e Garcez (2002:85) como “um conceito que caracteriza a situação do interlocutor preso a uma comunicação contraditória”, ou seja, o interlocutor deve se questionar: “Isto é sério ou é uma brincadeira?”. Para demonstrar esta situação de *ambivalência*⁸ em que o interlocutor se encontra na comunicação, apresento uma ilustração bastante conhecida pelos estudiosos e terapeutas da psicologia da Gestalt; para que esta seja mais bem compreendida é importante entendermos as noções de figura e fundo, proposta por esta área da psicologia. Numa ilustração, os contornos da figura, ou seja, dos objetos e pessoas são esboçados em linhas, delimitam o que é considerado “figura”. O “fundo” seria o campo visual, delimitado pela moldura do quadro (Bateson, [1972] 2002).

⁸ O termo *ambivalência* se refere à existência simultânea, e com a mesma intensidade, de dois sentimentos ou duas idéias com relação a uma mesma coisa e que se opõem mutuamente. É diferente de *ambigüidade* que admite interpretações diversas e até contrárias de uma elocução ou idéia (Spitalnik 2004:34).

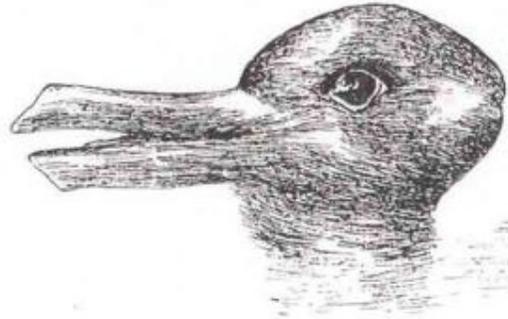


Figura 2 – Pato/ Coelho

Se o observador tomar a esquerda como ponto de partida para a compreensão da figura, verá um pato (depara-se com seu bico). No entanto, se o seu ponto de partida for a direita, este verá um coelho (deparando-se com seu focinho). Isto se dá porque a percepção acontece através da interpretação que o sujeito faz da realidade, não sendo esta a realidade em si⁹. Esta figura demonstra as duas possibilidades de interpretação com as quais o interlocutor se depara: “este enunciado é sério ou não-sério?”; neste caso, “esta figura representa um pato ou um coelho?”. A resposta a estas perguntas dependerá da forma na qual o interlocutor irá perceber, tanto a elocução, quanto a ilustração, pois ambas podem ser entendidas das duas formas. No entanto, se a ilustração for entendida de uma forma ou de outra, não haverá nenhum prejuízo ao observador, porém, se a elocução for compreendida de uma forma equivocada, a interação será prejudicada.

Bateson (1972) aponta duas peculiaridades da brincadeira, ou seja, de ações ou elocuições que devem ser interpretadas como sendo não-sérias: 1) as mensagens ou sinais trocados durante a brincadeira são de algum modo não-verdadeiros, ou não-intencionados; 2) o que estes sinais denotam na verdade não existe, não é real. Para exemplificar esta questão, farei uso do exemplo que Bateson cita quando realizou um trabalho de observação de macacos brincando em um zoológico de São Francisco. Segundo ele, os macacos brincavam em forma de um aparente combate, demonstrando agressividade. Desta forma, os sinais de agressividade trocados pelos macacos durante esta brincadeira não eram verdadeiros e deveriam

ser interpretados desta forma. Além disso, a agressividade e combatividade demonstrada por eles não existia, pois eles estavam apenas brincando, ou seja, fingindo participarem de uma briga. Como assinala Norrick (1994), o humor interrompe o fluxo conversacional por obrigar o ouvinte a descartar os significados óbvios do contexto e procurar interpretações obscuras, ou não tão claras a respeito da atividade em curso.

Deste mesmo modo podemos compreender uma elocução produzida em um enquadre de brincadeira, como apresentando um significado não-verdadeiro. Nesta pesquisa, por exemplo, quando chamo o aluno Marcos de “cara-de-pau” (seção 5.3.1.1, linha 48) ou quando ele me diz “daqui a pouco morre aí” (seção 5.1.1.1, linha 15) porque eu estava doente e ele queria aumentar a potência do ar-condicionado, não pretendemos que estas elocuições sejam compreendidas desta forma, mas de forma oposta; elas não demonstram agressividade, apesar de assim parecer superficialmente, mas demonstram envolvimento e afetividade entre Marcos e eu.

Considerar o humor como um fenômeno conversacional, significa entendê-lo como uma prática situada, baseada nos significados que os participantes co-constroem na interação. Poveda (2005:91) aponta que a compreensão de uma elocução como brincadeira tem mais a ver com os usos social e interacional da linguagem que com a estrutura interna do produto lingüístico. A interpretação dos enquadres de brincadeira é feita durante a própria interação, enquanto os participantes negociam o significado das elocuições que produzem, e esta é realizada através das *pistas de contextualização* (Gumperz, 1982; ver seção 2.3.2) fornecidas pelo falante e pelos *esquemas de conhecimento* trazidos pelo ouvinte para a interação. Boxer e Cortès-Conde (1997) apontam que a entonação exagerada, risos ou piscar de olhos podem ser pistas indicativas de um enquadre de brincadeira.

Coates (2007:33) afirma que todos nós, falantes competentes de qualquer língua, podemos mudar de um modo de fala séria para um modo de fala não-séria, e vice-versa. Mas qual o motivo de fazermos isto? Por que usamos o humor nas interações nas quais nos engajamos? Para Coates, em situações formais, os

⁹ Retirado em 24/04/08 do site:

http://pt.wikipedia.org/wiki/Percep%C3%A7%C3%A3o#Percep.C3.A7.C3.A3o_e_realidade

participantes podem fazer uso do modo de fala não-séria, por exemplo, para diminuir a tensão ou provocar algum alívio em uma situação entediante. Porém, em contextos informais, onde os participantes se conhecem bem, essas trocas de enquadre se dão freqüentemente, com a colaboração dos participantes, tornando a conversa mais divertida pelo inesperado, pois a qualquer momento algum participante pode propor esta mudança.

Um aspecto interessante do humor apresentado por Attardo (1994:327) é a aceitabilidade social do humor face à mentira ou a algo sem sentido. Tanto que quando um sujeito diz algo que pode ser mal-interpretado pelo seu interlocutor, ele logo lança mão de uma frase como: “Eu só estava brincando”, ou “Não foi isso que eu quis dizer”, a fim de se isentar da responsabilidade que tem da sua elocução. Assim sendo, Mulkay (1988 in Attardo 1994:327) afirma que ao utilizar o humor, o falante pode evitar um maior comprometimento com o que diz.

3.2

O humor conversacional X *Joke* – algumas definições e colocações

Na presente seção, delimitarei os dois tipos básicos de humor, a fim de apresentar mais especificamente meu objeto de estudo nesta pesquisa. Os mesmos fenômenos humorísticos podem ser nomeados de diferentes formas como: *humor verbal* (Poveda, 2005), *humor conversacional* (Coates, 2007; Kotthoff, 2007; Attardo, 1994; Norrick, 1994), *humor situacional* (Boxer e Cortès-Conde, 1997) ou *brincadeira conversacional* (Davies, 2003); e *joke* (Kotthoff, 2007), *canned joke* (Attardo, 1994), *piada* (Fernandes, 2006; Possenti, 1998, 1991; Gil, 1995; Massoni, 1995) ou simplesmente *humor* (Travaglia, 1990). A partir de agora, utilizarei os termos *humor conversacional*, *humor situacional* e *brincadeira conversacional* como sinônimos e *piada* como o segundo tipo de humor que se contrapõe aos citados anteriormente.

De qualquer forma, tendo diferentes nomes ou funções, o humor, quando utilizado na interação, envolve o estabelecimento de um novo enquadre, o enquadre de brincadeira. Não me preocuparei, neste trabalho, em diferenciar as diversas formas de manifestação do humor, como a ironia, a provocação, o

sarcasmo, o jogo de palavras, dentre outros, como Boxer (2002), Clift (1999) ou Norrick (1994), pois meu foco de pesquisa é o humor situacional como forma de humor contextualizado, construído na interação. Inicialmente apresentarei estas diferenciações dos dois tipos básicos de humor no estudo de Attardo (1994) e, em seguida no de Boxer e Cortès-Conde (1997) e, posteriormente no de Coates (2007) para finalmente, apresentar a definição que tomo como base nesta pesquisa.

Attardo (1994:321) define as brincadeiras conversacionais como falas humorísticas que ocorrem na conversa e que possuem fortes laços contextuais¹⁰ e a piada como uma forma de humor que já foi utilizada de forma similar em algum momento anterior ao da elocução presente (a analisada), cujo conteúdo não depende de fatores contextuais e que pode ser encontrada em livros ou coletâneas de textos similares a este. Por outro lado, a brincadeira conversacional possui um alto grau de improvisação, já que é produzida durante a conversa, apresentando um laço com o contexto no qual ocorre. Desta forma, segundo Attardo (1994), a brincadeira conversacional é quase impossível de ser utilizada novamente da mesma forma, ou transferida para uma outra situação de interação, sem que haja perda em seu significado, como ocorre com a piada. Para ele, a piada “pode ser reciclada sempre que a situação permitir a sua ocorrência”¹¹, reafirmando o seu caráter reutilizável particular. Já o humor conversacional, por ser fortemente ligado ao contexto, perde seu sentido se utilizado em outra situação. O autor sugere que a única forma de que esta reutilização ocorra é a tentativa feita pelo falante de reconstruir verbalmente todo o contexto no qual a brincadeira conversacional foi produzida, a fim de que ela faça sentido neste novo contexto. Attardo (op. cit.) também ressalta que qualquer tipo de humor, obviamente, aparece em um contexto, fazendo parte dele, simplesmente pelo fato de ser contado.

Para Attardo (1994), as piadas não podem ocorrer tão livremente quanto o humor conversacional, pois estas freqüentemente necessitam de uma introdução, como por exemplo: “você já ouviu aquela do papagaio?” ou “você conhece a da

¹⁰ No original: “humorous utterances that occur in conversation and which have strong contextual ties”.

¹¹ No original: “can be recycled any time the situation permits the occurrence of a joke” (p. 297).

loira que foi ao médico?”. As piadas possuem quase sempre uma estrutura narrativa, enquanto as brincadeiras conversacionais são geralmente não-narrativas, sendo definidas por Attardo como “reused jokes” e “original jokes”, respectivamente. Um outro aspecto das piadas é que o narrador domina o piso conversacional, enquanto o humor conversacional é co-construído na interação pelos seus participantes, tendo, portanto, uma característica mais ativa. De qualquer forma, seja na piada ou no humor conversacional, é importante destacar que o elemento surpresa, a quebra das expectativas dos interlocutores, é um elemento crucial para que se dê o efeito humorístico, pois quando já se espera o que vai acontecer ou quando se sabe o final da piada, o humor perde seu efeito.

Boxer e Cortès-Conde (1997) fazem uma distinção entre a piada e a brincadeira conversacional. Para elas a piada é uma atividade discursiva altamente formalizada e socialmente limitada, normalmente introduzida por uma frase como “Escute que esta é engraçada”, ou, “Eu sei uma boa, deixe-me ver se eu me lembro”. Estas frases introdutórias são consideradas as pistas de contextualização mais utilizadas para a correta interpretação da piada como texto humorístico. Por outro lado, a brincadeira conversacional ou situacional é um enquadre de brincadeira criado pelos participantes, baseado em um conhecimento de grupo partilhado¹², abrangendo não somente aspectos verbais como também suprasegmentais e não-verbais. Para elas, o ‘estar lá’ é uma parte importante para o entendimento do humor situacional, já que a constituição de um enquadre de brincadeira é fundamental, não havendo nenhuma fórmula ou receita para indicá-lo. O humor situacional não emerge somente da interação, mas são as pistas de contextualização adequadas que fazem com que o humor tenha seu efeito de provocar o riso. Um outro ponto interessante destacado por estas autoras é que quando alguém conta uma piada, é possível que algum interlocutor não entenda o seu sentido, porém, não há dúvida quanto à intenção do falante ao contá-la. No entanto, o fato de alguém não compreender a brincadeira conversacional pode ser um indício de um conflito.

Contribuindo para esta discussão, Coates (2007:31) define piada como uma unidade pronta, que é aprendida e repetida por um falante com o objetivo de divertir o interlocutor, não acontecendo espontaneamente na conversa, mas

¹² “Ingroup knowledge”, no original.

ficando a parte do fluxo da conversa, que precisa ser interrompido para que a piada seja contada. Por outro lado, o humor conversacional é o tipo de humor que emerge da interação em curso, envolvendo a participação de todos os participantes. Requer, portanto, o que ela chama de ‘pacto interativo’ (*‘interactive pact’*) entre os participantes. Para que o humor conversacional espontâneo seja compreendido deve haver um conhecimento partilhado entre os participantes, que, se ausente, pode torná-lo incompreensível a outros que não pertençam a este grupo (*outsiders*).

Nesta pesquisa, entendo a brincadeira conversacional como um tipo de humor que se dá na interação em curso, baseado em informações contextuais, envolvendo a participação dos interagentes e tendo a intenção de divertir. Porém, como declara Holmes (2000, apud Spitalnik 2004:41),

as instâncias de humor incluídas nesta análise são elocuições identificadas pelo analista, com base em pistas paralingüísticas, prosódicas e discursivas, utilizadas pelo(s) falante(s) com a intenção de divertir e percebidas como divertidas por pelo menos alguns dos participantes.

Deste modo, as percepções do falante, do ouvinte e do analista são importantes na identificação do humor conversacional neste estudo. Faz-se necessário, então, levar em conta a intenção do falante, que é demonstrada pelas pistas de contextualização que permeiam a elocução e o efeito que esta elocução produz no ouvinte, a fim de se fazer uma mais ampla análise da brincadeira conversacional.

3.3

Humor, colaboração, solidariedade e envolvimento

O humor conversacional é considerado por Davies (2003) como um *locus* para o envolvimento conversacional, pois, ao produzir conjuntamente e colaborativamente elocuições humorísticas, os participantes necessariamente demonstram o seu entrosamento uns com os outros. Por esse motivo, ela afirma, que Brown e Levinson (1987) classificaram a estratégia ‘joke’ como parte das estratégias de ‘polidez positiva’, já que esta se relaciona com o desejo de satisfação da face positiva do ouvinte, sendo relacionada à intimidade e ao

estabelecimento de “common ground”. Brown e Levinson ([1987] 1996) consideram que a estratégia que eles chamam de ‘joke’ marca uma relação de proximidade entre falante e ouvinte, reforçando o conhecimento por eles partilhado.

A brincadeira conversacional salienta o aspecto colaborativo, de construção conjunta das interações verbais. Para que um enquadre de brincadeira seja estabelecido em uma interação, os participantes devem colaborar uns com os outros, pois eles precisam reconhecer a mudança de enquadre e fazer uma escolha de mantê-la ou não. Citando Holmes e Hay (1997), Coates (2007) aponta que para que o humor seja bem-sucedido ele deve ser uma construção conjunta envolvendo uma interação complexa entre o participante que produziu a elocução humorística e os demais, que têm o potencial de responder a ela. Tal visão é tão forte que Coates (2007:32) assinala que “a conversa humorística freqüentemente envolve falantes construindo um texto como um empenho conjunto, da mesma forma que músicos de jazz co-constroem música ao improvisar sobre um tema”¹³. Esta mesma comparação com o jazz também é encontrada em Davies (2003:1368).

Ainda discutindo acerca da colaboração, Coates (2007:31) afirma que

where conversational co-participants collaborate in humorous talk, they can be seen as playing together. Their shared laughter arises from this play and is a manifestation of intimacy, with the voice of the group taking precedence over the voice of the individual speaker.

Na interação humorística, as falas individuais de participantes possuem menos importância que as elocuições construídas coletivamente, sendo por esta razão que o humor é um meio tão eficaz de criar solidariedade.

Estudando a sociedade americana, Davies (2003:1368) afirma que, para eles, o humor conversacional é uma manifestação de envolvimento conversacional por representar um meio importante através do qual há o desenvolvimento e a manutenção de *rapport*, demonstrando intimidade entre as pessoas.

Norrick (1994:409) aponta que a brincadeira conversacional interfere no envolvimento por estar algumas vezes associada à agressão, mas também ao estabelecimento e manutenção de *rapport*, por interromper o fluxo da conversa,

¹³ No original: “Humorous talk often involves speakers constructing text as a joint endeavour, just as jazz musicians co-construct music as they improvise on a theme”.

mas intensificar a coesão e por mudar o enquadre da interação para um enquadre de brincadeira. Este envolvimento se dá porque, ao sinalizar uma mudança no enquadre de enunciado sério para um enquadre de um enunciado não-sério, ou ao menos pretender a suspensão do enquadre sério por algum tempo, o participante depende da aceitação do seu interlocutor para que a brincadeira conversacional seja construída e compreendida. Attardo (1994:324) afirma que o uso do humor na interação fortalece os laços sociais e aumenta a coesão entre seus participantes. Ocorre assim, um estabelecimento de relações de intimidade entre os interagentes, que Boxer e Cortès-Conde (1997) chamam de *identidade relacional*. Por isso, percebo o humor como elemento tão importante na sala de aula, já que esta relação de colaboração, solidariedade e proximidade são tão importantes para a relação entre os participantes do evento aula.

O humor pode provocar respostas diversas nos participantes de uma interação, sendo o riso a mais conhecida e principal delas. A seguir, apresento algumas questões relativas ao riso e o seu papel nas interações onde ocorre o humor conversacional.

3.4

O riso como resposta ao humor conversacional

Quando estamos envolvidos numa interação onde ocorre uma elocução não-séria, ou seja, estabelece-se um enquadre de brincadeira, podemos responder de algumas formas distintas, porém a principal delas é o riso. Attardo (1994:308) assinala que o riso não é um reflexo descontrolado, mas é um indicador da natureza humorística de um texto ou de uma elocução. Porém, Attardo (2003:1288) acrescenta que a presença do riso não necessariamente indica a presença de humor. Isto ocorre, pois, o riso pode ser causado por outros fatores como nervosismo, ou simplesmente por imitação (algumas pessoas riem quando estão na presença de outras pessoas rindo), da mesma forma que alguns podem não rir por não perceber a intenção humorística do seu interlocutor, por exemplo.

Coates (2007:44) vai mais além ao citar Jefferson et al. (1978) que afirma que o riso não é simplesmente um acompanhamento da fala, ele é fala. Neste estudo, Jefferson e seus colaboradores observam que quando participantes de uma interação produzem colaborativamente uma conversa humorística, eles não

somente riem ao mesmo tempo, mas também da mesma forma, sugerindo a forte ligação entre intimidade e riso.

O riso também é uma ferramenta que permite aos participantes sinalizarem seu envolvimento em relação ao que está sendo dito, além de mostrar sua presença contínua no piso colaborativo de construção da brincadeira conversacional, sem necessitar de uma participação constante (Coates, 2007). Além disso, o riso é culturalmente a principal forma de demonstração de humor em uma conversa. Já que não podemos afirmar que o riso é sempre um sinal da presença do humor, pois pode ser sinal de embaraço, nervosismo ou surpresa, por exemplo, podemos vê-lo como uma importante pista de contextualização do humor.

Além destas já apresentadas, Coates (2007:44) aponta que o riso pode assumir ainda outras funções em uma conversa humorística, como sinalizar que a elocução foi realmente engraçada, ou seja, a brincadeira foi bem-sucedida. Pode também, sinalizar envolvimento e solidariedade já que sendo a brincadeira construída colaborativamente, o riso mostrará conhecimento partilhado e familiaridade entre os participantes. Finalmente, o riso possui um papel importante na estruturação do humor situacional, por marcar o reconhecimento do estabelecimento de um enquadre de brincadeira pelos participantes e por marcar seu fechamento.

Gostaria de encerrar esta seção com uma frase de Boxer e Cortès-Conde (1997:293), que se coloca acima de qualquer explicação acerca do riso: “Todos nós gostamos de uma boa risada”¹⁴. O riso não só demonstra uma ligação próxima com os participantes da interação, mas ele faz com que nos sintamos bem.

Neste capítulo, juntamente com o anterior, foi apresentado o arcabouço teórico utilizado na presente pesquisa, a fim de embasar devidamente a análise dos dados proposta. A seguir, será feita a descrição dos aspectos metodológicos que integraram este trabalho.

¹⁴ No original, “We all enjoy a good laugh.”