

Universidade Federal de Juiz de Fora
Programa de Pós-Graduação em Linguística

Krícia Helena Barreto

**A CO-CONSTRUÇÃO DO HUMOR COMO MACRO-
ESTRATÉGIA DE ENVOLVIMENTO EM UM *TALK SHOW***

Juiz de Fora
2012

Krícia Helena Barreto

**A CO-CONSTRUÇÃO DO HUMOR COMO MACRO-
ESTRATÉGIA DE ENVOLVIMENTO EM UM *TALK SHOW***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Linguística da Universidade Federal de Juiz de Fora, área de concentração em Linguagem e Sociedade, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Linguística.

Orientadora: Prof^a Dr^a Sonia Bittencourt Silveira

**Juiz de Fora
2012**

KRÍCIA HELENA BARRETO

*A co-construção do humor como macro-estratégia de envolvimento
em um talk show*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Linguística da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Juiz de Fora para obtenção do título de Mestre em Linguística.

Aprovada em: 08/03/2012

Banca examinadora:

Profa. Dra. Sonia Bittencourt Silveira (UFJF)

Assinatura:

Profa. Dra. Amitza Torres Vieira (UFJF)

Assinatura:

Profa. Dra. Maria do Carmo Leite de Oliveira (PUC-Rio)

Assinatura:

AGRADECIMENTOS

À professora doutora Sonia Bittencourt Silveira, querida orientadora, por tão generosamente compartilhar seu conhecimento, suas horas, seus livros e seus brilhantes *insights*. Por toda a sua dedicação em cada momento desta pesquisa, incentivando-me a trilhar caminhos até então por mim desconhecidos, abrindo meus olhos para o fascinante fenômeno social da linguagem, lhe sou imensamente grata.

Às professoras doutoras Maria do Carmo Leite de Oliveira e Amitza Torres Vieira, por tão gentilmente aceitarem fazer parte desta discussão.

À FAPEMIG e à Universidade Federal de Juiz de Fora, pelo apoio, através da bolsa de fomento à pesquisa, que possibilitou a realização deste trabalho.

Aos professores do Programa de Mestrado em Linguística da UFJF, em especial aos professores doutora Patrícia Fabiane Amaral da Cunha Lacerda, doutor Paulo Cortes Gago, doutor Luiz Fernando Matos Rocha e doutora Aléria Cavalcante Lage, brilhantes linguistas, pelas intrigantes discussões que tivemos que, sem dúvida, abriram minhas perspectivas acerca da linguagem.

À secretaria e coordenação do Programa de Mestrado em Linguística da UFJF, em especial à Rosângela Monteiro, por facilitar meu percurso de forma sempre tão prestativa.

Aos colegas do Programa de Mestrado em Linguística da UFJF, com quem compartilhei conhecimentos, questionamentos, inseguranças e sucessos.

À minha família, por ter sempre me incentivado a nunca desistir dos meus objetivos.

Ao Marcus, companheiro de todos os momentos, por ser sempre o meu maior porto seguro e eterna fonte da minha admiração.

Aos queridos amigos, pelos momentos de companheirismo e por todas as interações humorísticas por nós construídas que, com certeza, estão, de alguma forma, presentes nesta análise.

É importante lembrar que também há uma grande quantidade de poder na solidariedade. Embora talvez mais difícil de quantificar e não tão atraente para se discutir, quando se trata de resolver problemas sociais, normalmente é a solidariedade que traz as maiores e mais duradouras mudanças sociais.

Linda Wine, 2008

RESUMO

O presente trabalho busca investigar como o envolvimento, a solidariedade e o vínculo entre os participantes de um dado evento comunicativo são sustentados através do uso do humor na interação. À luz de uma perspectiva interacional da linguagem (Couper-Kuhlen & Selting, 2001; Silveira, 2007), a partir da qual as expressões linguísticas são entendidas como co-construídas pelos interlocutores, emergentes do uso, situadas, sensíveis ao contexto e adaptáveis às exigências interacionais (Duranti & Goodwin, 1992), analisou-se uma entrevista realizada no *talk show* “Programa do Jô”, comandado pelo humorista e apresentador Jô Soares, exibido pela Rede Globo. A produção do discurso humorístico foi entendida como uma co-construção conjunta (Clark, 1996) realizada de forma coordenada pelos interlocutores, tomando como base o modelo de geração do humor desenvolvido por Beeman (2000). Através das estratégias de envolvimento propostas por Tannen (1989), verificou-se que a natureza co-constitutiva do humor o faz funcionar, por si só, como uma macro-estratégia de envolvimento, ajudando a estabelecer e desenvolver as relações interpessoais entre os participantes de uma dada interação, considerando-se as metas comunicativas de todos os seus membros.

PALAVRAS-CHAVE: Humor. Interação. Envolvimento. Ação Conjunta. *Talk Show*.

ABSTRACT

The present work aims to investigate how involvement, solidarity and connection among participants of a given communicative encounter are sustained through the interactive use of humor. Building upon an interactional view of language (Couper-Kuhlen & Selting, 2001; Silveira, 2007) through which linguistic expressions are seen as co-constructed by interactants, emergent from use, situated, context-bound and adaptable to interactional demands (Duranti & Goodwin, 1992), we analyzed an interview which took place in a Brazilian *talk show* called “Programa do Jô”, hosted by the comedian and presenter Jô Soares, aired by Rede Globo. Building upon Beeman’s (2000) model of humor production, the production of humorous discourse was understood here as a joint co-construction (Clark, 1996) developed in coordination by interactants. Through the involvement strategies proposed by Tannen (1989), it was found that the co-constitutive nature of humor enables it to work as a macro-strategy for involvement, helping establish and develop interpersonal relations among participants of a given interaction, taking into account the communicative aims of all of its members.

KEYWORDS: Humor. Interaction. Involvement. Joint Action. Talk Show.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
CAPÍTULO I: ARTICULAÇÕES TEÓRICAS	13
1.1. AS TEORIAS SOBRE HUMOR	13
1.1.1. Classificação geral	13
1.1.2. Os quatro estágios do humor	14
1.2. AS INTERAÇÕES HUMORÍSTICAS	20
1.2.1. Tipos de humor	20
1.2.2. Funções do humor	24
1.3. O HUMOR SOB UMA PERSPECTIVA INTERACIONAL	28
1.3.1. Alguns conceitos relevantes	29
1.3.1.1. <i>Pistas de Contextualização</i>	29
1.3.1.2. <i>Enquadres Interacionais</i>	31
1.3.1.3. <i>Papéis de Participação</i>	33
1.3.1.4. <i>Representação e Equipe</i>	38
1.4. HUMOR E ENVOLVIMENTO	41
1.4.1. A ação conjunta	41
1.4.2. O envolvimento na interação	43
1.4.3. Humor e (im)polidez	47
CAPÍTULO II: A QUESTÃO METODOLÓGICA	50
2.1. A PESQUISA QUALITATIVA E O ESTUDO DE CASO	50
2.2. O CONTEXTO DA PESQUISA	52
2.2.1. Geração dos dados	52
2.2.2. O <i>talk show</i> como tipo de atividade	52

2.2.3. O Programa do Jô	54
2.3. PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE	56
CAPÍTULO III: ANÁLISE DOS DADOS	58
3.1. A CO-CONSTRUÇÃO DO HUMOR.....	58
3.2. ESTRATÉGIAS DE ENVOLVIMENTO	63
3.2.1. Repetição	64
3.2.2. Indiretividade.....	67
3.2.3. Diálogo construído.....	71
3.2.4. Representações imagéticas.....	77
3.2.5. Narrativas.....	82
3.2.6. Marcadores discursivos.....	86
3.3. O HUMOR COMO MACRO-ESTRATÉGIA DE ENVOLVIMENTO..	88
3.4. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	96
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	99
REFERÊNCIAS	102
ANEXO A – TABELA DAS CONVENÇÕES DE TRANSCRIÇÃO.....	109
ANEXO B – EXCERTOS DA ENTREVISTA	111

INTRODUÇÃO

O fenômeno humorístico é um tema que vem intrigando pesquisadores nas mais variadas vertentes acadêmicas ao longo dos séculos. Desde os estudos de Platão e Aristóteles acerca da retórica do humor e da comédia, passando por estudos de gêneros literários, sociológicos, antropológicos, psicológicos, linguísticos, e vários outros, estudiosos vêm tentando encontrar uma definição a respeito da natureza do humor.

A dificuldade em se definir e classificar o humor reside justamente no seu aspecto multifacetado, impreciso e variável de acordo com os interlocutores, com a situação discursiva e com a cultura na qual a elocução humorística está inserida. Esse obstáculo reflete-se, ainda, na questão metodológica com a qual o fenômeno tem sido abordado. Atualmente, encontramos uma enorme variedade de estudos sobre o humor realizados através dos mais distintos recursos analíticos: seja tomando o ponto de vista do falante e suas intenções comunicativas como o centro do estudo, seja focalizando na reação dos ouvintes, através de risos e outras respostas ao humor (Bergson, 1901), ou até mesmo considerando a influência que a visão do analista tem sobre o fenômeno (Holmes, 2000). Além disso, encontramos também uma variedade de classificações dentro dos estudos sobre humor: alguns autores caracterizam as piadas como parte do humor (Duncan, 1984), outros tratam os fenômenos como duas categorias distintas (Long & Graesser, 1988), e outros ainda fazem a distinção entre humor e perspicácia (Coser, 1962).

Dessa forma, o tema tem sido tratado a partir de três grandes grupos de teorias: (1) teorias cognitivas, cujo foco geralmente é a incongruência verbal, estrategicamente produzida, e sua resolução; (2) teorias sociais, que apontam para a importância da agressão, depreciação e demonstração de superioridade no uso do humor; e (3) modelos psicanalíticos que focalizam o papel do humor no alívio da tensão, inspirados, principalmente, pelos trabalhos de Freud (1905).

Acreditando na relevância de uma abordagem interdisciplinar dos estudos humorísticos, afiliamo-nos, neste trabalho, às teorias cognitivas, assumindo que a produção do humor é realizada a partir de enquadres e reenquadres que apontem para o paradoxo

necessário para a geração do humor (Beeman, 2000), e às teorias sociais, focalizando, especialmente, no aspecto interpessoal e social do humor.

Assumindo uma perspectiva interacional em Linguística (cf. Couper-Kuhlen & Selting, 2001; Silveira, 2007), a partir da qual as expressões linguísticas são entendidas como co-construídas pelos interlocutores, emergentes do uso, situadas, sensíveis ao contexto e adaptáveis às exigências interacionais (Duranti & Goodwin, 1992), buscamos, com esta pesquisa, compreender como o envolvimento, a solidariedade e o vínculo entre os participantes de um dado evento comunicativo são sustentados através do uso do humor na interação.

Para isso, utilizaremos a gravação em vídeo do “*Programa do Jô*”, *talk show* comandado pelo humorista e apresentador Jô Soares, exibido pela Rede Globo de segunda à sexta-feira, às 0:20h. Nossos dados serão compostos pela entrevista, exibida pela Rede Globo no dia 25/07/2009, na qual o apresentador Jô Soares recebe o também apresentador e humorista Marcelo Adnet.

O *talk show* é caracterizado por ser um tipo de atividade (Levinson, 1992; Sarangi, 2000) híbrido, que engloba a noção de *infotainment*, ou seja, é um tipo de atividade que se caracteriza pela união das esferas da informação e do entretenimento, através da integração entre plateia e produção do programa, e de sua consequente mudança temática que se volta também para assuntos externos ao jornalismo, com temas relativos ao cotidiano e à subjetividade. Dessa forma, a tradicional hierarquia que existe entre a figura do entrevistador e do entrevistado torna-se enfraquecida no *talk show*, de modo que a relação que se estabelece entre eles é a de proximidade, igualdade e intimidade. Dito de outra maneira, o tipo de atividade em si permite que a organização rígida da entrevista seja reestruturada para aproximar-se de um bate-papo descontraído entre amigos.

Esta pesquisa, a partir da análise dos dados, buscou responder às seguintes questões:

- (1) Como o humor é co-produzido através da ação conjunta dos participantes dentro do tipo de atividade denominado *talk show*?
- (2) Como o humor é usado estrategicamente na apresentação do self?
- (3) Como a solidariedade e a camaradagem são sustentadas através do uso do humor na interação?
- (4) Como o humor é construído para gerar envolvimento nesta interação?

- (5) Quais as principais estratégias de envolvimento que os participantes realizam na produção do humor?

Acreditamos, assim, que o estudo da interação humorística como forma de ação conjunta (Clark, 1996) realizada entre os participantes de um evento comunicativo seja relevante aos estudos sociais do discurso e, mais precisamente, do humor, na medida em que é capaz de demonstrar como esse fenômeno é usado no desenvolvimento interpessoal de conexão, solidariedade e, mais amplamente, envolvimento entre os participantes de uma interação, entendendo sua produção como dependente do contexto, no qual se consideram as metas comunicativas de todos os seus membros.

Este trabalho estrutura-se em três capítulos: (1) Articulações teóricas, (2) A questão metodológica, e (3) Análise dos dados; além das Considerações Finais.

No primeiro capítulo será realizada uma breve revisão da literatura sobre os estudos do humor, de forma que serão abordadas as teorias existentes sobre o tema, enfatizando o modelo de produção humorística desenvolvido por Beeman (2000), ao qual nos afiliaremos posteriormente para a realização de nossa análise. Além disso, ressaltaremos alguns conceitos da Linguística Interacional os quais julgamos essenciais para o desenvolvimento deste trabalho: as pistas de contextualização (Gumperz, 1971), os enquadres interacionais (Goffman, 1972), os papéis de participação (Goffman, 1981) e as noções de representação e equipe (Goffman, 2009 [1975]). Também serão abordadas as definições dos tipos e funções do humor trabalhadas nas pesquisas em desenvolvimento e, por fim, revisaremos o conceito de envolvimento e estratégias de envolvimento (Tannen, 1989) que, juntamente com o modelo de co-produção do humor realizado pelos participantes do *talk show*, será o ponto central de nossas discussões.

O segundo capítulo consistirá de uma breve justificativa de nossas escolhas metodológicas, além de definir e situar os dados colhidos para esta pesquisa.

No terceiro capítulo, realizaremos a análise de nossos dados, iniciando pela análise da produção do humor, aplicando o modelo proposto por Beeman (op. cit.) e focalizando na natureza co-constitutiva e coordenada do humor. A seguir, selecionaremos, dentre as estratégias de envolvimento listadas por Tannen (op. cit.), aquelas que forem mais relevantes em nossos dados, e analisaremos como tais estratégias são capazes de gerar o envolvimento

entre os participantes do *talk show*. Prosseguindo com nossa análise, no item 3.3, realizaremos uma análise macro do uso do humor com a finalidade de verificar como ele pode funcionar, por si só, como uma estratégia de envolvimento. Ao final, faremos uma breve discussão geral dos resultados da análise.

Por fim, encerraremos esta pesquisa com as considerações finais, a listagem das referências bibliográficas citadas ao longo do trabalho e os anexos, que consistem na tabela de convenções de transcrição e nos excertos da entrevista aqui analisados transcritos.

Acreditamos que tal organização do trabalho nos permitirá uma melhor visualização dos problemas e questões de pesquisa, além de auxiliar na sequência do procedimento de nossas análises.

CAPÍTULO I: ARTICULAÇÕES TEÓRICAS

1.1. AS TEORIAS SOBRE HUMOR

1.1.1. Classificação geral

O humor é um fenômeno multifacetado. E, embora intuitivamente conhecido e utilizado no dia-a-dia por todos os seres humanos, tal fenômeno ainda causa divergências e questionamentos entre os estudiosos. O que desencadeia uma elocução humorística e suas reações, como, quando e por que ele ocorre e qual a sua relevância para as relações humanas são apenas algumas das questões que vêm intrigando pesquisadores das mais diversas áreas de estudo ao longo do tempo.

Na vasta literatura sobre humor, é usual dividir as teorias em três grandes grupos: (a) teorias de incongruência; (b) teorias de hostilidade; (c) teorias de liberação.

(a) As *teorias de incongruência* focalizam na noção do “desencontro” entre duas ideias. Também consideradas *teorias cognitivas*, seus estudos apontam para a realização do humor a partir da quebra de expectativas em relação a conceitos, objetos, eventos e ideias. Attardo (1994) lembra que os primeiros autores associados a essa teoria são Kant (1724-1804), o qual afirma que “o riso é um afeto resultante da transformação repentina de uma tensa expectativa em nada” (Kant, na obra “*Critique of Judgment*”, 1790, p. 177 apud MORREALL, 1987, p. 47), e Schopenhauer (1788-1860), que define o riso da seguinte forma:

A razão do riso em todo caso é simplesmente a repentina percepção da incongruência entre um conceito e os objetos reais que foram pensados através dele em alguma relação, e o riso por si só é apenas a expressão dessa incongruência (Schopenhauer, na obra “*The world as will and idea*”, 1819 apud MORREALL, 1987, p. 52).

(b) As *teorias da hostilidade* vêm desde a antiguidade com Platão e Aristóteles, reforçando o lado agressivo do humor. O autor mais influente dentro dessas teorias, segundo Attardo (op. cit.), é Bergson (1901), para quem o humor funcionaria como um corretivo social. Muitas vezes chamadas de *teorias da superioridade*, remetendo à superioridade daquele(s) que ri(em) em relação ao objeto ou alvo do humor, tais teorias possuem grande relevância por focalizarem o aspecto interpessoal e social do humor.

(c) O terceiro conjunto de teorias do humor foi nomeado *teorias de liberação*. Centralizadas nos trabalhos de Freud (1905) na psicanálise, tais teorias entendem o humor como forma de liberação das tensões, das inibições, das convenções e das regras. Linguisticamente, tais teorias são relevantes na medida em que dizem respeito à “liberação”, propiciada pelo humor, das regras da língua, como em trocadilhos e outros jogos de linguagem, além da liberação do Princípio da Cooperação (Grice, 1975, 1989). Tal aspecto linguístico do uso do humor foi chamado de “desfuncionalização” (Attardo, op. cit., p. 50).

1.1.2. Os quatro estágios do humor

Para este trabalho, julgamos relevante encontrar um modelo de representação do humor que unisse as teorias cognitivas de incongruência, reconhecendo e sinalizando a presença do elemento surpresa na quebra de expectativa, com as questões sociais e interpessoais representadas nas teorias de hostilidade.

Acreditamos ser satisfatória a proposição feita por Beeman (2000) acerca do processo de construção do humor. Segundo esse autor, o humor geralmente é realizado em quatro estágios:

- (1) a construção, comumente chamada de *setup*;
- (2) o paradoxo;
- (3) o desfecho;
- (4) a liberação ou alívio.

Inicialmente o falante cria o *setup*, ou seja, constrói e apresenta uma determinada mensagem, contextualizada em um enquadre cognitivo que Beeman (op. cit.) chama de “primeiro enquadre interpretativo”. A partir desse primeiro enquadre, o falante cria o paradoxo, ou seja, enquadres ou reenquadres interpretativos adicionais. O desfecho se dá com a criação da tensão através da coexistência dos enquadres iniciais e subsequentes, ou seja, a justaposição dos enquadres interpretativos, de modo que a audiência seja capaz de enxergar a existência de ambos. Por fim, se as etapas anteriores forem bem sucedidas, o divertimento da audiência resultará no alívio da tensão, registrado primordialmente através do riso. Beeman (op. cit.) afirma, ainda, que esse alívio pode ser genuíno ou simulado:

Piadas são estruturas comunicativas tão bem conhecidas na maioria das sociedades que os membros de uma audiência irão sorrir, rir, ou expressar sua apreciação como um reflexo comunicativo, mesmo quando não acharem a piada engraçada (p. 99-100).

A análise dos dados revelou que os participantes fizeram uso diferenciado do modelo de Beman (op. cit) para atingir o objetivo comunicativo da produção bem sucedida do humor. Como será discutido mais adiante no item 3.1, nem sempre as quatro etapas foram realizadas pelo mesmo locutor; muitas vezes um participante introduzia a etapa de *setup*, por exemplo, e era um outro membro da interação que prosseguia criando enquadres interpretativos adicionais para a realização do paradoxo. De qualquer modo, porém, sempre que o humor foi bem sucedido, podendo ser observado através de turnos de risos, os quatro estágios estiveram presentes.

A realização das quatro etapas de construção humorística descritas por Beeman (op. cit.) pode ser ilustrada tomando-se o seguinte exemplo, no qual o entrevistado e o entrevistador conversam sobre o jogo do bicho:

EXCERTO 1:

- 39 JÔ: <Que eu sei> (1.6) a única coisa que não dá realmente pra- pra você ter dúvidas de que é- (0.8) certo é: o negócio do jogo do bicho, >porque< se não acabava.
- 40 ADNET: Ah, mas eles pagam tudo certinho, não tem essa, >é assim< ganhou, [ganhou,]
- 41 JÔ: [<Mas se dá número] co- número (1.1) ↑tem número cotado, isso tem.=
- 42 ADNET: [°Tem os números cotados.°]
- 43 JÔ: [=São Jorge.] (1.0) O cavalo é cotado.
- 44 ADNET: Exatamente. [°É.°]
- 45 JÔ: [Né?]
- 46 ADNET: E aí ele paga menos. (0.9) [>°Tem essas regrinhas.°<]
- 47 JÔ: [Agora,] (0.5) ↑qual é a maneira de você evitar de jogar no bicho, e EVITAR (0.8) de sofrer caso aconteça isso [de-]
- 48 ADNET: [↑Hum]
- 49 JÔ: <Quer dizer, esse número não pode dar °de nenhuma maneira.
- 50 ADNET: ↑Ah, evitar? É (0.7) jogar baixo, >°né?°< Não jogar muito alto=
- 51 JÔ: [Nã::o]
- 52 ADNET: [=porque se não o cara não vai-] não vai querer- ↓<qual é a maneira então?
- 53 JÔ: É jogar nos dias que corre a loteria federal: (0.6) [Que nesses dias-]

- 54 ADNET: [Vale pro Brasil inteiro.]
- 55 JÔ: °É.
- 56 ADNET: <Exatamente.> Aí o Jô é um <bicheiro> de primeira. ((risos))
- 57 JÔ: ((risos))
- 58 ((risos da plateia))
- 59 ADNET: Sabe tu::do, [claro.]
- 60 JÔ: [No dia que corre-] >Não< eu nunca joguei no bicho.
- 61 ADNET: ↑Claro, [eu também não.]
- 62 JÔ: [É de pura-] ((risos))
- 63 ((risos da plateia))
- 64 ADNET: [Cultura geral.]
- 65 JÔ: [<Pura curiosidade] porque eu já escrevi livro falando do jogo do bicho;
- 66 ADNET: >↑Ah, que legal.<
- 67 JÔ: E eu sei que tem isso, se você jogar (0.6) <acho que é quartas e sábados?
- 68 ADNET: É quartas e sábados. (0.3) [Tamo divulgando aqui] ((risos))
- 69 JÔ: [Nesse dia-] (1.2) quarta e sábado
((risos))
- 70 ADNET: ((olha diretamente para a câmera)) ↑Todas as quartas e sábados >olha<
dezoito horas, tá?
- 71 ((risos da plateia))
- 72 ADNET: A loteria federal do jogo do bicho. ((risos))
- 73 ((risos da plateia))

- 74 JÔ: ↑É. O bicho é tirado pela loteria (h)fe(h)de(h) ((risos))
- 75 ADNET: E você sabe que o telefone da: da loteria (.) legal >↑qual é a loteria legal?< É a federal: loteria federal mesmo, [°que a sena, lá°]
- 76 JÔ: [Sim, sim.]
- 77 ADNET: Você liga um número lá, e aí você ouve o resultado (0.4) oficial. ↑Se você mudar o <último> dígito desse telefone você ouve o resultado do bicho, olha que coincidência engraçada.
- 78 ((risos da plateia))
- 79 JÔ: < ↑°É mesmo? >
- 80 ADNET: ↑°É verdade.
- 81 JÔ: Isso aqui tá uma divulgação do jogo do bicho;
- 82 ((risos da plateia))
- 83 ADNET: Tomara que tenha edição essa entrevista >viu?< ((risos))

No excerto acima, percebemos que a produção do humor é realizada com o auxílio de todos os participantes. O tópico da entrevista nesse momento gira em torno do jogo do bicho, portanto, de acordo com o modelo de Beeman (op. cit.), temos que a primeira etapa, ou seja, o *setup* realiza-se com a criação do “primeiro enquadre interpretativo”, que engloba as informações culturalmente compartilhadas sobre o funcionamento do jogo do bicho. Esse primeiro enquadre foi sendo construído através da colaboração de ambos o entrevistado e o entrevistador.

A partir do enquadre inicial sobre o jogo do bicho, Marcelo Adnet realiza uma mudança de alinhamento (ver discussão sobre *footing* no item 1.3.1.3) com o tópico corrente à medida que se dirige para a câmera, na linha 70 (“((*olha diretamente para a câmera*)) ↑*Todas as quartas e sábados >olha< dezoito horas, tá?*”), e, através da mudança em seu tom de voz e no conteúdo de sua fala, reenquadra as informações sobre o jogo do bicho (presentes no primeiro enquadre) como pertencentes a um enquadre de divulgação de uma atividade atualmente considerada ilegal no Brasil.

A coexistência do enquadre inicial (de uma conversa cujo tópico é o jogo do bicho) e do enquadre subsequente (de um programa de divulgação do jogo do bicho) gera a tensão (3ª etapa), que logo é aliviada através do riso da plateia (linhas 71, 73), do entrevistador (linha 74) e do próprio entrevistado (linha 72).

Beeman (op. cit.) ainda nos chama atenção para a necessidade de se avaliar o conhecimento compartilhado pela audiência que irá participar da realização do humor. A mensagem presente no primeiro enquadre interpretativo, criado na etapa de *setup*, deve fazer parte do conhecimento cultural da audiência. Dessa forma, o efeito cômico da situação se dará justamente com a quebra de expectativa da audiência em relação ao desenvolvimento (culturalmente) esperado do/projetado pelo enquadre inicial. Caso o paradoxo não se mostre suficientemente surpreendente ou inesperado para uma determinada audiência, a tensão entre os quadros, necessária para a comicidade, não será criada. Da mesma maneira, se o novo enquadre interpretativo criado parecer obscuro para a audiência, estando desconectado do primeiro enquadre, será difícil perceber exatamente qual é a parte cômica do discurso.

A importância de se conhecer a audiência, bem como os valores sociais e culturais compartilhados pelos seus membros, pode representar o sucesso ou fracasso de uma tentativa de realização do humor. Beeman (op. cit.) nos lembra que o humor que ultrapassa limites, seja por se apresentar como demasiadamente agressivo, obscuro ou provocativo, pode ser considerado engraçado por algumas audiências, mas parecer ofensivo e imoral para outras.

Pesquisadores como Norrick (1994) defendem que nem sempre a meta-mensagem “isso é brincadeira”, criada pela elocução humorística, é aceita pelos ouvintes. Fazer uso do humor significa dizer que é adequado colocar um determinado tópico ou situação em um enquadre humorístico. Vangelisti (1994) acrescenta que diferenças na natureza ou seriedade dos tópicos com os quais se realizam comentários cômicos têm impacto na maneira como os recipientes irão interpretar a mensagem.

O humor é uma experiência subjetiva, na medida em que a ideia das pessoas sobre o que constitui o “humor” ou o que é “engraçado” depende de uma variedade de fatores, tais como sua personalidade, seu desenvolvimento cognitivo e sua relação para com o objeto do humor (Young & Bippus, 2001, p. 49).

Cabe lembrar, ainda, que as reações da audiência ao humor vão além do riso. Hay (1996) verificou a resposta ao humor através de ecos, contradições, repetições, ou através da produção de mais humor. De fato, Holmes (2000) observou a dinamicidade da produção humorística, interativamente realizada e construída em conjunto, de modo que os ouvintes muitas vezes realizam turnos também humorísticos, indicando não apenas a apreciação, mas um desejo de estender o humor (p. 164).

Portanto, cabe observar que a definição do humor que se restringe àquilo que foi realizado anteriormente ao turno de riso não é capaz de englobar situações como a linha 81 do excerto 1 acima, na qual o apresentador Jô Soares, ao dizer “*Isso aqui tá uma divulgação do jogo do bicho*”, faz uma repetição do paradoxo já realizado anteriormente por Marcelo Adnet, demonstrando uma afiliação e uma aprovação do humor construído pelo convidado. Daí a relevância de utilizarmos o modelo de construção de humor proposto por Beeman (op. cit.) para localizar, em nossos dados, as interações humorísticas. Ao analisarmos toda a construção de enquadres e reenquadres realizados para se atingir o humor, consideramos que o estágio de *alívio* pode ocorrer também através de outras reações que não apenas o riso.

1.2. AS INTERAÇÕES HUMORÍSTICAS

1.2.1. Tipos de humor

Attardo (1994) afirma que as interações humorísticas podem ser de quatro tipos: (a) piadas prontas, (b) piadas conversacionais, (c) provocação e (d) piadas ritualísticas.

(a) O autor considera *piadas prontas* aquelas cuja estrutura já é pré-estabelecida culturalmente dentro do gênero piada. É o tipo de humor que normalmente encontramos em

livros de piadas, listas na internet, etc. Attardo (op. cit.) ainda afirma que, em tais tipos de interação, o espaço dado ao ouvinte é bastante restrito, uma vez que comumente a estrutura da piada pronta consiste em apenas um turno de fala de um único falante, de modo que qualquer fala realizada pelo(s) ouvinte(s) será interruptiva (por exemplo, ao dizer que não entendeu alguma parte do texto, ou rir antes do fim da narrativa). A contribuição do ouvinte, portanto, já é culturalmente padronizada como restrita ao riso ao final da narrativa da piada pronta.

(b) As chamadas *piadas conversacionais* ou *situacionais*, como o próprio nome já sugere, são elocuições humorísticas surgidas ao longo de uma interação e que dependem fortemente de uma ligação contextual para serem entendidas. De fato, Attardo (op. cit.) diferencia as *piadas prontas* das *piadas conversacionais* de acordo com sua ligação contextual. De acordo com o autor, as primeiras não dependem (ou dependem muito pouco) de fatores contextuais. Ainda que seu uso dentro de um determinado contexto crie ligações contextuais “secundárias”, originalmente as piadas prontas são desenvolvidas de forma quase acontextual.

Por outro lado, as *piadas conversacionais* têm origem no curso do processo interpessoal (Fry, 1963, p. 43) e sua ligação com a interação na qual elas surgem (incluindo seus participantes, o tópico comunicativo, o ambiente situacional, etc.) é tão forte que se torna praticamente impossível transferir as piadas conversacionais de uma situação para outra. E, quando se tenta realizar tal feito, é necessário descrever, através de uma narrativa, todo o contexto situacional no qual a piada surgiu para, então, contar a piada propriamente dita.

(c) A *provocação* tem sido objeto de uma ampla gama de pesquisas dentro dos estudos sobre humor. Ela se diferencia de outras interações humorísticas uma vez que traz em si um elemento de “crítica” em relação ao alvo da provocação, encaixando-se na perspectiva de Bergson (1901) de humor como corretivo social. A provocação serve como “um instrumento para reformular o discurso e as ações do outro e, assim, propor uma realidade alternativa, sem fazê-lo de forma séria” (Mulkay, 1988, p. 79).

Drew (1987) chama a atenção para a questão sequencial da provocação. O autor afirma que ela nunca ocorre livremente na conversação, mas está sempre ligada a turnos anteriores, seguindo três critérios:

(i) as provocações não são elocuições que iniciam um tópico; (ii) todas são, de alguma maneira, uma segunda, ou uma próxima [elocução], ou uma resposta a um turno anterior, quase sempre o turno anterior adjacente; e (iii) o turno anterior é dito pela pessoa que é subsequentemente provocada, em conversas de dois ou mais participantes (Drew, op. cit., p. 233).

A resposta à provocação, por sua vez, pode ser ordenada em um contínuo que vai desde uma resposta completamente séria até uma aceitação da situação humorística descrita pelo provocador (Attardo, op. cit., p. 321).

Dynel (2008) lembra que o humor degradante, diferentemente da provocação, surge quando a intenção genuína do falante é humilhar, denegrir o outro, e não divertir o alvo do humor. Por essa razão, esse tipo de humor é mais comumente direcionado a uma terceira parte ausente, visando entreter a audiência, gerando solidariedade entre aqueles que riem do humor e distanciamento com aqueles que são o alvo. Essa atividade se encaixa na noção de *tríade participante*, que pressupõe a existência de um falante, um ouvinte (ou, nesse caso, o alvo do humor), e uma audiência.

(d) Attardo (op. cit.) ainda cita a existência das *piadas ritualísticas* como um quarto tipo de interações humorísticas, mas não se aprofunda muito nesse tópico. As piadas ritualísticas têm sido bastante estudadas pela antropologia e consistem nas situações culturalmente ritualizadas que exigem elocuições humorísticas, sejam elas piadas prontas ou não, como, por exemplo, na abertura de algumas reuniões de negócio ou palestras, no discurso dos padrinhos dos noivos em uma festa de casamento, etc. As situações nas quais o uso do humor é apropriado ou não são estabelecidas de acordo com cada cultura.

Em relação ao aspecto organizacional do humor, Zajdman (1995) o compara com a etiqueta social, na medida em que ambos são construídos a partir de convenções e são dependentes de regras para que sua realização seja bem sucedida. Um exemplo da existência de convenção para o desenvolvimento do humor é o que Radcliffe-Brown (1940) define como *relações jocosas*: “uma relação entre duas pessoas, na qual uma tem, por costume, a permissão, e em algumas vezes lhe é requerido, de provocar ou brincar com a outra, a qual, por sua vez, não deve tomar como ofensa” (p. 90). Há, ainda, como visto acima, convenções socialmente aceitas na construção de piadas, tais como não rir enquanto uma piada está sendo narrada, agir cooperativamente com o falante, não interrompê-lo, etc. (Zajdman, op. cit., p. 327).

A autora afirma que enquanto as regras de etiqueta restringem o comportamento espontâneo humano, o humor o liberta, como sugerido pelas *teorias de liberação*. Porém, tal poder de liberação oferecido pelo humor só é exercido quando as regras são transgredidas local e temporariamente.

Outra proposta de divisão dos tipos de humor também relevante para este trabalho encontra-se no artigo de Boxer & Cortés-Conde (1997). As autoras consideram o recipiente e o objeto do humor, bem como as relações desenvolvidas pelos participantes através da produção de humor, como sendo parâmetros importantes na definição do discurso humorístico, o qual foi por elas dividido em três gêneros:

- (1) provocação (direcionado ao outro);
- (2) humor sobre um outro ausente (direcionado a uma parte não-presente);
- (3) humor de auto-depreciação (direcionado ao self).

De acordo com essa definição, somente a provocação é capaz de incomodar ou ofender o outro, uma vez que é necessário que essa atividade seja direcionada a um participante. Já o humor sobre um outro ausente engloba qualquer tipo de atividade verbal que é capaz de criar um enquadre de brincadeira sem colocar os participantes da conversa no centro dela. O humor de auto-depreciação, por sua vez, é a atividade jocosa que torna o falante o centro da brincadeira verbal e, na grande maioria dos casos, esse tipo de humor é capaz de aumentar a face positiva do self:

Anetodas pessoais engraçadas acabam por apresentar uma imagem positiva do self mais do que uma [imagem] negativa. (...) Elas transmitem um suposto senso de humor, que conta como uma virtude em nossa sociedade. Elas apresentam um self com uma habilidade de rir dos problemas e superá-los – novamente, um traço de caráter admirável (Norricks, 1993, p. 47).

O humor sobre um terceiro ausente e a auto-depreciação podem criar um vínculo entre os participantes, gerando solidariedade entre aqueles que riem do humor. É nessa ligação que as relações interpessoais são desenvolvidas.

1.2.2. Funções do humor

Mulkay (1988) descreve dois modos através dos quais experienciamos o mundo: o modo sério e o modo humorístico, caracterizado por incongruência, paradoxo e ambiguidade. O humor serve como uma forma de crítica do modo real ao propor uma realidade alternativa e, ao fazê-lo de forma ambígua, acaba servindo às mais diversas funções conversacionais além de simplesmente fazer as pessoas rirem.

O uso de estratégias para se atingir determinados objetivos interacionais depende daquilo que os falantes consideram como sendo um comportamento interacional adequado (Rogerson-Revell, 2007, p. 22), de acordo com preferências estilísticas dentro de um grupo sócio-cultural no qual o falante está inserido. Rogerson-Revell (op. cit.) afirma, porém, que a escolha dessas estratégias interacionais não está relacionada apenas a afiliações culturais, mas também faz parte de um estilo individual, além de outros fatores, tais como personalidade, gênero, idade, etnia, status, etc.

Attardo (1994) lembra que o uso lúdico da linguagem humorística prioriza o entretenimento à informação, assim como Fry (1963) postula que o jogo com a linguagem, realizado também através de expressões indiretas, como o sarcasmo ou a ironia, coloca como foco de atenção o ritual, e não necessariamente o valor informativo. De fato, Young & Bippus (2001) reforçam que a clareza não é o objetivo fundamental em todas as interações, e que realizar atos que potencialmente ameacem a face de maneira indireta (Brown & Levinson, 1987) é uma estratégia eficaz capaz de mitigar a reação do ouvinte em relação a mensagens potencialmente ameaçadoras. O humor permite, inclusive, que o ouvinte salve a sua face em uma interação ao interpretar uma mensagem dentro de um enquadre de brincadeira, diminuindo as chances de se sentir ofendido por ela (Zajdman, 1995). Por outro lado, o humor pode acabar servindo também, de acordo com Sherzer (1978, 1985) e Sacks (1974), como uma espécie de teste de inteligência, de pertencimento ao grupo ou de conhecimento, uma vez que é requerido dos interlocutores certo grau de conhecimento prévio cultural, linguístico e lógico para entender o humor em determinada interação.

Tannen (1984) realizou uma pesquisa na qual ela demonstrou que o uso do humor por um falante afeta a percepção de sua “imagem” comunicativa por outros participantes. A partir daí, Attardo (1994, p. 323) coloca a questão: “então como o humor afeta a interação comunicativa dos falantes? Ou, em outras palavras, quais são os objetivos sociais do humor?”

Essa pergunta não é tão fácil de ser respondida. Primeiramente porque, como bem lembra Holmes (2000), as elocuições humorísticas são multifuncionais, de modo que tais elocuições podem servir a mais de uma função ao mesmo tempo. Além disso, um outro problema metodológico surge com aquilo que a autora chama de “regressão infinita”: considerando que a função mais geral e básica do humor seja divertir, pode-se perguntar por que o falante deseja divertir a audiência. A resposta a essa pergunta pode ser extremamente complexa, envolvendo uma regressão infinita proveniente desde explicações sociológicas até as mais detalhadas explicações psicológicas (p. 166).

Tendo em mente tais restrições de cunho metodológico, usaremos o agrupamento realizado por Attardo (op. cit.), e descrito abaixo, dos efeitos que o humor pode exercer no processo comunicativo como um ponto de partida, mas sem considerá-las como classificações definitivas, estanques e imutáveis (nem o próprio autor as considera como tal). Se a realização do humor por si só já é um processo multinivelado, consideraremos que suas funções podem perpassar mais de um dos grupos propostos por Attardo ao mesmo tempo, com diferentes forças ilocucionárias, de acordo com o contexto de fala, reforçando, assim, a característica multifuncional do uso do humor nas interações situadas.

Attardo (op. cit.), então, agrupa as funções do humor em quatro classes:

(a) *Gerenciamento Social*: o humor é frequentemente usado na comunicação como uma ferramenta para facilitar a interação dos membros de um grupo e reforçar (ou até mesmo criar) o vínculo entre eles ou, ao contrário, marcar a rejeição a um grupo do qual os participantes de uma interação em curso não fazem parte. Essa capacidade de influenciar as atitudes dos falantes em relação uns aos outros faz do humor uma ferramenta estratégica no gerenciamento das relações sociais em suas mais variadas formas de expressão.

(b) *Descomprometimento*: o autor considera essa função uma subclasse da anterior, uma vez que a função de descomprometimento do humor acaba por facilitar a interação social entre os falantes. Essa função diz respeito à capacidade de retratação da comunicação humorística, ou seja, o falante pode voltar atrás em sua comunicação sem que sua face seja

perdida, declarando “que ele não teve qualquer intenção de manter, realizar ou levar a sério uma ação que havia sido realizada inicialmente” (Kane et al., 1977, p. 15).

(c) *Mediação*: ao permitir que o falante possa retratar (ou até mesmo negar) sua fala, o humor funciona como uma ferramenta de mediação. O humor permite a quebra da máxima da qualidade (Grice, 1975), de modo que, caso o falante produza asserções socialmente negativas, ele pode negar a responsabilidade por sua fala ao afirmar que suas asserções pertenciam ao modo humorístico, evitando, assim, as consequências de suas elocuições (agravamento ou perda de face, ou até mesmo consequências piores). Attardo (op. cit.), porém, lembra que nem todas as afirmações humorísticas podem ser negadas. Ele lembra que piadas agressivas, por exemplo, serão inevitavelmente interpretadas como formas dissimuladas de agressão, a menos que haja uma razão prévia para se descartar essa interpretação.

(d) *Desfuncionalização (perda do sentido)*: o status metalinguístico da comunicação humorística permite a suspensão temporária das regras da língua, de modo que a linguagem passa a não ser usada somente para a transmissão de informações, mas para propósitos lúdicos. O discurso humorístico permite uma maior liberdade estilística e abre uma gama de possibilidades de jogos de linguagem para se atingir o objetivo final de entretenimento.

O humor pode ser usado, ainda, para lidar com questões *psicológicas*, como assim define Hay (2000, p. 725-726). A autora afirma que o discurso humorístico pode ser usado para servir a funções *psicológicas de defesa*, ou seja, o falante faz uma piada sobre si mesmo visando “proteger o self, identificando uma fraqueza antes que outra pessoa o faça” (Ziv, 1984, p. 64). O humor pode, ainda, servir a funções *psicológicas de enfrentamento de um problema contextual*, que inclui qualquer humor usado para lidar com problemas ou gafes que venham a surgir no curso da conversação, e funções *psicológicas de enfrentamento de um problema não-contextual*, ou seja, o humor usado para lidar com problemas mais gerais, incluindo o humor usado para se abordar questões de doenças ou morte.

Ainda importante para a análise de nossos dados é a noção de *repetição*, desenvolvida por Tannen (1989). A autora mostra que a repetição pode ser um recurso tanto para criar o enquadre humorístico (quando o interlocutor repete algum aspecto da fala ou da ação do falante que seja potencialmente engraçada, ainda que a intenção do falante em si não tenha sido a de produzir uma elocução cômica) quanto para demonstrar cooperação com um enquadre humorístico criado pelo falante (quando a repetição é realizada para reforçar a

elocução intencionalmente cômica do falante e mostrar que a realização do humor foi, de fato, bem sucedida). Há, ainda, situações nas quais o interlocutor repete a elocução do falante de maneira propositalmente equivocada, fingindo ter ouvido algo que o falante não disse, para realizar o humor.

Além da repetição literal de uma elocução ou ação e da imitação do outro, Everts (2003) chama a atenção para um outro fenômeno humorístico: a *representação*. Trata-se da realização de uma imitação caricaturada do outro:

A representação se distingue da imitação uma vez que ela não simplesmente repete algo que foi dito ou feito de fato, mas constrói novas elocuições que poderiam, hipoteticamente, ser ditas por aquela pessoa, mas que provavelmente não foram (e normalmente são tão exageradas que nunca o seriam) (Everts, op. cit., p. 376).

A autora afirma, ainda, que a representação é potencialmente mais ameaçadora à face do que a mera imitação, uma vez que o falante finge ser animador (Goffman, 1974) de uma fala e/ou ação do alvo da representação, que, como dito acima, provavelmente nunca foi de fato realizada. Porém, dentro do enquadre humorístico, as repetições frequentemente são interpretadas pelo alvo da imitação como um ato lisonjeiro, demonstrando que o falante estava, na verdade, atento às ações do imitado.

Em nossos dados, o entrevistado faz uso frequente do recurso da representação ao imitar os trejeitos, o tom de voz, a prosódia e o vocabulário de várias personalidades bastante conhecidas pelo público, tais como o apresentador Silvio Santos, o treinador de futebol Joel Santana e o ator José Wilker. Em suas representações, o convidado cria falas, canta músicas e constrói diálogos na voz dessas personalidades, gerando longos turnos de risos e aplausos por parte da plateia do *talk show*.

1.3. O HUMOR SOB UMA PERSPECTIVA INTERACIONAL

Neste trabalho, afiliamo-nos aos preceitos da *Linguística Interacional*. Tal termo foi inicialmente proposto por Couper-Kuhlen & Selting (2001) e engloba diversas abordagens em estudos do discurso, tais como a Análise da Conversa, a Antropologia Linguística e a Sociolinguística Interacional.

Pensar na linguagem à luz de uma abordagem interacional significa pensar na interação social como o lugar a partir do qual se dá a constituição e o uso da linguagem (Silveira, 2007). Portanto, no modelo interacional de comunicação, as formas linguísticas são situadas, sensíveis ao contexto e adaptáveis às exigências da interação. E, ainda, “os tipos de organização social necessários para acompanhar a fala são *intrínsecos* e *dinâmicos*, e nos permitem analisar a realização das organizações sociais como sendo *processos* interativamente sustentados” (Duranti & Goodwin, 1992, p. 1).

Na análise do contexto de interação, Bateson (1972) ressalta a importância de se tomar como ponto de partida a perspectiva do(s) participante(s), ou seja, analisar como o sujeito participa e organiza sua percepção dos eventos e das situações que estão ocorrendo no *aqui e agora* interacional. Os padrões linguístico-discursivos recorrentes no uso da linguagem, quando vistos sob uma perspectiva interacional, tornam-se recursos estratégicos utilizados na fala-em-interação que permitem aos participantes realizar inferências situadas, além de negociar e co-construir sentidos em uma conversa.

Todo momento é paradoxalmente uma resposta ao ambiente sequencial interacional imediato e um complexo produto de uma história de interações e experiências do indivíduo e do grupo no curso de suas histórias interacionais (Silveira, op. cit., p. 8).

1.3.1. Alguns conceitos relevantes

A seguir, discutiremos alguns conceitos da Linguística Interacional, bem como a relevância dos mesmos para este trabalho. São eles: o conceito de *pistas de contextualização*, de *enquadres interacionais*, de *papéis de participação*, de *representação* e de *equipe*.

1.3.1.1. *Pistas de Contextualização*

Logo nos primeiros estudos do linguista antropólogo Gumperz (1971), o sentido, a estrutura e o uso da linguagem surgem como sendo social e culturalmente relativos. O foco não é apenas na estrutura linguística, mas em como essas estruturas tornam-se parte dos repertórios verbais de grupos sociais em interação. Gumperz coloca no centro de sua análise teórica os traços linguísticos contextuais que até então haviam sido considerados marginais ao sistema linguístico.

Ao privilegiar o discurso, o pai da Sociolinguística Interacional reconhece a contribuição de teorias da pragmática, mais especificamente do estudo das implicaturas conversacionais, na compreensão dos processos inferenciais (embora estes precisem ser entendidos enquanto inseridos em sequências de conversas espontâneas). Reconhece também a contribuição da teoria dos atos de fala de Austin (1962), uma vez que há a necessidade de entendermos a contextualização a partir de uma compreensão da(s) força(s) ilocucionária(s) contida(s) em uma elocução. Os analistas da conversação de base etnometodológica também contribuem para seus estudos quando analisam o efeito da sequencialidade nas construções discursivas face a face e das mudanças sutis e graduais que se operam neste processo. Porém, Gumperz afirma que o processo inferencial é sempre de natureza sugestiva, nunca assertiva;

são construções hipotéticas sobre a intenção comunicativa. Esse conhecimento pressuposto ou “conhecimento de mundo” é reinterpretado na conversa, sendo construído social e interacionalmente (Gumperz, 1998, p. 98).

Em sua Teoria Geral da Comunicação Verbal, Gumperz “integra o que nós sabemos sobre gramática, cultura e convenções interacionais em um único modelo conceptual” (Schiffrin, 1994, p. 99), ou seja, integra a linguagem, a cultura, a sociedade e o indivíduo ao construto das *Pistas de Contextualização*. Esse conceito é essencial à realização das inferências situadas, ou seja, relacionar o que é dito às pressuposições contextuais. São pistas linguísticas, paralinguísticas e/ou prosódicas, estabelecidas culturalmente, utilizadas para sinalizar intenções comunicativas ou inferir intenções conversacionais dos interlocutores, sendo que tais “intenções” são aqui entendidas não no sentido estritamente griceano, a partir do qual o sentido se dá com o falante expressando suas intenções através daquilo que dizem e dos recipientes reconhecendo ou atribuindo tais intenções aos falantes (Grice 1989 [1967]; 1975), mas sim sob uma perspectiva sociocultural interacional da pragmática (Verschuere, 1999; Mey, 2001), para a qual as intenções e motivações dos falantes e as inferências feitas pelos recipientes daquilo que motivou o falante a dizer algo são percebidas a partir de fatores culturais e sociais que restringem a construção e compreensão das elocuições (Haugh, 2009).

(...) a interpretação local do significado de qualquer alteração dentro de um contexto é sempre uma questão de convenção social. Os participantes de uma conversação, por exemplo, têm expectativas convencionais sobre o que é considerado normal e o que é considerado marcado em termos de ritmo, volume da voz, entoação e estilo de discurso. (Gumperz, 1998, p.100-101)

Assim, a noção de competência comunicativa para o modelo interacional assume também o conhecimento de convenções linguísticas e comunicativas necessárias para iniciar e manter uma cooperação conversacional (Schiffrin, op. cit.).

É através de análises das pistas de contextualização que conseguimos entender a capacidade que falantes com conhecimentos prévios compartilhados possuem de entender alusões indiretas, negociar reparos, seguir mudanças temáticas repentinas e mudanças de pressuposições durante uma conversa. Dessa maneira, o que é dito é inerentemente situado; a

identidade social do falante, seu relacionamento com o(s) interlocutor(es) e a definição da situação¹ são reveladas a partir das pistas compartilhadas.

Somos capazes de reconhecer um contexto humorístico, por exemplo, a partir de algumas pistas contextuais, tais como prosódia, mudança de código, ordenação de palavras, interjeições, mímicas, expressões faciais e risos (Everts, 2003). Pode-se afirmar, portanto, que a interpretação situada de uma elocução inserida em um enquadre de humor só poderá ser realizada a partir das pistas de contextualização, que variam de acordo com o sistema e com o grau de conhecimento prévio linguístico, cultural e social partilhado pelos interagentes.

1.3.1.2. Enquadres Interacionais

O conceito de *frames* (ou enquadres) foi introduzido nas ciências sociais por Bateson em 1955, e ainda hoje pesquisadores recorrem a este conceito para estudar a organização interacional. Bateson (1972) afirma que não podemos compreender as interações comunicativas, sejam elas verbais ou não-verbais, sem que recorramos àquilo que está, de fato, ocorrendo (Cal & Turnbull, 2006).

Goffman (1972) utiliza o termo *frame* para abordar a pergunta que todo indivíduo deve fazer em qualquer situação social: “o que está acontecendo aqui?” (Goffman, 1997, p. 153). Para o autor, os frames não só nos fornecem a definição do contexto situacional e estruturam nossas experiências, mas, principalmente, funcionam como “princípios de

¹ A *definição da situação* é entendida como a unidade da vida social dentro do paradigma interacional, enfatizando a capacidade que as pessoas possuem de criar sentido e ordenar o processo interacional (Stokes & Hewitt, 1976). A *situação* é continuamente negociada pelos participantes de uma interação e caracteriza-se por ser uma “construção social efêmera de atores sociais que estão co-presentes e engajados na interação” (Gonos, 1977, p. 859). Além disso, a *situação* é definida a partir de suas especificidades, suas idiossincrasias e conteúdos particulares, mais especificamente por aqueles elementos que lhe são únicos, de modo que, como afirma Stebbins (1967, p. 154), “as situações sociais nunca se repetem espontaneamente, cada situação é mais ou menos nova, pois cada uma inclui novas atividades humanas combinadas diferentemente”.

organização que governam eventos – ao menos aqueles denominados sociais – e nosso envolvimento subjetivo com eles” (Goffman, 1974, p. 10).

A grande importância da noção de frame, em uma perspectiva interacional da linguagem, é a de que não existe atividade que não esteja enquadrada, ou seja, as ações nunca ocorrem fora de um enquadre, e os participantes de um encontro social estão continuamente reenquadrando a conversa (Ribeiro & Royle, 2002, p. 38). Os frames interativos sinalizam o contexto de fala – ou seja, o contexto no qual o discurso é construído. Como dito acima, tais frames interacionais referem-se à definição do que está acontecendo em uma interação, sem a qual nenhuma elocução (movimento, ou gesto) poderia ser interpretada. Para compreender qualquer elocução, um ouvinte (e um falante) deve saber em qual enquadre ela está operando. A noção interativa de frame refere-se à percepção de qual atividade está sendo encenada, de qual sentido os falantes dão ao que dizem. Dado que este sentido é percebido a partir da maneira como os participantes se comportam na interação, os frames emergem de interações verbais e não-verbais e são por elas constituídos, enfatizando seu caráter dinâmico (Tannen & Wallat, op. cit., p. 123-124).

De fato, a dinamicidade do contexto é dada justamente nas diversas mudanças de frame que, ao serem ratificadas pelo outro, vão modificando e modelando a interação. Duranti & Goodwin (1992) lembram, ainda, da capacidade estratégica que os participantes possuem de tentar modelar o contexto de modo que atenda seus próprios interesses.

Assim, o contexto é inseparável da interação e relaciona-se ao conceito de frame, que é um princípio organizador que depende de pistas contextuais. Na interação, os participantes acionam apenas aquilo que é relevante para o contexto, e este, por sua vez, nunca é dado *a priori*, mas sempre emerge da interação. Os interagentes ajudam a criar o contexto no qual eles agem; eles “remodelam dinamicamente o contexto que fornece organização para suas ações dentro da interação” (Duranti & Goodwin, op. cit., p. 5).

Se somos capazes de manter qualquer interação, é apenas porque possuímos esquemas ou estruturas de expectativas, adquiridas culturalmente ao longo de nosso histórico de interações, a respeito dos elementos presentes no(s) frame(s) no(s) qual(is) estamos inseridos e o que a justaposição desses elementos significa (Wine, 2008).

Tannen & Wallat (1998) fazem uma importante distinção entre *esquemas de conhecimento* e *enquadres interacionais*, sendo os primeiros, entidades cognitivas que

consistem nas expectativas dos participantes em relação a pessoas, objetos, eventos e ambientes no mundo, ou seja, são as mensagens calcadas na informação pressuposta, compartilhada ou não pelos interagentes; enquanto que os segundos, como visto acima, referem-se às maneiras como as pessoas sinalizam e interpretam qual atividade estão co-construindo, ou seja, são as mensagens calcadas nas múltiplas relações que os participantes co-constroem em um encontro face a face. Quando os esquemas de conhecimento não são compartilhados, o fluxo de troca pode ser interrompido e o enquadre interacional do momento pode vir a ser modificado.

Os esquemas de conhecimento, portanto, referem-se às expectativas dos participantes acerca das pessoas, objetos, eventos e cenários no mundo. Mesmo o significado literal de uma elocução só pode ser entendido em relação a um modelo de conhecimento anterior. A única maneira de se compreender qualquer discurso é através do preenchimento de informações não proferidas, decorrente do conhecimento de experiências anteriores no mundo, ou seja, das pressuposições contextuais.

Tannen & Wallat (op. cit.) observaram que uma discrepância nos esquemas de expectativas pode gerar mudança de enquadres, como é o caso, por exemplo, do processo de geração de humor. As pessoas identificam os enquadres em interação pela associação de pistas linguísticas e paralinguísticas e na interação entre enquadres e esquemas.

1.3.1.3. Papéis de Participação

Como mencionado anteriormente, ao realizar atividades humorísticas, como, por exemplo, a paródia de outras pessoas, o falante necessita que toda a audiência compartilhe de pistas contextuais para que sua elocução não seja entendida de modo direto. Bateson (1953) lembra que prosódia, gestos e imitações criam a meta-mensagem “isso é brincadeira”, são o que Goffman (1981) chama de *footing*, que leva a audiência para um enquadre humorístico.

A noção de *footing*, elaborada por Goffman (op. cit.), diz respeito ao alinhamento, à postura, à posição e à projeção que os participantes assumem para si e para os outros presentes como expresso na maneira como conduzem a produção ou recepção de um enunciado; diz respeito à maneira como o falante se relaciona com seu enunciado, como ele se posiciona em relação à informação (seu valor e seu conteúdo emotivo), bem como em relação às outras partes presentes e ao evento comunicativo. Footings e mudanças de footing são constituídos e evidenciados, em grande parte, através de mudanças no sistema de participação da fala, podendo sinalizar aspectos pessoais, papéis sociais, bem como intrincados papéis discursivos (Goffman, 1964; Ribeiro & Royle, 2002). Logo, o footing caracteriza o aspecto dinâmico e a natureza discursiva dos frames, que são constituídos através de participantes sinalizando seu próprio footing, reconhecendo e ratificando o footing do outro.

Cal & Turnbull (2006) chamam a atenção para as pistas linguísticas utilizadas pelos participantes. Tais elementos nos auxiliam a reconhecer os footings que estão em operação em um dado encontro, bem como a movimentação dos enquadres e o alinhamento dos participantes.

Em relação ao alinhamento, Wine (2008) lembra que muitas vezes esse conceito é confundido com atos de concordância. Porém, a autora afirma que o alinhamento diz respeito a todo tipo de sincronia existente entre os participantes em uma interação, seja no nível intelectual e/ou emotivo.

Algumas projeções de alinhamento são realmente apenas passos de danças ritualísticos – um tango coreografado que nós realizamos com um parceiro conversacional o qual presumimos também estar dissimulando em algum nível, e que pode estar, por virtude de um poder maior sobre nós, nos guiando (ou seja, controlando nossos passos na pista de dança). Porém, nem todo alinhamento é para interesse próprio ou simulado. Algumas projeções são sinceras. Enquanto usar a língua como um instrumento para desconstruir as relações de poder camufladas tem seu valor real no exame de problemas sociais, *é importante lembrar que também há uma grande quantidade de poder na solidariedade. Embora talvez mais difícil de quantificar e não tão atraente para se discutir, quando se trata de resolver problemas sociais, normalmente é a solidariedade (o real alinhamento) que traz as maiores e mais duradouras mudanças sociais* (Wine, op. cit., p. 3, grifo nosso).

Goffman ressalta que a análise da fala só será realizada de forma apropriada no contexto do status de participação de cada pessoa presente em um dado encontro (ou seja, na relação de um participante com uma determinada elocução, seu footing): “o estudo do comportamento enquanto se fala e o estudo do comportamento dos que estão em presença mas não engajados na conversa não pode ser separado analiticamente” (1964, p. 74). Dessa forma, o modelo diádico de troca verbal, que considera apenas o falante e o ouvinte na análise, não é capaz de capturar todas as características do encontro social.

Levinson (1988) reafirma a necessidade de mais categorias de papéis participantes empregados em eventos de fala e transcreve as categorias de papéis de participação desenvolvidas por Goffman (1981) da seguinte forma (apud LEVINSON, op. cit., p. 169):

Formato de produção:

1. *Animador* [aquele que emite os enunciados]
2. *Autor* [responsável pelo conteúdo dos enunciados]
3. *Responsável* [aquele cuja posição ou crenças são expressas pelo enunciado]
4. *Figura* [aquele que é retratado na fala]

Esquema de participação:

A: ratificados

1. *Recipiente endereçado* [aquele para quem o falante endereça sua atenção visual e para quem, incidentalmente, ele espera entregar seu turno de fala]
2. *Recipiente não-endereçado* [os demais “ouvintes oficiais” do encontro]

B: não-ratificados

1. *Ovintes circunstantes* [ouvintes espectadores]
2. *Ovintes intrometidos* [participantes não-oficiais que ouvem a conversa propositalmente]

Levinson (op. cit.) vai mais além e faz a distinção entre *alvo* e *endereçado*. Para o autor, o *alvo* diz respeito ao destinatário informacional/ilocucionário de uma mensagem, podendo ou não ser um membro participante da interação; enquanto que o *endereçado* diz respeito ao destinatário imediato em uma interação (p. 170). Dessa forma, o alvo de uma elocução humorística, como visto nos itens anteriores, pode ser um participante não presente (inserindo-se na categoria de “humor sobre um outro ausente” descrita por Boxer e Cortés-Conde (1997)).

Dentro do tipo de atividade *talk show*, todos os participantes são oficiais (ratificados), já estabelecidos previamente pelo formato do programa. Ao longo das entrevistas, porém, o esquema de participação vai se alterando, de modo que às vezes o endereçado é o entrevistado, outras é o entrevistador, e às vezes, inclusive, o falante faz o endereçamento para a própria plateia e obtém respostas da mesma (como será visto na análise dos dados, mais adiante).

Goodwin (2007) ressalta que a participação deve ser vista como um processo temporal no qual as partes demonstram, umas às outras, o seu entendimento dos eventos no qual estão engajadas, através da construção de ações que contribuem para a continuidade da progressão desses mesmos eventos. Dessa forma, o autor faz uma crítica ao modelo de participação criado por Goffman, afirmando que lhe faltam recursos analíticos capazes de descrever o modo como os participantes realizam ações, ao longo da interação, que levem em conta uns aos outros.

O autor cita o exemplo de uma interação realizada entre amigos (p. 4), na qual Ann narra um evento no qual ela e seu marido Don estiveram presentes. Ann faz o discurso reportado de uma fala dita por seu marido Don (membro presente na interação analisada por Goodwin) na época do evento sendo narrado. Por se tratar da narração de uma situação cômica, Ann realiza o discurso reportado em meio a risos. Dispondo da gravação em vídeo da interação, Goodwin observa que logo que Ann introduz seu discurso com a elocução “*Do(h)n disse*”, Don já demonstra uma expressão de riso (uma vez que ele é capaz de prever a fala que será reportada por sua esposa) e ele prontamente modifica sua posição corporal preparando-se para dar maiores explicações para os outros membros da interação assim que a narração de Ann terminar.

Goodwin (op. cit.) afirma que a estrutura de participação fornecida por Goffman (op. cit.) nos oferece uma decomposição do falante como uma entidade multifacetada, com uma estrutura interna complexa de ações laminadas dentro de um rico ambiente cognitivo. Desse modo, no exemplo citado acima, temos que Ann apresenta-se como *animadora* da fala de Don, que é, por sua vez, o *autor* do discurso e, ao mesmo tempo, o *responsável* por ter realizado a ação representada pela fala de Ann. Além disso, Ann posiciona Don como personagem principal de sua narrativa, *animando-o* como a *figura* desse discurso.

Porém, Goodwin observa que a categorização realizada por Goffman não se mantém tão complexa quando se leva em conta outros participantes da interação. Don, ao adaptar-se às mudanças na fala de Ann, através da reorganização de sua posição corporal, de modo a manter a adequação de sua participação, alinhando-se à estrutura da fala em progresso, fornece-nos evidência de que os ouvintes são visivelmente co-participantes na organização da fala em progresso, permanecendo engajados em análises detalhadas da estrutura dessa fala, de modo que possam, então, realizar projeções relevantes sobre sua participação na interação.

Goodwin (op. cit.), portanto, acredita que apenas um paradigma que focalize a atenção nas várias partes de uma interação, que seja interativamente sustentado, no qual as elocuições sejam colaborativamente modeladas como ações significativas e localmente relevantes, é capaz de tirar o falante da posição do centro de toda a atividade semiótica e trazer o ouvinte também, com suas reações e análises interacionais, para a discussão.

Nós, neste trabalho, também acreditamos ser de grande relevância as categorias de papéis de participação sugeridas por Goffman, uma vez que elas são capazes de fornecer ferramentas concretas para a descrição das ações realizadas pelos participantes ao longo de nossa análise. Contudo, julgamos extremamente pertinentes os apontamentos de Goodwin (op. cit.), e cabe-nos ressaltar que o ouvinte será focalizado em nossa análise a partir da discussão sobre a mútua reflexividade entre os participantes, que será aqui realizada a partir das noções de *ação conjunta* (Clark, 1996; Jacoby & Ochs, 1995) e *envolvimento* (Tannen, 1989) (ver tópico 1.4).

1.3.1.4. *Representação e Equipe*

Ainda relevante para a análise de nossos dados são os conceitos de representação e equipe, propostos por Goffman (2009 [1975]) em seu livro *A Representação do Eu na Vida Cotidiana*.

Para definir a atividade realizada por um indivíduo diante de um grupo de observadores sobre os quais este possui alguma influência, Goffman (op. cit.) apresenta-nos o termo *representação*. A situação na qual a representação ocorre é definida a partir do que o autor chama de *fachada*, ou seja, “o equipamento expressivo, padrão, intencional ou inconscientemente empregado pelo indivíduo durante sua apresentação” (p. 29).

Através da metáfora da ação teatral, Goffman observa que a fachada parece ser composta por aspectos cênicos, os quais classifica dentro do *cenário*, em oposição aos itens de equipamento expressivo, pertencentes à *fachada pessoal*. Dentro da fachada pessoal, verifica-se a divisão entre a *aparência*, ou seja, estímulos que nos revelam o status social do ator, e a *maneira*, que são os estímulos reveladores do papel que o ator deseja desempenhar na situação.

Levando-se em conta que, dentro de um determinado grupo, certas fachadas sociais em situações específicas devam ser mantidas, ou, ainda, que determinados padrões das fachadas já se encontrem estabelecidos para certas situações, os indivíduos acabam possuindo expectativas e conhecimentos prévios das fachadas que serão utilizadas em uma dada representação.

Goffman chama a atenção para a tendência de se esconder a natureza rotineira da representação, de modo que o ator tenta demonstrar que “o atual desempenho de sua rotina e seu relacionamento com a plateia habitual têm um caráter especial e único” (p. 53).

Além disso, cabe observar que, quando um indivíduo realiza sua atuação, todos os sinais, gestos involuntários ou até mesmo acidentais que ele produza serão avaliados pela plateia como indícios que potencialmente sustentam sua representação, ainda que o ator não

tenha tido a intenção de dar qualquer significação a tais indícios. Hay (2000), ao categorizar as funções do humor, chama a atenção para o riso usado como estratégia pelos participantes de uma interação para lidar com problemas ou gafes que venham a surgir no curso da conversação, demonstrando que, apesar de percebidos, tais sinais não foram levados a sério.

(...) Devemos estar capacitados para compreender que a impressão de realidade criada por uma representação é uma coisa delicada, frágil, que pode ser quebrada por minúsculos contratempos (Goffman, op. cit., p. 58).

Goffman verifica que a manutenção de uma definição da situação diante de uma plateia nem sempre é realizada por um ator individual, mas sim pela íntima cooperação de mais de um participante. Desse modo, o autor passa a fazer uso do termo *equipe de representação* como unidade fundamental, em oposição à noção de ator, exemplificando que “(...) frequentemente acontece que pode ser exigido de cada membro de tais grupos ou equipes que se apresentem sob um aspecto diferente, para que o todo seja satisfatório” (p. 77). Esse conceito nos permite conceber representações realizadas por um ou mais atores, de modo que a interação entre duas equipes pode englobar, em cada lado, representações individuais ou membros agindo cooperativamente para atingir o objetivo da representação de sua equipe.

Uma equipe, por conseguinte, pode ser definida como um conjunto de indivíduos cuja íntima cooperação é necessária para ser mantida uma determinada definição projetada da situação. Uma equipe é um grupo, mas não um grupo em relação a uma estrutura ou organização social, e sim em relação a uma interação, ou série de interações, na qual é mantida a definição apropriada da situação (Goffman, op. cit., p. 99).

Ao agir de forma cooperativa, espera-se que os membros de uma equipe relacionem-se uns com os outros através de vínculos de dependência, confiando na boa conduta e no comportamento de seus companheiros, e de familiaridade, demonstrando intimidade e compartilhamento das sanções necessárias para sua representação. A manutenção da linha de ação durante a representação exige que, caso um membro da equipe cometa um deslize diante da plateia, os outros membros deixem para corrigi-lo somente quando o público não estiver mais presente.

Desde que cada equipe estará representando sua prática para outra, podemos falar em interação dramática, e não em ação dramática, e considerar essa interação não como uma mistura de tantas vozes quantos sejam os participantes, mas, antes, como uma espécie de diálogo e inter-representação de duas equipes (Goffman, op. cit., p. 88).

Inicialmente, nos parece claro que todos os envolvidos na produção do *talk show* “Programa do Jô”, incluindo o próprio apresentador Jô Soares, podem ser considerados como membros de uma mesma *equipe de representação*. Os diretores, redatores, jornalistas, cenógrafos, figurinistas, câmeras, sonoplastas, editores, assistentes e coordenadores trabalham de forma cooperativa para que o desenrolar do programa ocorra de acordo com os objetivos estabelecidos. Da mesma forma, as ações do apresentador, juntamente com as das figuras que o acompanham no palco rotineiramente (o “garçom de palco” Alex e a banda Sexteto), são realizadas em conjunto para ajudar a estabelecer o tom do programa: um bate-papo informal em um ambiente que remete à vida urbana noturna.

Goffman (op. cit.) julga conveniente rotular como *atores* a equipe que contribui mais ativamente para a interação, e a outra equipe como *plateia* ou *observadores*, ainda que a plateia também apresente uma representação de equipe. Um dos aspectos importantes para a denominação dos atores diz respeito ao controle do cenário. Goffman lembra que a equipe que possui esse controle durante a interação pode guiá-la e introduzir elementos estratégicos para definir a informação a ser recebida pela plateia.

Dentro de uma mesma equipe, não é raro encontrarmos um membro ao qual seja dado o poder de dirigir e controlar o desenvolvimento da representação. Ao diretor da equipe cabem os processos corretivos quando necessários, o estímulo de envolvimento afetivo entre os membros, a distribuição de papéis e a fachada pessoal empregada em cada papel.

De um modo geral, por conseguinte, verifica-se que aqueles que ajudam a apresentar uma encenação de equipe diferem no grau de dominância dramática atribuída a cada um, e que uma rotina de equipe difere de outra na medida em que são atribuídas diferenças de dominância a seus membros (Goffman, op. cit., p. 96-97).

Em nossos dados, pudemos perceber que o “*diretor*” da equipe de representação formada pelos membros do “Programa do Jô” é o próprio apresentador Jô Soares, que é responsável por guiar a interação, organizar e controlar todo o programa, além de interagir com sua plateia e com seu convidado. O apresentador sustenta seu papel através da *fachada cenário*, posicionando-se atrás da bancada, manipulando papéis que provavelmente contêm o *script* do programa, e também da *fachada pessoal*, vestindo-se de terno e gravata, e realizando as atividades esperadas de um apresentador: iniciando tópicos, chamando os convidados, interrompendo para o intervalo, etc.

Por ser a voz principal do programa e para fins de simplificação, nesta análise, nos referiremos a toda a equipe de representação por trás do texto e produção do programa citando apenas o membro diretor Jô Soares.

1.4. HUMOR E ENVOLVIMENTO

1.4.1. A ação conjunta

Entender a linguagem sob uma perspectiva interacional implica entender que os interlocutores não são passivos ao recebimento e produção de informações e realização de ações, e que suas identidades sociais e liberdades de ações não se restringem a padrões e classificações já pré-estabelecidos culturalmente. A linguagem é uma forma de ação social e, como tal, seus processos interacionais envolvem necessariamente a coordenação e a reflexividade de ações de um ou mais indivíduos para que a comunicação aconteça (Gumperz, 1982).

Assim, em uma perspectiva interacional, a linguagem emerge da realização de *ações conjuntas*, através da colaboração, cooperação, negociação e coordenação de ações. Jacoby & Ochs (1995) ressaltam que afirmar que a linguagem é co-construída não significa dizer que as interações devam ser necessariamente de suporte ou afiliativas. A argumentação em interações de desacordos, por exemplo, só é possível porque os participantes vão co-construindo o fluxo sequencial da conversação. Da mesma forma, a co-construção não implica igualdade de papéis interacionais nem relações sociais simétricas. As autoras lembram que é a partir da coordenação de ações que os seres humanos trazem para a interação o conhecimento pragmático e cultural, a competência linguística, as atitudes e a cognição, de modo a participarem da constituição, gerenciamento e negociação não só do evento interacional, mas também das relações sociais sendo desenvolvidas no curso da interação.

Clark (1996) desenvolveu amplamente a noção de ação conjunta em sua obra *Using Language*. O autor propõe que o uso da linguagem seja entendido como uma incorporação do individual e do social, do modo como os indivíduos, com identidades e contextos próprios, se unem em um conjunto coordenado para realizar as ações conjuntas.

Através da metáfora da dança de valsa, Clark (op. cit.) observa que realizar ações conjuntas não significa somar as ações de cada participante tomadas individualmente, da mesma forma como uma dança de valsa não corresponde à soma de cada dançarino realizando sua performance sozinho:

Fazer coisas com a linguagem é diferente da soma de um falante falando e um ouvinte ouvindo. É a ação conjunta que emerge quando falantes e ouvintes – ou escritores e leitores – realizam suas ações individuais em coordenação, como um conjunto (p. 3).

Clark explica, ainda, que os indivíduos agem em coordenação devido a interesses ou objetivos comuns. Assim, ao perceberem que possuem o mesmo objetivo e que suas ações são interdependentes, as pessoas agem de modo a coordenar cada ação individual em uma ação conjunta para alcançar seus objetivos. Holmes (2006), por exemplo, classifica interações, cujo objetivo conversacional é atingir a realização bem sucedida do humor, como *humor conjunto*, ou seja, sequências humorísticas co-produzidas em conjunto por todos os participantes de uma interação.

1.4.2. O envolvimento na interação

“Segundo Vygotsky (1984), tudo o que é especificamente humano origina-se nas relações sociais, pois o homem não nasce em um mundo “natural”, mas em um mundo humano, socialmente determinado, em que são partilhados o modo de viver, pensar e agir” (apud Silveira, 2007, p. 2).

Haugh (2009), baseando-se em trabalhos recentes da análise da conversa, observou que através da realização interacional do humor os participantes podem indexar posturas afiliativas e/ou desafiativas em suas relações, como uma ação na interação. Dessa forma, o humor pode representar tanto uma co-construção conjunta de separação relacional (quando todos os interlocutores tomam uma posição não-alinhada, desafiativa com o alvo do humor) quanto uma co-construção conjunta de conexão relacional (quando os participantes assumem uma posição afiliativa com o humor no curso da interação).

Haugh (op. cit.) afirma a importância daquilo que está principalmente em jogo em uma interação humorística: avaliações co-constituídas da *relação* entre os participantes. Ele defende a reconceitualização de face como sendo um fenômeno fundamentalmente *relacional*. Boxer & Cortés-Conde (1997) também defendem que uma parte importante do humor em falas cotidianas é não somente a apresentação, mas também o desenvolvimento de uma identidade relacional entre os participantes.

As autoras, então, verificam que as funções mais importantes do humor no discurso podem ser: (1) a apresentação de identidade individual; e/ou (2) a negociação de uma identidade relacional com outros e *através* de outros. “Os participantes não apenas mostram suas identidades, mas eles criam novas identidades baseadas em seus relacionamentos passados, presentes e futuros” (p. 282).

Haugh (op. cit.) percebe que o humor pode envolver combinações específicas de ameaça à face (como por exemplo, provocação ou agressão) e sustentação da face (*rapport* ou solidariedade) direcionadas a uma parte co-presente, incluindo o self. A análise do trabalho de

face do discurso humorístico de outros ou do self ainda pode, por vezes, dar origem ao que Tannen (1986) chama de “paradoxo de poder e solidariedade”, através do qual um aparente ataque verbal pode, por vezes, sinalizar solidariedade e demonstrar que os interlocutores provocam uns aos outros não para criar uma relação de distância ou hierarquia, mas sim para reforçar o vínculo, a relação de intimidade que existe entre eles. Logo, podemos perceber que um modelo dualístico de face, como nos é proposto por Brown & Levinson (1987 [1978]), não acomoda situações nas quais uma ação particular, como o uso do humor, da ironia ou do sarcasmo, simultaneamente ameaça e sustenta a face em uma relação que englobe ambos o self e o outro.

Tannen (1984) identifica dois tipos de estilos conversacionais individuais: os falantes com alto grau de envolvimento, cuja maior preocupação é com a polidez positiva (Brown e Levinson, op. cit.), com o desenvolvimento e valorização da cordialidade na interação; e os falantes com alto grau de consideração, que se preocupam com a polidez negativa, fazendo com que o respeito pela autonomia e privacidade do outro seja o objetivo principal de sua interação.

A partir daí, Tannen (op. cit.) observou a existência de estilos de humor conversacionais, que demonstram a preferência individual para a produção e percepção do humor. Norrick (1993) acrescenta que tais hábitos comunicativos relacionados à realização de interações humorísticas são desenvolvidos nas relações entre indivíduos específicos ao longo do tempo. Em nossos dados, por exemplo, percebemos que a relação estabelecida entre o apresentador do *talk show* e a sua audiência já vem de longa data, de modo que os telespectadores já possuem expectativas sobre o modo como o programa será conduzido, permitindo que o apresentador brinque com isso e crie, por exemplo, alguns tipos de “piadas internas” que são prontamente captadas por aqueles que acompanham as exibições do *talk show*.

Tal demonstração do grau de relação e intimidade apresentado pelos interlocutores ao longo de uma interação liga-se à noção de *envolvimento conversacional* desenvolvida por autores como Tannen (1989), Gumperz (1982) e Chafe (1985).

Para Gumperz (op. cit.), o envolvimento conversacional é a base de todo entendimento linguístico. Tannen (op. cit.) lembra que o autor focaliza o envolvimento entre os participantes como sendo o resultado de inferências conversacionais, ou seja, a habilidade que todos os participantes possuem de inferir, globalmente, a natureza da interação, a expectativa

de participação dos membros dessa interação e, localmente, o significado de cada elocução. Dessa forma, Gumperz mostra que o entendimento nunca se dá de forma passiva, mas sim através da participação ativa de todos os membros de uma interação.

Tomando como base a perspectiva teórica de que o uso da linguagem é uma produção conjunta (Clark, 1996) realizada entre todos os interlocutores, o conceito de envolvimento enfatiza a natureza interativa de um encontro conversacional. Porém, enquanto Gumperz (op. cit.) entende o envolvimento como sendo um fenômeno de participação ativa observável na conversação, Chafe (op. cit.) focaliza especialmente no estado interno, psicológico dos participantes que é trazido à tona em fenômenos linguísticos observáveis (Chafe, 1985).

Sob esse ponto de vista, Tannen (op. cit.) descreve o envolvimento como sendo “uma conexão interna, até mesmo emotiva, que os indivíduos sentem e a qual os liga a outras pessoas, bem como a lugares, coisas, atividades, ideias, memórias e palavras” (p. 12). Assim, a autora descreve algumas estratégias discursivas utilizadas pelos seres humanos para modelar o que se diz, comunicar sentido e criar envolvimento. Usando o termo de Bateson (1972), as estratégias de envolvimento contribuem para se chegar à metamensagem, ou seja, ao nível no qual são negociados os tipos e graus de relação que o falante possui com o tópico de seu discurso e com os outros participantes da interação (ou o *footing*, nos termos de Goffman (1981)).

Dentre as estratégias de envolvimento listadas por Tannen (op. cit.), selecionamos abaixo aquelas que se mostraram mais relevantes em nossos dados:

(a) *Repetição*: a repetição de sentenças tem uma função avaliativa, demonstrando, por exemplo, que o interlocutor quer contribuir com a fala do outro (mostrando suporte) ou questionar sua veracidade (mostrando afastamento). Como será visto, o tipo de repetição mais comum em nossos dados foi a *imitação* (Everts, 2003).

(b) *Indiretividade*: o discurso indireto, além de servir a desejos de face (como salvá-la, no caso de elocuições que não são bem aceitas, por exemplo), também funciona como um recurso de envolvimento de duas maneiras. A primeira ocorre quando o entendimento é alcançado por todos os participantes mesmo sem se dizer todo o conteúdo proposicional de forma direta. Além disso, ao exigir que o ouvinte preencha as lacunas do “não-dito” no discurso indireto, ele contribui para a criação de envolvimento através da participação mútua para a geração de sentido.

(c) *Diálogo construído*: vários estudiosos demonstraram que um discurso direto é um recurso discursivo mais efetivo do que a narração de falas através do discurso reportado, por exemplo. Tannen (op. cit.) acredita que isso se dá pela maior vivacidade possibilitada pela criação do diálogo. As mudanças prosódicas, a criação de vozes, etc. permitem que o ouvinte recrie em sua imaginação a cena narrada com personagens que reproduzam, naquelas vozes, o diálogo sendo contado.

(d) *Representações imagéticas*: o uso de representações imagéticas no discurso auxilia na criação de envolvimento ao transformar um evento específico em uma cena cheia de detalhes, desencadeando, durante a interação, as ideias e sentimentos associados com tais cenas.

(e) *Narrativas*: o uso de histórias no discurso engloba todas as outras estratégias de envolvimento. Porém, Tannen (op. cit.) afirma que narrar uma história pode, por si só, ser uma estratégia de envolvimento, principalmente se forem narradas histórias de experiências pessoais, com descrições do que o falante sentiu quando passou por tais eventos.

Além dessas cinco estratégias exemplificadas no trabalho de Tannen (op. cit.), pudemos verificar, em nossos dados, a existência uma sexta estratégia de envolvimento:

(f) *Marcadores Discursivos*: essa categoria pragmática elucidada por Schiffrin (1987) engloba o que a gramática tradicional chama de “interjeições”, que estiveram bastante presentes no decorrer da entrevista analisada neste trabalho. Essas partículas, além de representar a individualidade e demonstrar conexão entre os interlocutores, são capazes de expressar emotividade, expressividade e sensações experienciadas pelos falantes. Tannen (op. cit.) afirma que, embora emotividade não seja por si só sinônimo de envolvimento conversacional, ela é uma fonte significativa do poder de envolvimento da linguagem, através da habilidade de desencadear a imaginação do indivíduo, aumentando seu envolvimento com o outro, assim como com o tópico de fala em curso.

Parte do impacto produzido pela criação de diálogo, pelo uso de detalhes ou imagens no discurso tem efeito nos estilos conversacionais pessoais de cada participante (Tannen, 1984). Chafe (1984) afirma que as particularidades de cada indivíduo (tais como sua preferência pelo uso de narrativa, da repetição, da indiretividade, etc. em seu discurso) são um aspecto capaz de gerar envolvimento, uma vez que cria nos ouvintes um sentimento de familiaridade com o “jeito de o falante se expressar”, realçando o vínculo entre ambos.

Porém, os efeitos desses estilos conversacionais “só podem ser compreendidos na observação, e não previstos pela teoria” (Gould, 1987 apud TANNEN, 1989, p. 35).

1.4.3. Humor e (im)polidez

Os estudos de polidez, introduzidos na literatura por Brown & Levinson (1978 [1987]), dizem respeito às estruturas utilizadas pelos participantes de uma interação para garantir que o espaço do outro seja reservado, bem como seus direitos e desejos (a chamada *polidez negativa*), além de demonstrar que, em algum nível, o falante deseja as mesmas coisas que o ouvinte, em uma mostra de pertencimento ao mesmo grupo (a chamada *polidez positiva*). Haugh (2008) acrescenta que a polidez pode, ainda, envolver um cuidado com a posição de alguém dentro de uma rede de relações, podendo ser associada tanto a grupos quanto a indivíduos.

É interessante observar, contudo, como bem lembra Kotthoff (1996), que, embora o humor muitas vezes desempenhe um importante papel no desenvolvimento de solidariedade, familiaridade e informalidade nas relações, familiaridade e informalidade não deve ser confundido com polidez. Muitos autores classificam atividades humorísticas, tais como a provocação entre amigos e familiares, como formas de polidez positiva pelo simples fato de que tais atividades não ameaçam as relações, servindo, muitas vezes, para comunicar solidariedade.

Porém, a autora verifica que, na realidade, é justamente por violar as regras de polidez que tais atividades indexam solidariedade. Ao se distanciarem dos padrões convencionais de polidez, os participantes comunicam que a relação existente entre eles é tão estável que não depende de demonstrações de cortesia, harmonia ou polidez e pode, inclusive, integrar diferenças. “Nem todas as atividades de solidariedade são polidas” (Kotthoff, op. cit., p. 306).

Por outro lado, segundo a autora, a impolidez é comunicada através do humor quando o alvo de uma provocação a interpreta como ameaça ou ofensa, e não como uma simples brincadeira, tendo em mente que a responsabilidade pela interpretação de uma elocução como impolida é dividida entre o falante (que possui a intenção de ofender) e o ouvinte (que atribui a intenção de ofensa ao falante) (Culpeper, 1996). Dessa forma, Kotthoff (op. cit.) sugere que a comunicação humorística pode ser usada para o desenvolvimento de uma escala de indicadores da *relação* entre os participantes. De qualquer modo, tanto a polidez quanto os trabalhos de face² realizados através do humor devem ser vistos como processos interacionais dependentes do contexto e analisados de acordo com a percepção e reação do ouvinte, uma vez que as fronteiras entre polidez e impolidez não se encontram pré-estabelecidas, mas variam tanto individual quanto culturalmente.

Lim & Bowers (1991) observaram que cada estratégia de trabalho de face deverá ser escolhida, em uma interação, de acordo com (i) a *intimidade relacional*, ou seja, o grau de proximidade da relação entre os interlocutores, de modo que, quanto mais íntimos forem os participantes, menor será o esforço para minimizar uma ameaça à face do outro; (ii) de acordo com a *diferença de poder*, de modo que, quanto maior o poder que um interlocutor possui sobre o outro, menor o uso de solidariedade, aprovação e tato, essencialmente se tais interlocutores tiverem um baixo grau de intimidade entre si; e (iii) de acordo com o *direito de realizar um ato*, de modo que, à medida que o direito de imposição e/ou desaprovação da ação sendo realizada diminui, o uso de tato e/ou aprovação tende a aumentar.

Nesse aspecto, Lim & Bowers (op. cit.) afirmam que as estratégias de polidez positiva podem atender a três desejos humanos: o desejo de inclusão, que corresponde à *face da camaradagem* e envolve desejos de aceitação e pertencimento ao grupo; o desejo de aprovação, que corresponde à *face da competência*, ou seja, à necessidade de ter suas habilidades reconhecidas e respeitadas; e o desejo de não sofrer imposição, que corresponde à *face da autonomia*, ao desejo de manter o direito ao seu espaço e à liberdade de ação.

² A noção de *face* a qual nos referimos aqui baseia-se no conceito introduzido nas ciências sociais por Goffman (1980 [1955]), que definiu face como sendo o “valor social positivo que uma pessoa efetivamente reclama para si mesma através daquilo que os outros presumem ser a linha por ela tomada durante um contato específico” (p. 76-77), sendo a linha o “padrão de atos verbais através dos quais o indivíduo expressa sua visão da situação e, através disso, sua avaliação dos participantes, especialmente de si mesma” (p. 76). Portanto, temos que *face* é mais do que mero comportamento verbal, de modo que, quando reivindicamos faces, estamos, na verdade, reivindicando valores sociais. O *trabalho de face* é uma categoria mais ampla, que inclui a polidez, mas não se restringe a ela, e é definida, segundo Goffman (1972), como: “as ações realizadas por uma pessoa para tornar o que quer que esteja fazendo consistente com a face” (p. 5).

Com isso, os autores propõem um novo sistema de trabalhos de face que atenda aos desejos de face reivindicados pelos seres humanos:

- (a) Ligadas à face da camaradagem, estão as *estratégias de solidariedade*;
- (b) Ligadas à face da competência, estão as *estratégias de aprovação*;
- (c) E ligadas à face da autonomia, estão as *estratégias de tato*.

Como veremos no item 2.2.2, o tipo de atividade *talk show* abre espaço para que os participantes do programa (principalmente entrevistado e entrevistador) criem uma relação de intimidade entre si, transformando a interação em algo muito próximo de um bate-papo entre amigos. Dessa forma, percebemos, em nossa análise, a preocupação dos participantes em manter a *face da camaradagem* (Lim & Bowers, op. cit.) do self e do outro através do discurso humorístico, de modo a manter, ao menos aparentemente, o padrão de proximidade relacional entre eles. Além disso, como pudemos observar, a *face da competência* também é reivindicada tanto por parte do apresentador Jô Soares, quanto por parte do convidado Marcelo Adnet. Uma vez que ambos são nacionalmente reconhecidos por serem comediantes e por comandarem programas televisivos humorísticos, a produção bem sucedida de elocuições humorísticas ao longo da entrevista, com a aprovação da audiência do programa, aumenta a face da competência de ambos, mostrando que eles devem ser respeitados na área em que atuam.

CAPÍTULO II: A QUESTÃO METODOLÓGICA

2.1. A PESQUISA QUALITATIVA E O ESTUDO DE CASO

Acreditamos que um estudo de base epistemológica afiliado ao paradigma relativista seja o mais apropriado para dar conta da proposta de pesquisa aqui relatada.

Levando em conta que o paradigma irá determinar o método de pesquisa, afiliamo-nos à metodologia de pesquisa qualitativa. Tal metodologia insere-se em uma visão de mundo fenomenológica, indutiva, holística, subjetiva, orientada para o processo e socio-antropológica (Reichardt & Cook, 1979). Sob essa perspectiva, o pesquisador parte primordialmente da análise de seus dados para, através dele, chegar às questões de pesquisa relevantes.

Como afirmam Denzin & Lincoln (2000), a pesquisa qualitativa considera o conhecimento como sendo situado (histórica e socialmente), de modo que é uma atividade que localiza o observador no mundo. Aborda o mundo de forma interpretativa e naturalística, o que quer dizer que os pesquisadores estudam as coisas em seu cenário natural, assumindo o ponto de vista êmico, tentando interpretar os fenômenos de acordo com os sentidos que as pessoas lhes dão. “Não há observações objetivas, apenas observações socialmente situadas no mundo do (e entre o) observador e o observado” (Denzin & Lincoln, op. cit., p. 19).

A metodologia qualitativa de pesquisa nos é especialmente relevante para o estudo do humor, uma vez que nos afiliamos com a perspectiva analítica proposta por Holmes (2000). A autora chama a atenção para a grande divergência metodológica dos estudos sobre humor. Enquanto alguns pesquisadores consideram o humor a partir de uma perspectiva do falante, de modo que algo só é humorístico se é a intenção do falante divertir seus interlocutores (e tal intenção é verificada, nas análises, a partir de pistas paralinguísticas ou prosódicas), outros consideram o humor a partir da perspectiva do ouvinte ou da audiência, de modo a verificar a realização do humor baseando-se na resposta do ouvinte. Há ainda os autores que consideram

que ambas as perspectivas devem ser levadas em consideração para se identificar as instâncias humorísticas: a intenção do falante é relevante e deve evocar uma resposta apropriada.

Porém, Holmes (op. cit.) afirma que raramente as pesquisas consideram o papel do analista. Para ela, é importante levar em conta as pistas utilizadas pelo analista para identificar a presença do humor em seus dados. Portanto, a autora define o humor como “*elocuições que são identificadas pelo analista, com base em pistas paralinguísticas, prosódicas e discursivas, como intencionadas pelo(s) falante(s) para serem divertidas e percebidas como divertidas por ao menos alguns participantes*” (p. 163, grifo nosso).

Como a pesquisa qualitativa focaliza o processo, a estratégia de pesquisa a ser realizada será o *estudo de caso*. Trata-se de uma pesquisa empírica que é aplicada porque as fronteiras entre o fenômeno e o contexto não são claramente evidentes. Além disso, cabe observar que o caso não é um elemento amostral. O que se procura generalizar são proposições teóricas, na busca de criar novos modelos a partir daqueles já pré-existentes na literatura, e não proposições sobre populações (Yin, 2001).

Nossa necessidade em utilizar a estratégia de pesquisa *estudo de caso* nasce do desejo de compreender um fenômeno social complexo: o discurso humorístico e sua qualidade multifacetada. O sucesso da realização do humor depende do compartilhamento de conhecimento mútuo entre os participantes, de fatores contextuais e pistas linguísticas e não-linguísticas. Por isso, Dynel (2008) afirma que “em alguns casos, a diferenciação entre a provocação agressiva e o humor degradante, por exemplo, só pode ser realizada com base em estudos de caso, que podem inclusive envolver análises etnometodológicas da relação entre conversacionalistas e as atitudes que eles possuem uns com os outros” (p. 248).

2.2. O CONTEXTO DA PESQUISA

2.2.1. Geração dos dados

Os dados desta pesquisa foram gerados pela gravação em vídeo do “*Programa do Jô*”, *talk show* comandado pelo humorista e apresentador Jô Soares, exibido pela Rede Globo de segunda à sexta-feira, às 0:20h. A entrevista utilizada foi exibida pela Rede Globo no dia 25/07/2009, na qual o apresentador Jô Soares recebe o também apresentador e humorista Marcelo Adnet. Após a gravação da entrevista, fez-se a transcrição dos dados nos moldes propostos por Sacks, Schegloff e Jefferson (1974) e Gago (2002).

Além da transcrição da fala dos participantes, foi essencial apresentar algumas imagens para a descrição de alguns recursos visuais utilizados pelos interlocutores para alcançar a produção bem sucedida do humor. Para isso, foram inseridas, ao longo de nossa análise, algumas fotos retiradas do vídeo da entrevista de modo a explicitar mais claramente o que ocorria na interação nos trechos analisados.

2.2.2. O *talk show* como tipo de atividade

Segundo Levinson (1992), *tipos de atividades* dizem respeito a qualquer atividade culturalmente reconhecida, que pode ou não envolver períodos de fala. O autor argumenta que tipos de atividades são centrais ao uso da linguagem, uma vez que restringem e delimitam as contribuições dos participantes para cada atividade e, ainda, ajudam a determinar os tipos de

inferências que serão feitas a partir do que é dito. Logo, o evento de fala não é algo extralinguístico, uma vez que “pressuposições associadas a eventos específicos podem ser evocadas no curso da prática comunicativa para definir os critérios ou estabelecer frames para se interpretar as mensagens” (Gumperz, 1999, p. 456).

Uma importante divisão entre tipo de atividade e tipo de discurso é feita por Sarangi (2000): o *tipo de atividade* é uma forma de caracterizar as configurações de um encontro, enquanto que o *tipo de discurso* é uma forma de caracterizar as “formas de falar” em um encontro (p. 2). E, tanto os tipos de atividade quanto os tipos de discurso, vão sofrendo reconfigurações ao longo da interação, exigindo a sensibilidade dos participantes e dos analistas para isso. Para a compreensão da interação dentro de um tipo de atividade, é necessária a convergência das perspectivas dos analistas e dos participantes, uma vez que não apenas o discurso, mas também diversos sinais comunicativos, como o olhar, os gestos simbólicos, o apontar, os risos, etc. participam das atividades conjuntas no uso da linguagem.

De acordo com Sarangi (op. cit.), tipos de atividades são ações que focalizam acontecimentos com objetivos claros, socialmente estabelecidos, que restringem não só os participantes, cenário, etc., mas principalmente os tipos de participações que são permitidas.

Sob essa perspectiva, analisaremos o *talk show* como sendo um tipo de atividade, notadamente híbrido, que engloba a noção de *infotainment*, ou seja, é um tipo de atividade que se caracteriza pela união das esferas da informação e do entretenimento.

O termo “*talk show*” designa, como o próprio nome já diz, qualquer programa televisivo cuja estrutura é baseada na conversação. Silva (2009) lembra que, inicialmente, o *talk show* incluía programas de debate e de entrevistas, com ou sem a presença de uma plateia. Porém, com o tempo, o *talk show* apropriou-se principalmente de dois gêneros para se consolidar nos moldes como o conhecemos hoje:

Da *stand-up comedy*, gênero no qual o comediante atua diante de uma plateia fazendo piadas, o *talk show* apropriou-se do modelo de apresentação, baseada num apresentador-estrela que conta piadas e entretém o público. Dos programas de auditório, o *talk show* extraiu a plateia que participa da cena por meio de aplausos, risos, vaias e, em alguns casos, de perguntas para os integrantes no palco (Silva, op. cit., p. 2-3).

Dessa forma, o *talk show* acabou por representar um corte entre as esferas do jornalismo e do entretenimento, através da integração entre plateia e produção do programa, e de sua conseqüente mudança temática que se volta também para assuntos externos ao jornalismo, com temas relativos ao cotidiano e à subjetividade.

Rosário (2008) verifica que essa característica do espetáculo predominante nos *talk shows* está relacionada à televisão, uma vez que a implementação de elementos tais como música, humor e simulação são usados para conquistar o telespectador. Por isso observa-se a presença comum do cenário que lembra um ambiente cotidiano, no qual um apresentador icônico recebe seu convidado para um bate-papo descontraído diante de uma plateia receptiva.

Uma das heranças marcantes do *talk show* vem de programas radiofônicos pautados por entrevistas e debates – sustentados por um teor jornalístico, portanto. Na passagem para a tevê, entretanto, o *talk show* incorporou traços específicos desse meio, entre os quais o do espetáculo orientado pelos recursos visuais-imagéticos. Tal filiação deu origem a uma mutação que fez prevalecer o *show* sobre o *talk* (Rosário, op. cit., p. 151).

A autora acrescenta que a principal característica dos *talk shows* é a entrevista, e eles distinguem-se de outros programas de entrevista na informalidade com a qual a conversa é conduzida (inclusive com presenças de imagens – em geral fotografias – dos convidados em diversos momentos de suas vidas), no perfil dos convidados (que podem ser celebridades, políticos, cientistas ou pessoas comuns), em como estes se aproximam do público através do seu discurso, e na presença do humor, funcionando como uma estratégia de descontração.

2.2.3. O Programa do Jô

O *Programa do Jô* é transmitido diariamente pela Rede Globo às 00:20h, com a duração de uma hora e meia. O *talk show* é apresentado por Jô Soares que, além de

apresentador, também é roteirista, diretor teatral e ator, tendo construído sua carreira televisiva tanto em programas de humor quanto na sátira política.

O programa inicia com a entrada do apresentador sob aplausos da plateia enquanto seus músicos (grupo conhecido como Sexteto) tocam a música de abertura do programa. Jô Soares, então, através de um gesto, pede para que a música pare e dá início a uma série de anedotas e piadas (normalmente ainda em pé, no centro do palco). O cenário é composto pela imagem da cidade de São Paulo vista à noite, e os integrantes do programa, além do apresentador e do grupo de músicos, englobam ainda um “garçom de palco” chamado Alex, a plateia e, posteriormente, os convidados.

Toda essa justaposição de elementos verbais e visuais ajuda a criar o tom do *talk show*. A presença de um garçom que serve água e outras bebidas ao apresentador e seus convidados (que possuem suas canecas ao longo da entrevista), bem como o clima da vida urbana noturna criado pelo cenário, a participação da plateia através de interjeições e aplausos, a veia cômica do apresentador realçada em seu discurso, ajudam a criar o clima de descontração característico do programa, além de criar, em todos os envolvidos, expectativas interacionais sobre o tom das entrevistas inseridas nesse tipo de atividade.

Ao longo das entrevistas, observa-se a centralidade da figura do apresentador, que controla e organiza todo o programa, o convidado e a plateia. Jô Soares está em permanente negociação com seus entrevistados por mais espaço de fala, mostrando vinculação ou intimidade através de comentários, interrupções, explicações e até correções das falas de seus convidados. Silva (2009, p. 8) chama a atenção para uma pesquisa publicada pela Folha de São Paulo em abril de 2002 que revela que “Jô discorre por 44,4% do tempo de suas entrevistas. Seus convidados comparecem com 55,6%”. A ênfase da entrevista é, geralmente, na vida privada dos convidados, no elemento pessoal, criando uma conversa cujo tom assemelha-se ao de um bate-papo entre amigos íntimos. Cabe lembrar que tal intimidade é, muitas vezes, forjada, uma vez que o apresentador Jô Soares já possui, previamente, uma agenda com os tópicos a serem discutidos com seu convidado.

A plateia, por sua vez, composta majoritariamente por estudantes universitários de todo o país, participa da cena através de reações como riso, silêncio e aplausos. É a partir da reação de sua audiência que Jô Soares focaliza um tópico em detrimento do outro. Uma reação de surpresa ou ironia com relação à fala de um convidado, por exemplo, pode servir de incentivo para que o apresentador brinque com a plateia.

2.3. PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE

Usando a noção das faces da camaradagem e da competência (Lim & Bowers, 1991) e as estratégias de envolvimento propostas por Tannen (1989), buscamos entender como o uso do humor dentro do tipo de atividade denominado *talk show* serviu às funções pragmáticas de co-produção / sustentação de envolvimento interacional e de faces reivindicadas, de forma situada, considerando-se as metas comunicativas do entrevistador e do entrevistado.

No desenvolvimento de nossa análise, fez-se necessário olhar para os dados sob a perspectiva da Linguística Interacional, de modo a abordar questões como: o alinhamento dos participantes uns com os outros e com o tópico em discussão, o *footing* assumido pelos participantes ao longo da interação, os enquadramentos realizados, bem como as mudanças de enquadre, a necessidade de compartilhamento de pistas contextuais para que o entendimento fosse atingido e o modo como os participantes atuavam em equipes para se chegar ao humor.

A partir do modelo de produção humorística proposto por Beeman (2000), procuramos analisar como o humor foi co-produzido ao longo da entrevista, além de verificar como os participantes atuavam de forma coordenada para atingir o objetivo interacional final mútuo: a produção do humor e o riso da audiência.

Os preceitos da Análise da Conversa Etnometodológica também foram de grande contribuição para nossa análise. Como afirma Attardo (1994, p. 293), “a análise da conversa é o campo da linguística mais adequado para se investigar o humor em seu contexto espontâneo – a conversação – e para estudar suas funções e relevância no processo de comunicação”. De fato, foi através da Análise da Conversa que pudemos verificar a reação dos ouvintes sequencialmente à produção de humor (através de turnos de risos, silêncios, repetições, e outras pistas verbais ou não-verbais que demonstrassem que o humor foi bem sucedido). Além disso, foi através da noção de sequencialidade e de organização da fala que a análise da co-produção do discurso humorístico foi realizada.

A Análise da Conversa nos foi essencial para a contextualização dos dados. Brône (2008) aponta que diversas publicações falham ao analisarem suas ocorrências fora do

contexto no qual foram realizadas, deixando de lado importantes aspectos como a sinalização da natureza não-séria de um turno conversacional quando comparado com o resto do discurso, a diferenciação de pontos de vista (Ritchie, 2006), a função interpessoal dos agentes do humor (Boxer e Cortés-Conde, 1997; Holmes & Marra, 2002) e o *timing* (Norrick, 2001). Para levar em conta todos esses aspectos, estudar a natureza responsiva do turno humorístico se torna crucial.

Após a análise de toda a entrevista, com duração de 35 minutos e 42 segundos, foram selecionados trechos que melhor iluminam as questões de análise focalizadas neste trabalho e que serão explorados a seguir.

CAPÍTULO III: ANÁLISE DOS DADOS

3.1. A CO-CONSTRUÇÃO DO HUMOR

A partir do modelo de produção do humor em quatro estágios (*setup*, paradoxo, desfecho e liberação/alívio) proposto por Beeman (2000) e dos conceitos de *representação* e *equipe* desenvolvidos por Goffman (2009 [1975]), analisaremos os excertos tirados da entrevista, realizada no Programa do Jô, a seguir.

Na apresentação que Jô Soares faz do entrevistado Marcelo Adnet, que se tornou conhecido nacionalmente por apresentar programas de humor na televisão, ele já começa a definir a situação para a plateia: a entrevista irá pender para o lado cômico.

EXCERTO 2:

01 JÔ: Ele é ator, humorista e apresentador, (.) eu vou conversar com < Marcelo Adnet. > ((aplausos da plateia))

As elocuições que seguem, ao longo da entrevista, confirmam ser a produção de humor a representação do apresentador e do convidado. A plateia demonstra entender e, não somente aprovar essa representação, como também incentivar a continuação do humor através de risos.

No excerto a seguir, o entrevistado realiza uma apresentação de si mesmo através de uma narrativa de sua infância:

EXCERTO 3:

- 03 JÔ: [< você já-] você ↑sempre foi animado assim? Desde- como é que era, (.) criança?
- 04 ADNET: Eu era uma criança estra:anha, era uma criança esquisita, eu não era muito animado não.
- 05 JÔ: < Como é que é criança estranha?
- 06 ADNET: ↑Uma criança estranha é uma criança que não se sociabiliza mu:ito, < sabe assim >, sábado à noite ?, (0.3) eu via os adolescentes passando na minha rua no Humaitá lá embaixo, (0.4) falando ((imitando a voz dos adolescentes)) “ ↑Vamo lá::, ↑vão pra boa::te, ↑vamo bebê:: ” ↓e eu tava em casa estudando russo.
- 07 ((risos da plateia))
- 08 ADNET: < E isso me da- > [isso-]
- 09 JÔ: [Que ida] de você tinha?

O humor aqui, utilizado como estratégia de apresentação da identidade do self (Boxer & Cortés-Conde, 1997), é construído, de acordo com o modelo de Beeman (op. cit.), a partir da criação do *setup*: no qual Adnet enquadra quais seriam as atividades convencionalmente típicas dos adolescentes (tais como sair para boates e beber). O entrevistado, então, introduz o paradoxo, criando o enquadre da sua própria adolescência, quando realizava atividades atípicas, diferentemente dos outros adolescentes de sua cultura (estudar russo). A existência de ambos os enquadres cria a tensão, que acaba sendo aliviada através do riso da plateia, demonstrando que o humor foi bem sucedido.

Tendo em mente que o uso da linguagem é uma ação conjunta (Clark, 1996), percebemos que a pergunta de Jô Soares não possui a função de realmente obter uma informação nova a respeito da definição de “criança estranha”. O apresentador, através de sua pergunta, auxilia Adnet a criar enquadres adicionais e a consequente realização da etapa de paradoxo e da tensão.

É interessante notar que, para sustentar sua representação, Marcelo Adnet assume uma fachada de pessoa diferente de outros dentro de seu grupo social, acabando por transformar suas experiências pessoais inusitadas em experiências cômicas.

Dessa forma, observamos que entrevistado e entrevistador, ao longo da entrevista, revezam-se na realização das etapas de *setup* e/ou paradoxo. Apesar de a realização humorística parecer, a princípio, ser responsabilidade do entrevistado, o que se observa é que o apresentador, através de perguntas e comentários, cria o ambiente propício para que o convidado finalize o discurso cômico: ao criar um primeiro enquadre, o apresentador abre espaço para que o convidado produza a seguir a fase do paradoxo; da mesma maneira, se é o convidado que realiza o enquadre inicial, o apresentador pode vir a criar enquadres adicionais visando a criação ou explicitando a existência de um paradoxo para a geração da tensão, necessária para os risos da plateia.

Vejamos um exemplo do segundo caso. No excerto abaixo, Marcelo Adnet comenta sobre seu gosto pela culinária:

EXCERTO 4:

- 116 JÔ: Vamo mais.
- 117 ADNET: Aí foi a < culinária > né, que foi outra < mania > também [oh,]
- 118 JÔ: [Você] cozinha
até hoje?
- 119 ADNET: Eu gosto de cozinhar só macarrão.
- 120 JÔ: Ah, é difici:limo.
- 121 ((risos da plateia))
- 122 ADNET: > É difícil, <
- 123 JÔ ((risos)) Vamo mais.
- 124 ADNET: É: (.) °verdade. ((risos))

Como pode ser observado, aqui, quem inicia a fase de *setup* é o entrevistado, que, ao dizer que teve a culinária como mania, cria a expectativa que tenha desenvolvido conhecimento/habilidades de um “cozinheiro”. Mas, quando diz que “gosta de cozinhar macarrão”, ele desfaz essa expectativa, uma vez que cozinhar macarrão é uma atividade prototípica dos iniciantes na culinária. Jô Soares aproveita, assim, o espaço aberto por Adnet, para finalizar o humor através de uma avaliação irônica (utilizando o humor como estratégia de provocação) que explicita o paradoxo criado pelo entrevistado. Tal paradoxo, por sua vez, culmina na liberação da tensão, através do riso da plateia (incluindo o riso do próprio provocado).

Verifica-se, portanto, que a construção do humor decorre da co-produção de Jô Soares e Marcelo Adnet, uma vez que ambos se responsabilizam pela criação dos enquadres que irão gerar o riso. Temos, logo, que ambos trabalham em equipe (Goffman, op. cit.) para construir a definição da situação que desejam projetar para a plateia.

Como observado por Goffman, é essa ação em equipe que vai exigir que um vínculo e uma relação de familiaridade e solidariedade sejam estabelecidos entre ambos. Para que a representação da entrevista humorística ocorra de acordo com as metas comunicativas dessa equipe, é necessário que seus membros criem envolvimento e afiliação (ações de alinhamento), com suas ações e com os valores sociais e culturais do grupo, bem como com os endereçados ou a plateia com a qual interagem.

O vínculo existente entre essa equipe de atores é ainda mais fortemente demarcado quando verificamos a fachada estabelecida pelo cenário do programa. Nota-se que há uma divisão cênica entre a equipe responsável pela representação principal (a equipe do programa – incluindo ambos apresentador e convidado –, que possui seu espaço delimitado em cima do palco) e a equipe composta pela plateia, cujos membros permanecem sentados do outro lado do estúdio.

Uma vez que Jô Soares e Marcelo Adnet, atuando em equipe, ao longo da entrevista, demonstram para a plateia que sua representação é a produção de humor, todos os sinais produzidos por eles serão vistos pela audiência como indícios que sustentam essa representação para atingir o objetivo comunicativo da realização de humor. No excerto 5, por

exemplo, observamos que há a co-produção na construção do humor entre o apresentador Jô Soares e a plateia de seu programa.

Marcelo Adnet demonstra para o apresentador como se faz o gesto com as mãos conhecido popularmente como *hang loose*. Esse é um gesto utilizado tipicamente por surfistas e praieiros para saudar uns aos outros (ver imagem 1):



Imagem 1: ilustração do gesto *hang loose*, realizado pelo entrevistado.

Imediatamente, alguns membros da audiência começam a fazer o mesmo gesto, mostrando que eles também sabem o que é o *hang loose*. Jô Soares, então, aproveita para brincar com um membro da plateia:

EXCERTO 5:

- 241 JÔ: [((olhando para a plateia))
Ahn] tá fazendo o hang loose, olha lá.
- 242 ADNET: Olha, que bonitinho, ele sabe, [legal ː]
- 243 JÔ: [Ele sabe.]
- 244 ADNET: Que gran- [e ↑aí-]
- 245 JÔ [Tem 48 anos e tá fazendo o hang loose, > °olha lá.° <]

246 ADNET: ((risos))

247 ((risos da plateia))

O membro da audiência, ao fazer o gesto com as mãos, cria o primeiro enquadre a partir do qual o humor será desenvolvido. Aproveitando a abertura dada pela plateia, Jô Soares, através da provocação com um de seus membros, cria enquadres adicionais, explicitando o paradoxo de que se trata já de uma pessoa adulta que, ao demonstrar que faz o gesto do *hang loose*, gesto esse que, como dito acima, é prototipicamente reconhecido entre jovens surfistas, aparenta estar agindo fora dos padrões sociais que lhe são estabelecidos. Contudo, a tensão criada pela existência do paradoxo é prontamente liberada através do riso de todos os ouvintes.

3.2. ESTRATÉGIAS DE ENVOLVIMENTO

Tannen (1989) lista algumas estratégias de envolvimento que ela julga importante para se fazer uma análise do discurso literário. Nós, neste trabalho, a partir do estudo realizado pela autora, selecionamos cinco estratégias exemplificadas por ela, e mais uma que pudemos identificar na análise de nossos dados, as quais julgamos relevantes para a marcação de envolvimento *na fala*.

O uso de determinadas estratégias de envolvimento em detrimento de outras faz parte do estilo conversacional individual (Tannen, 1984) e demonstram a preferência individual para a produção e percepção do discurso marcador de envolvimento na realização do humor.

3.2.1. Repetição

A primeira estratégia de envolvimento utilizada na realização do humor analisada neste trabalho foi a *repetição*. Como visto, a repetição literal de elocuições demonstra cooperação entre os interlocutores na produção de humor, seja mostrando que um participante quer contribuir com o humor iniciado por alguém, como uma forma de resposta ao humor alternativa ao riso, ou que ele reconheceu algum aspecto potencialmente engraçado na fala do outro e deseja iniciar uma piada, ressaltando, através da repetição, exatamente qual elocução carrega essa potencialidade para o humor.

Contudo, como afirma Everts (2003, p. 374-375), um tipo especial de repetição é a *imitação*, a repetição cômica não apenas da fala em si, mas principalmente dos aspectos não-verbais produzidos pelo outro, tais como a prosódia, os olhares, os gestos, a postura, etc. Em nossos dados verificamos que as situações nas quais a repetição ocorreu, esta foi do tipo imitação, nos termos de Everts (op. cit.).

No excerto 6, transcrito abaixo, Jô Soares, cumprindo seu papel discursivo de organizador do programa e, mais especificamente, orquestrador da interação, interrompe a ação de Marcelo Adnet (que iria começar a fazer uma representação do empresário e apresentador Silvio Santos, trazendo para a imaginação dos ouvintes como seria se Silvio Santos, com todos os seus trejeitos, cantasse a música *Sweet Child of Mine*) para chamar os comerciais:

EXCERTO 6:

149 JÔ: [canção- qual é a canção do Guns 'n Roses?]

150 ADNET: ↑É o Sweet Child of Mine. Eu tenho uma felicidade incrível que o público manda e-mails (.) pra mim lá no programa e:: e- e- e os e-mails pedem coisas biza:rras, imitações, e paródias e combinações loucas, e uma delas

- pedia-
- 151 JÔ: O programa: é o- (0.4) [o 15 Minutos=]
- 152 ADNET: [O 15 minutos.] [Exatamente. ↑E: o: o: =]
- 153 JÔ: [=da MTV. Pronto.]
- 154 ADNET: =aí veio um e-mail pra gente pedindo pra (.) que eu cantasse o < Silvio Santos > - pra imitasse o Silvio Santos cantando Sweet Child of Mine do Guns 'n Roses, =
- 155 ((risos da plateia))
- 156 ADNET: = que ficou mais ou menos assim, né Tomate?
- 157 JÔ: ↑ >Não< não ficou não, [não ficou não ;]
- 158 ADNET: [↑Não ficou não,] não ficou não.
- 159 JÔ: Não ficou não.
- 160 ADNET: < Não ficou não. >
- 161 ((risos da plateia))
- 162 JÔ: Vamos chamar a vinheta, que na volta (.) ele vai conta- ° vai ter esse negócio.
- 163 ADNET: Vai ficar.

É interessante observarmos o jogo de repetição que ocorre a partir da refutação de Jô Soares em relação à fala de Adnet nas linhas 156 e 157. O humor, neste caso, enquadra-se nas *funções psicológicas de enfrentamento de um problema contextual*, descritas por Hay (2000). A interrupção da ação do convidado é realizada, uma vez que, no curso da interação, o apresentador percebeu (ou foi informado pelos membros da produção do programa) que era necessário chamar os comerciais naquele momento. Logo, em vez de se silenciar e aceitar que ele é o recipiente da refutação, Marcelo Adnet realiza o humor através da imitação da fala do apresentador.

Além disso, podemos perceber que tal imitação da negação de Jô Soares tem um efeito irônico de alinhamento com a fala do apresentador, quase como uma tentativa de concordância por parte do convidado. Sabemos que Adnet desconhecia o momento de interromper a entrevista para chamar os comerciais devido às elocuições produzidas por ele até a linha 156, porém, quando Jô Soares refuta a ação que Adnet iria começar a realizar naquele momento, o convidado brinca com a situação, fingindo ele também refutar a própria ação, de modo a trabalhar de forma cooperativa com o apresentador.

Outro exemplo do uso da imitação em nossos dados ocorre no excerto 7, através da repetição enfática que o convidado faz do verbo utilizado por Jô Soares (“sapecar”):

EXCERTO 7:

- 208 ADNET: Só na internet > né, < que nos proporciona esses momentos gostosos.
- 209 JÔ: Você já fez alguma dessas coisas, já sapecou na internet > °ou não?° <
- 210 ADNET: < Sapequei? > Como assim > sapequei na ° internet? ° <
- 211 ((risos da plateia))
- 212 JÔ: Colocou-
- 213 ADNET: Sapequei na=
- 214 JÔ: [Colocou-]
- 215 ADNET: [= ↑todo adolescente já] sapecou na internet, Jô. > ° isso é- ° <
- 216 ((risos da plateia))
- 217 ADNET: Sim. Diga.

Adnet reconhece na pergunta de Jô Soares um aspecto potencialmente cômico a partir do sentido vago do verbo “sapecar”. Na linha 210, em resposta ao apresentador, Marcelo

Adnet brinca com a conotação sexual trazida pelo verbo escolhido por Jô Soares e o provoca, pedindo maiores esclarecimentos do sentido de tal verbo.

Ainda que essa sequência conversacional não tivesse sido uma fonte de humor a priori, Jô Soares acaba criando um primeiro enquadre (Beeman, 2000), a partir do qual Adnet prossegue para explicitar o paradoxo. A plateia, por sua vez, entende esse jogo de repetições e responde com risos, demonstrando que o humor co-produzido pelos dois foi bem sucedido.

3.2.2. Indiretividade

A indiretividade na produção do humor, bastante usada pelos interlocutores ao longo da entrevista, serve como estratégia de envolvimento, uma vez que demonstra que o entendimento pretendido pelo falante foi compartilhado por todos, mesmo que parte do discurso tenha sido deixada implícita. A plateia utiliza o riso como confirmação do entendimento da lacuna deixada pelo discurso indireto do falante, demonstrando que houve participação mútua na geração do sentido.

Um exemplo desse fato ocorre no excerto 8, no qual o convidado comenta sobre sua curiosidade pelo jogo do bicho, afirmando que chegou até mesmo a se aprofundar nesse assunto, utilizando-o como tema de uma monografia:

EXCERTO 8:

25 ADNET: e: ↑várias manias, tive mania de jogo do bi:cho, tive ma[nia de:]

26 JÔ: [Como as] sim
de jog- jogava no bicho?

→ 27 ADNET: Si:m, e aí com- fiz uma monografia (.) sobre isso, me formei com dez (.) sobre isso, não digo quem é o professor pra não queimar o filme dele 'né?

((risos))

28 ((risos da plateia))

Adnet, ao evitar dizer o nome do professor que o ajudou a se aprofundar no estudo sobre o jogo do bicho, demonstra entender que essa é uma atividade ilegal e resolve brincar com o fato, como se, ao estudar sobre o assunto, ele também tivesse realizado, de alguma maneira, um ato tão ilícito quanto o de quem joga no bicho. A plateia demonstra ter inferido a piada pretendida pelo falante através do riso final.

Dando continuidade ao tópico sobre o jogo do bicho, o convidado acaba comentando sobre seu conhecimento de supostas estratégias utilizadas dentro deste jogo para se modificar o resultado do sorteio:

EXCERTO 9:

→ 29 ADNET: ↑Um time divertido, tem umas coisas que eu não po°sso >falar<, ↓bom, °enfim, deixa pra lá.

30 ((risos da plateia))

31 JÔ: ↑O que? O que que cê não °pode-?

32 ADNET: Ah::: umas coisas do < resulta:do > °será que eles assistem? >Não sei.< As coisas do resultado °assim° que às vezes quando você faz um jogo muito alto, °meu deus,° É::: eles às vezes ligam pro lugar e falam “ olha só, o cara jogou mil reais aqui no número tal, então esse número não pode dar. ” Aí joga isso num computadorzinho, e o computador ((onomatopeia)) *prrr*, não vem aquele número, (.) >entendeu? <

33 ((risos da plateia))

34 JÔ: Cê tem certeza dis[so?]

→ 35 ADNET: [↑Não,] não tenho certeza, >gente.< Não tenho provas,=

36 ((risos da plateia))

→ 37 ADNET: =(0.3) ↑Não tenho provas, não tenho documentos, não tenho certeza.
((risos)) (1.8) É um palpite. (0.4) Me disseram.

38 ((risos da plateia))

O entrevistado, ao intencionalmente violar a máxima da qualidade (Grice, 1975), afirmando que sua fala não é baseada em fatos oficiais, realiza o humor como uma estratégia de defesa. Como o universo do tópico sobre o jogo do bicho é escorregadio, uma vez que, como dito, se trata de uma atividade considerada ilegal no Brasil, o entrevistado enquadra sua fala como brincadeira, tratando o assunto de forma não séria, de modo a minimizar a força de seu discurso e, conseqüentemente, proteger sua face, tirando o peso de denúncia da sua fala, deixando que a elocução tenha simplesmente a força de um enquadre humorístico.

Ainda que no modo humorístico de experienciar o mundo, as elocuições cômicas possam servir como ferramenta de mediação com a capacidade de, entre outras coisas, realizar críticas veladas (Mulkay, 1988; Attardo, 1994), o tipo de atividade *talk show* tem como característica um tom mais leve, de modo que aquilo que se diz ao longo de uma entrevista como essa assume, antes de tudo, um tom de brincadeira.

Da mesma forma como ocorre no excerto 8, a audiência, juntamente com o convidado, co-constrói o sentido do humor com a ilegalidade do jogo do bicho, que, por se tratar de um tópico escorregadio, parte das informações sobre ele devem permanecer implícitas. A necessidade de se utilizar da indiretividade para tratar desse assunto, portanto, acaba se tornando, por si só, o motivo do humor.

No excerto 10, abaixo, observamos que o compartilhamento de informações se dá, inicialmente, entre o entrevistado e o entrevistador:

EXCERTO 10:

142 JÔ: ↑ >Agora< (.) tem uma coisa que o- que- aqui que eu gostaria muito de saber ou de entender=

143 ADNET: Aham.

- 144 JÔ: =que é: (0.7) o Silvio Santos gravou (1.2) [uma canção=]
- 145 ADNET: [((risos))]
- 146 JÔ: =do Guns ‘n Roses, [como é- como é que é?]
- 147 ADNET: [< Pois é, > isso é uma felicidade incrível] [que eu tenho-]
- 148 ((risos da plateia))
- 149 JÔ: [canção- qual é a canção do Guns ‘n Roses?]

Percebemos que o discurso de Jô Soares não precisa ser completado para que Marcelo Adnet já entenda do que se trata e comece a rir (linhas 144 e 145). Apenas uma elocução indireta como “o Silvio Santos gravou (1.2)[uma canção=]” (linha 144) já é suficiente para que o convidado acesse, na memória, o tópico que será discutido (a imitação que Adnet fez, em seu programa na MTV, dos trejeitos do apresentador Silvio Santos, representando-o como se ele estivesse cantando uma canção da banda Guns ‘n Roses). Tal movimentação demonstra um compartilhamento entre ambos entrevistado e entrevistador, que são os únicos que possuem conhecimento prévio do tópico antes do resto da audiência. A plateia necessita que a informação seja dada de forma completa (na linha 146), para, só então, entender do que se trata e demonstrar sua aprovação através do riso na linha 148. O envolvimento é, logo, gerado entre Jô Soares, Marcelo Adnet e a plateia.

3.2.3. Diálogo construído

Um recurso bastante utilizado pelo convidado para gerar envolvimento e humor foi o diálogo construído. A criação de diálogos que imitem a voz e a prosódia com as quais alguém produziu uma determinada elocução traz vivacidade ao discurso (Tannen, 1989) e gera envolvimento com os ouvintes, uma vez que eles tornam-se capazes de visualizar os personagens descritos no discurso como reproduzindo tais elocuições da maneira representada por Adnet.

O excerto 11 abaixo traz um exemplo do uso do discurso construído dentro da história narrada pelo entrevistado:

EXCERTO 11:

- 84 ADNET: =já dormi em alto de mo:rrro porque eu me perdi ligando pros bombe:iros e tal, (0.7) e os bombeiros iam salvar a gente °(e aí fa-)^o ((imitando a voz dos bombeiros)) “estão ouvi:ndo o- os apitos dos >bombeiros?< ” e a gente “si:m” e eles ((onomatopeia)) *fiii fiii*, a trilha complica[díssima ()]
- 85 JÔ: [Sim sim]
o que que é? É- [é::]
- 86 ADNET: [Não, é] pi pi. É o apito. [É o-] ((imita o som de apito))
- 87 JÔ: [> Não,<] [mas você-]
- 88 ADNET: [((imita o som de apito))] °é um api[to.°]
- 89 JÔ: [Vo] cê com um celular? [Como é que é o apito?]

- 90 ADNET: [Eu com celular.]
 ((imita o som de apito)) [>Eles apita:ndo=]
- 91 JÔ: [Você já com celular.]
- 92 ADNET: =e a gente com celular lá em cima, aí os apitos foram ficando ↑mais longe mais longe, (0.3) ↓aí ligaram e disseram ((imitando a voz dos bombeiros)) “ >olha< os bombeiros (.) tavam quase se perdendo também e decidiram voltar. ”
- 93 ((risos da plateia))
- 94 ADNET: (1.7) ↑Aí no dia seguinte s- nascendo o sol, a gente emociona::do > né,< fizemos (.) muito assim, bebendo um golinho d’água a cada meia hora pra num acabar, (0.5) aí quando a gente < desceu >, >quando< a gente chegou no fim da trilha, a gente pegou o carro, ↓o bombeiro ligou ((imitando a voz do bombeiro)) “ < estamos subindo. > ”
- 95 ((risos da plateia))
- 96 JÔ: Ah ((risos)) [Então tchau.]
- 97 ADNET: [>Falei< bom pas] seio pra vocês.
- 98 ((risos da plateia))

Nesse trecho da entrevista, percebemos a união de três estratégias de envolvimento: a narrativa, o diálogo construído e a representação imagética. Porém, por ora, iremos focalizar no diálogo construído, deixando as outras duas estratégias para serem melhor exploradas nos itens a seguir. Nossos dados foram retirados da gravação em vídeo, de modo que pudemos explorar, além dos aspectos linguísticos, os aspectos visuais do discurso dos participantes. Portanto, verificamos que os gestos que Adnet faz ao criar o diálogo entre ele e os bombeiros (tais como, levar a mão à boca ao imitar o apito utilizado pelos bombeiros, ou à orelha, imitando a fala ao telefone – ver imagens 2, 3, 4 e 5, abaixo) e a mudança prosódica e no tom de voz ao imitar a fala dos bombeiros desempenharam um grande papel na criação do seu diálogo.



Imagem 2: Marcelo Adnet imitando o som do apito dos bombeiros.



Imagem 3: Marcelo Adnet fazendo o gesto ao narrar a conversa entre ele e os bombeiros ao telefone.



Imagem 4: Referente ao turno de fala 94, o convidado utiliza a caneca para demonstrar a pouca quantidade de água que ele e seus amigos podiam beber em sua narrativa.



Imagem 5: O convidado ilustra, com o gesto, a parte da narrativa na qual ele e seus amigos saem de carro.

Tais recursos visuais auxiliaram não apenas na geração de entendimento por parte de todos os presentes, mas principalmente na geração de afiliação dos ouvintes com a situação pela qual o convidado passou. Essa afiliação foi marcada através do riso, mostrando que a plateia percebeu a incongruência na ação dos bombeiros, cujo papel esperado era o de agentes preparados para resgatar grupos como o de Adnet e seus amigos, que se perdem em trilhas. Porém, ao relatar, através de diálogos “vivazes” (para usar o termo de Tannen, op. cit.), que os próprios bombeiros “*tavam quase se perdendo também e decidiram voltar*” (linha 47), deixando os garotos sozinhos no alto do morro e que, apenas quando eles conseguiram encontrar o caminho de volta por conta própria, os bombeiros decidiram retornar às buscas, o convidado faz com que a audiência envolva-se em sua história, captando a contradição na ação dos bombeiros.

Um outro exemplo de diálogo construído a partir de uma narrativa pode ser observado no excerto 12, no qual Adnet narra uma conversa com seu amigo sobre o uso do gesto de cumprimento conhecido como *hang loose* (ver imagem 1, acima) e do gesto que representa a expressão idiomática “me liga” (o de levar a mão à orelha, imitando um telefone):

EXCERTO 12:

→ 248 ADNET: ↑Aí um amigo meu um dia falou “Marcelo, se você pegar o mini hang loose e fizer assim, ((fazendo o gesto)) (0.7) ele vira um mini <me liga.>”

249 ((risos da plateia))

- 250 ADNET: Eu falei “↑bicho-” (0.8) ↓Abraço pro meu amigo Gregório Duvivier (.) que já veio aqui falar de advocaçia com a Heloísa Perissé,; eu falei “nossa, que genial” ↑Aí Leonardo Miggiorin (1.2), o (h)a- grande ator virou pra mim e falou “↑Marcelo, (0.6) tenho um upgrade=”
- 251 JÔ: [>Do mini me liga.<]
- 252 ADNET: [“ =a su] gerir do mini me liga, (0.3) que é atender o telefone do mini me liga.” Que é assim oh, ((fazendo o gesto)) ((onomatopeia)) *trriim* (0.8) alô?
- 253 ((risos da plateia))
- 254 ADNET: > Então < assim, é uma < bobagem > (0.7) sem fim, compreende?
- 255 ((risos da plateia))

Nesse excerto, o convidado, em vez de simplesmente listar de forma cômica os vários gestos que ele conhece para se fazer o símbolo do “*hang loose*”, ou para representar a expressão idiomática “*me liga*”, prefere inseri-los em uma narração, citando diálogos de amigos, mostrando como cada um colaborou com a brincadeira. O envolvimento criado com os diálogos foi tal que o apresentador Jô Soares acaba por completar o discurso reportado da fala do amigo de Marcelo Adnet na linha 251, mostrando sua conexão com a história do entrevistado. Cabe lembrar que, em sua narração, o convidado atua apenas como animador (Goffman, 1981) das falas dos personagens de sua história, embora não saibamos exatamente até que ponto ele anima a fala de terceiros e a partir de que ponto ele inicia a autoria do diálogo com o propósito do entretenimento.

Outra forma de diálogo construído foi observada na entrevista através de representações (Everts, 2003) de personalidades. Tal diálogo não necessariamente envolveu a narração de histórias, foram diálogos criados por Adnet na tentativa de realizar uma imitação caricaturada de pessoas de destaque na mídia. Como esses diálogos construídos pelo convidado consistiram de turnos inteiros de músicas sendo cantadas e/ou falas ininteligíveis dos trejeitos das pessoas sendo imitadas (como no caso da imitação feita como forma de crítica do inglês conhecidamente mal pronunciado do treinador de futebol Joel Santana, ao imitá-lo dando uma entrevista em inglês com uma pronúncia “abrasileirada”; ou da imitação da conhecida voz e trejeitos do apresentador Silvio Santos cantando uma música da banda

Guns 'n Roses; ou, ainda, da representação do ator José Wilker cantando um funk no qual, além da voz e prosódia típicas do ator, Adnet ainda incluiu trechos que mencionavam o seu conhecido gosto pelo cinema, reforçando ainda mais a identidade do imitado), a transcrição desses excertos para este trabalho fez-se impossível. O que é importante ressaltar, contudo, não é o conteúdo de tais falas, mas sim a forma como as imitações foram realizadas. O humorista criou o discurso dessas personalidades com a prosódia, o tom de voz, a escolha lexical, marcadores discursivos etc. característicos da fala de tais pessoas, inventando, porém, o conteúdo discursivo (Everts, op. cit.).

Tais representações, além de criarem envolvimento com os ouvintes por serem formas de diálogos construídos, demonstraram o vínculo do humorista com a plateia através da co-construção do humor, ou seja, para que tais imitações atingissem seu objetivo comunicativo (a produção humorística), era necessário que a plateia compartilhasse das mesmas pistas contextuais do locutor, que conhecessem bem as personalidades sendo representadas naqueles diálogos, bem como suas características (como, por exemplo, o fato de que Joel Santana não fala um inglês compreensível em suas entrevistas no exterior), de modo a gerar o entendimento. Dito de outra forma, foi necessária a afiliação de todos os participantes com os valores sociais e culturais do grupo ao qual pertencem, uma vez que, como Norrick (2008) nos lembra, para que a realização deste humor seja bem sucedida e a plateia seja capaz de entender a comicidade na imitação de determinada personalidade, é necessário que toda a audiência compartilhe de um conhecimento prévio cultural, linguístico e lógico.

Além disso, esse uso do *humor sobre um outro ausente* (Boxer & Cortés-Conde, 1997) estimula a solidariedade do grupo, uma vez que cria um sentimento de que toda a audiência do programa pertence a um mesmo grupo social, em oposição à fonte da piada (o imitado), que é retratado como um *outsider*.

3.2.4. Representações imagéticas

Encontramos, ainda, em nossos dados, o uso de representações imagéticas como estratégia de envolvimento no desenvolvimento do discurso humorístico. As imagens auxiliam na descrição de cenas e situações com as quais os ouvintes podem se afiliar, aguçando sua imaginação para ideias e sentimentos compartilhados com a fala do locutor.

O uso de imagens no auxílio da descrição de situações mais literal que observamos ao longo da entrevista foi o uso de fotos do entrevistado, de modo que a plateia pudesse visualizar como era o personagem principal das histórias e situações contadas por Adnet:

EXCERTO 13:

- 99 JÔ: Vamo- vamo ver umas fotos (0.8) aqui do Marcelo (.) por favor?,
- 100 ((interjeição da plateia)) oh:::
- 101 ADNET: ↑Que foí:nho > °né° < ((risos))
- 102 JÔ: Que coisa boniti::nha °gente°. ↑Vamo mais.
- 103 ((interjeição da plateia)) oh:::
- 104 ADNET: °Ah: garoto.° (2.1) Isso aí é- isso aí é [em < Macaé. >]
- 105 JÔ: [↑Você é botafo-] você é botafoquense.
- 106 ADNET: Eu sou botafoquense sim.
- 107 JÔ: Vamo lá.

- 108 ((interjeição da plateia)) oh:::
- 109 ADNET: Aí eu num tem- ↑essa é a explicação do por que que eu sou botafoguense, aí, não sei porque é um- ((risos))
- 110 ((risos da plateia))
- 111 JÔ Aí já é a fixação no- (.) no=
- 112 ADNET: [No Cristo.]
- 113 JÔ: [=no > Cristo] Redentor, < quase abrindo os bra[°cinhos.]
- 114 ADNET: [QUASE.] Quase.
((risos))
- 115 ((risos da plateia))

Ao longo da entrevista, o apresentador incita o entrevistado a compartilhar histórias sobre diversos momentos sua vida. A visualização das fotos de quando ele era criança e adolescente faz com que a audiência, ao imaginar cada cena narrada por ele, consiga imaginar um personagem com um aspecto físico determinado. Na linha 99, a foto mostrada é a de Marcelo ainda bebê, quando toda a plateia demonstra afetividade pela figura em destaque (ver imagem 6). Na linha 102, mostra-se uma criança usando a camisa do Botafogo (imagem 7). Desse modo, antes mesmo que fosse explicitado para qual time de futebol o entrevistado torce, a audiência já poderia inferir a resposta a partir da foto mostrada. Na linha 107, temos a imagem de Marcelo Adnet, ainda criança, levantando os ombros em uma expressão que demonstra dúvida (imagem 8). A brincadeira, então, retoma a fala anterior (de que o convidado é botafoguense), dizendo que essa imagem de dúvida “*é a explicação do por que que eu sou botafoguense*” (linha 109). Além disso, essa imagem possibilita a retomada de uma brincadeira que Jô Soares já havia feito com Adnet no início do programa (e, portanto, já compartilhada com a plateia) sobre sua “*mania de Cristo Redentor*”, dizendo que ele costumava ficar imitando a estátua do Cristo Redentor, com os braços abertos (linhas 111 e 113).



Imagem 6: É mostrada para a plateia a foto do convidado ainda bebê (turno 99).



Imagem 7: É mostrada para a plateia a foto do convidado Quando criança, usando a camisa do Botafogo (turno 102).



Imagem 8: A foto mostrada, do entrevistado ainda criança, gera o humor produzido nos turnos 109 e 113.

Como percebemos através das reações de risos e interjeições por parte da plateia e da geração de humor por parte tanto do apresentador quanto do entrevistado, as fotos geram envolvimento a partir de um sentimento de emotividade por parte de todos os presentes com os momentos da vida de Adnet representados nelas.

Outra representação imagética presente em nossos dados diz respeito aos gestos utilizados na descrição das situações narradas. No excerto 14, o entrevistado faz uma descrição do que seria um “*big hang loose*”:

EXCERTO 14:

- 256 JÔ: Ahn?,
- 257 ADNET: ↑Mas que a gente gosta [> °de bobagem° <]
- 258 JÔ: [Tem mais? Tem outro?]
- 259 ADNET: S- ah, aí tem o big hang loose (0.6) °né.
- 260 ((risos da plateia))
- 261 ADNET: Aí tem o hang loose que todo mundo se acopla e ficam trinta pessoas assim=
- 262 ((risos da plateia))
- 263 ADNET: = °né que é o (.) giant hang loose °né° (1.1) e ↑outras coisas que as pessoas mandaram ° >assim< que eu não lembro agora [mas-]
- 264 JÔ: [↑Como] é que é o hang loose la- (.) como é que é o- o:: esse e::m ((risos)) em equipe?
- 265 ((risos da plateia))
- 266 ADNET: Ah o hang loose em equipe? ((olhando para a plateia))
- 267 JÔ: Aquel- os- quantos- quantos-
- 268 ADNET: [Ah::]

- 269 JÔ: [Dá pra] fazer quan [tos?]
- 270 ADNET: [Dá] pra fazer- dá pra bater o guinness.
- 271 JÔ: >Deixa eu< ver a última fila, ↑olha lá.
- 272 ADNET: A última fi:la. ((a plateia da última fila se junta para fazer o hang loose em equipe)) É, eles tão um pouco desajeita- ↑oh: é por aí, o espírito é esse.

Adnet, na linha 261, cria a imagem, através da descrição com auxílio de movimentos corporais (imagem 9), de como seria o gesto do que ele chama de “*giant hang loose*” (cabe lembrar que o entrevistado, sozinho, não consegue demonstrar o gesto por completo, uma vez que, como ele mesmo diz, precisam de muitas pessoas – “*todo mundo se acopla e ficam trinta pessoas assim=*” (linha 261)). A plateia, ao imaginar várias pessoas se juntando para fazer esse gesto, responde à descrição com o riso. O apresentador, por sua vez, aproveita a situação cômica criada pela descrição dessa variação do gesto conhecido como “*hang loose*” e incita o entrevistado a continuar a descrever a cena (linha 264). O vínculo se cria quando os membros sentados na última fila da plateia auxiliam Adnet em sua descrição, levantando-se e unindo-se uns aos outros para demonstrar visualmente como é realizado o “*giant hang loose*” descrito pelo convidado (imagem 10).



Imagem 9: O convidado demonstra como se realiza o Gesto que descreve como sendo chamado de “*giant hang loose*”.



Imagem 10: A última fileira da plateia levanta-se de modo a demonstrar como se realiza o gesto descrito por Adnet.

3.2.5. Narrativas

Como visto nos itens anteriores, a narrativa é elemento sempre presente ao longo da entrevista. Jô Soares instiga seu convidado a contar histórias sobre sua vida e ele assim o faz, incluindo na narração várias outras estratégias de envolvimento, tais como o diálogo construído, a presença de descrições de imagens e o discurso indireto. A narração gera envolvimento, uma vez que o convidado compartilha histórias sobre sua própria vida, e leva o público a ir acompanhando, a cada elocução, o desenrolar dos eventos.

Logo no primeiro momento da entrevista, o apresentador já inicia suas perguntas, levando Adnet a desenvolver sua narrativa:

EXCERTO 15:

03 JÔ: [< você já-] você ↑sempre foi animado assim? Desde- como é que era, (.) criança?

- 04 ADNET: Eu era uma criança estranha, era uma criança esquisita, eu não era muito animado não↓
- 05 JÔ: < Como é que é criança estranha?
- 06 ADNET: ↑Uma criança estranha é uma criança que não se sociabiliza mu:ito, < sabe assim >, sábado à noite ?, (0.3) eu via os adolescentes passando na minha rua no Humaitá lá embaixo, (0.4) falando ((imitando a voz dos adolescentes)) “ ↑Vamo lá::, ↑vão pra boa::te, ↑vamo bebê:: ” ↓e eu tava em casa estudando russo.
- 07 ((risos da plateia))
- 08 ADNET: < E isso me da- > [isso-]
- 09 JÔ: [Que ida] de você tinha?
- 10 ADNET: Qui:nze. (1.0) então isso me- em um certo momento me bateu uma certa depressão, °sabe assim?
- 11 JÔ: (1.8) ↑Por que te bateu uma cer- () [cê gostava de estud-]
- 12 ADNET: [< ↑Porque > eu] queria também ir pra boate com os ami::gos, e viver essa coisa também, sabe?
- 13 JÔ: E ao mesmo tempo queria estudar [russo:]
- 14 ADNET: [Queria] estudar russo e::: outras coisas també:m lo:ucas assim,
- 15 JÔ: ↑Por que que cê queria estudar russo?
- 16 ADNET: Eu sem- eu sempre tive manias, muitas manias < esquisitas > e que elas duraram (.) elas duravam (.) um ani:nho assim. Então eu acho ótimo (.) °que você- cê vicia numa coisa: , acaba um ano depois: você já passou pra outra mania.
- 17 ((risos da plateia))
- 18 ADNET: [°Né?° ↑Então=]
- 19 JÔ: [Por exemplo?]
- 20 ADNET: =assim, por exemplo (.) todos os meus amigos estudavam inglês, eu estudava numa escola no Leblon, que só tinha mauricinho e patricinha, e

todos estudavam inglês na escola, inclusive eu, (.) e estudavam inglês fora também fazendo cursinho, >e eu me perguntei< por que (.)=

- 21 JÔ: ↑Hum
- 22 ADNET: =fazer (.) curso de inglês >fora da escola se você estuda inglês na escola< e; (.) ouve música em inglês, é: vê filme em inglês >eu falei< vou estudar russo.
- 23 ((risos da plateia))
- 24 ADNET: ↑Que é o lado de lá da Guerra Fria >°quer dizer°< pra ter os dois lados, °entendeu?

A primeira observação que nos cabe fazer é a de que a narração vai sendo co-construída entre o entrevistador e o entrevistado. Jô Soares vai direcionando a fala de Marcelo Adnet, de modo a incentivá-lo a dar continuidade a sua história, através de perguntas, como “<como é que é criança estranha?” (linha 05), “[que ida]de cê tinha?” (linha 09), “(1.8) ↑por que te bateu uma cer- () [cê gostava de estud-]” (linha 11), e assim por diante. A narração torna-se ainda mais pessoal quando o convidado compartilha com o público não só os eventos acontecidos com ele, mas também os sentimentos, opiniões e pensamentos que se passavam por ele naquela época.

O humor acaba ocorrendo devido à incongruência de atitudes e pensamentos descritos por Adnet (talvez proposadamente mencionada na narração justamente para gerar o humor), e essa reação ao humor demonstra como a audiência alinha-se com o processo narrativo e o prosseguimento de sua história, atenta a cada enquadre que gere o paradoxo e a tensão (nos moldes de Beeman, 2000).

Uma outra narração realizada pelo convidado de forma cômica sobre sua situação atual ocorre no excerto 16 a seguir:

EXCERTO 16:

- 218 JÔ: Você (.) continua morando no Rio?, > ou mora [em ° São Paulo? ° <]
- 219 ADNET: [Quand-]
não sei mais onde eu moro. Eu moro na van.
- 220 ((risos da plateia))
- 221 ADNET: ↑Eu moro na van que ((risos)) (h)eu saio do Rio, vou pra São Paulo, pego a van. Aí fico lá: (.) na van. (0.8) ↑Aí trabalho e pego outra van, ↓aí fico na van. Aí volto pro Rio e ° pego uma van, então eu moro na van. >então assim< =
- 222 ((risos da plateia))
- 223 ADNET: =Rio São Paulo é um detalhe °assim né.° ↑Eu não sei onde eu moro Jô, sinceramente (.) não sei ainda.
- 224 JÔ: Agora por exemplo você tá morando (0.3) aqui, [(0.8) no estúdio.]
- 225 ADNET: [Agora eu tô aqui.]
>no estúdio, é.<
- 226 ((risos da plateia))

A narrativa, para gerar envolvimento, não necessariamente precisa ser verossímil. De fato, é a demonstração da emotividade que cria o maior vínculo entre os participantes de uma interação. No exemplo acima, o entrevistado brinca com o fato de trabalhar em duas cidades – Rio de Janeiro e São Paulo –, dizendo que a mudança de um lugar para o outro é tão frequente, que ele acaba passando mais tempo viajando do que em casa, propriamente dito. A narração desse fato, porém, foi realizada de forma humorística, focalizando na “van” que leva Adnet de um lugar para o outro.

Podemos observar, ainda, como a narrativa gerou espaço para que houvesse o envolvimento de Jô Soares com a história (linha 224). O apresentador entende o humor presente na fala de Adnet, percebe que ele é captado pela plateia (através do riso), e reenquadra a brincadeira com a “van”, levando-a para outro nível: Jô Soares utiliza o enquadre realizado pelo convidado, no qual o sentido de “morar” apresenta-se não como algo

estável e duradouro, mas sim como algo passageiro, que varia constantemente, de acordo com o que é requerido pelo seu trabalho, e, a partir daí, o apresentador afirma, então, que Marcelo Adnet também “mora” no estúdio do programa, simplesmente por estar ali a trabalhar naquele momento. Tal prosseguimento do humor iniciado pelo convidado demonstra, não só a aprovação da brincadeira por parte de Jô Soares, como também uma afiliação dele com a situação narrada por Adnet.

3.2.6. Marcadores discursivos

O que a gramática tradicional chama de “interjeições” pode, em alguns contextos, ser incluído na categoria pragmática de “marcadores discursivos” (Schiffrin, 1987). Tais partículas utilizadas pelos falantes são capazes de exprimir estados emocionais, expressividade e sensações. Dessa forma, apesar de não ser uma categoria contemplada nos exemplos de Tannen (1989), observamos, no decorrer da entrevista realizada por Jô Soares com o convidado Marcelo Adnet, que o recurso da interjeição foi utilizado como forma de brincadeira, por parte de Adnet, para mostrar conexão com a plateia. Essa, por sua vez, entrou no jogo e respondeu ao convidado em uníssono de forma a confirmar o envolvimento com ele.

Nessa parte do programa, como visto no excerto 13 acima, o apresentador coloca no telão algumas fotos de diversas fases da vida do entrevistado, de modo a comentá-las, fazer perguntas e conhecer um pouco mais o seu convidado. Após ver algumas fotos de Adnet quando criança, a plateia produz interjeições para demonstrar uma atitude emotiva de afetividade, que são logo captadas pelo humorista:

EXCERTO 17:

- 126 JÔ: Vamo mais.
- 127 ADNET: Mamãe escaneou com carinho,
- 128 JÔ Qlha que < boni[ti- >]
- 129 ((interjeição da plateia)) oh:::
- 130 ADNET: [Aí is] so, (1.1) no Colégio Andrews lá no Rio de Janeiro,
- 131 JÔ: >Ah< você estudou no Andrews?
- 132 ADNET: ↑Estudei no Andrews, °estudei° (0.3) ali no Humaitá mesmo, (0.9) Queria agradecer a plateia pelos ((imitando a entonação da plateia)) oh::: . >Muito obrigado.<
- 133 ((interjeição da plateia)) oh:::
- 134 ((risos da plateia))
- 135 JÔ: Vamo mais.

Adnet, ao explicitar a reação da plateia (linha 132), através da interjeição “oh:::”, cria um enquadre humorístico através da imitação do som produzido por ela. É interessante perceber que, ao brincar sobre esse fato, ele obtém como resposta um eco da plateia, que repete a interjeição, reforçando o aspecto cômico da situação (linha 133). A plateia demonstra não só a aprovação da elocução humorística do entrevistado, mas também sua participação na co-construção do humor iniciado por ele.

Um exemplo parecido ocorre no excerto 18, quando é mostrada uma foto de Adnet já adulto, sentado no topo de um morro, sem camisa:

EXCERTO 18:

- 136 JÔ: Vamo lá.
- 137 ADNET: Ah aí é uma trilha já, oh.
- 138 ((interjeição da plateia)) uh:::
- 139 ADNET: >Aí< já mudou de oh pra uh ° tá vendo?
- 140 ((risos da plateia))
- 141 ADNET: ↑Isso é- isso é um morro ali, lá na- na Lagoa Jô, que é facinho, só são dez minutos de trilha até aí e um visual super boni:to ° né.

Dessa vez, a plateia (primordialmente a parte feminina) produz uma reação de admiração em relação aos atributos físicos do entrevistado, ressaltados na foto. Adnet novamente brinca com esse fato, reforçando, através da imitação das interjeições, a mudança no tom da reação da audiência. Assim, essa brincadeira que explicita o turno emotivo da plateia, demonstra o envolvimento do convidado com ela, reforçando, inclusive, que a plateia faz parte da interação, que suas ações são percebidas e levadas em conta pelo entrevistado.

3.3. O HUMOR COMO MACRO-ESTRATÉGIA DE ENVOLVIMENTO

Nas seções anteriores, observamos como as estratégias de repetição, indiretividade, diálogo construído, representações imagéticas, narrativas e marcadores discursivos são capazes de gerar envolvimento entre os interlocutores, não apenas através da co-produção na geração do sentido, mas também através da emotividade presente nesses discursos, capazes de

fazer com que os ouvintes recriem as falas do locutor em sua imaginação, afiliando-se a elas a partir do compartilhamento de sentimentos e sensações descritos nas elocuições.

O objetivo discursivo da entrevista analisada aqui é a produção do humor, não apenas ligado ao tipo de atividade *talk show*, mas também à profissão do convidado, que é comediante. Assim, percebemos que o humor foi produzido, ao longo da entrevista, a partir da união de estratégias discursivas de envolvimento.

Dessa forma, o humor é capaz de gerar envolvimento pelas seguintes razões: pelo emprego de diversas estratégias de envolvimento na sua produção (ver itens 3.2.1 até 3.2.6); pela própria natureza da construção do humor, que é co-produzida entre os participantes, uma vez que, para se realizar o humor de forma bem sucedida, é necessário ao menos dois turnos: o da piada e o da resposta à piada (seja ela o riso, a repetição, a produção de mais humor, os sinais faciais, ou até mesmo o silêncio ou a inexpressividade na face, a chamada *blank face* (Attardo et al., 2003)), claro que, quanto mais turnos intercalados entre os interlocutores, demonstrando uma ação conjunta, ou seja, quanto mais co-produção de turnos são usadas na realização do humor, mais envolvimento ele gera.

Além disso, o próprio processo de entendimento do humor gera envolvimento, uma vez que os interlocutores precisam acessar conhecimentos de mundo compartilhados, além de, em algumas ocasiões, ser necessária a relação de intimidade entre os interlocutores para que sejam captadas as estratégias discursivas utilizadas, o estilo conversacional individual, etc., de modo que todos os participantes consigam chegar ao entendimento do humor e, de acordo com o modelo de Beeman (2000), possam liberar a tensão gerada pelo paradoxo através do riso.

Devido a todas essas razões, consideramos, neste trabalho, que o humor é, por si só, uma *estratégia de envolvimento*. E, levando em consideração que ele gera envolvimento a partir do uso de outras estratégias (como as citadas por Tannen (1989)), optamos por definir a natureza do humor analisado em nossos dados como sendo uma **macro-estratégia de envolvimento**, que engloba outras (micro-)estratégias de envolvimento, tais como a repetição, a indiretividade, o diálogo construído, as representações imagéticas, as narrativas e os marcadores discursivos.

Os exemplos a seguir ajudam a explicitar o envolvimento gerado entre os participantes através do discurso humorístico. No excerto 19, percebemos como Adnet cria envolvimento com a plateia:

EXCERTO 19:

- 164 JÔ: >Quer dizer< que você atende a pedidos, >°assim<
- 165 ADNET: A↑tendo a pedidos, atendo a pedidos;
- 166 JÔ: <Você tem um lado muito de improvi:so.
- 167 ADNET: ↑Ah é verdade, isso é uma arma (.) que eu acho muito bacana, muito legal,
- 168 JÔ: Que tipo de pe- pedido você recebe pelo email?
- 169 ADNET: Ah:: coisas biza::rras, ah (.) “↑Marcelo, toca pra gente um (0.3) sei lá, é:: vamos dizer (0.4) o <rock ‘n roll da cadeira>, Marcelo, cante pra gente o- a <melô da gravata borboleta>, Marcelo, cante pra gente o funk do Jô”, >°entende°<, sei lá.
- 170 JÔ: E sai na hora?
- 171 ADNET: E ↑sai, a gente tenta.
- 172 JÔ: ↑Como é que é o funk do Alex?
- 173 ((risos da plateia))
- 174 ADNET: O funk do Alex?
- 175 JÔ: É (.) já que é [°pra ser-]
- 176 ADNET: [↑Então vamo lá] então (0.4) na- de novo? ((vira-se para o músico)) Dá uma batidinha pra gente [de novo?]
- 177 JÔ: [↑Não,] em vez de [funk-]
- 178 ADNET: [↓Em vez de funk,] em vez de funk. [↑Não?]

- 179 JÔ: [Não, em vez de funk,] (0.9) o ROCK do Alex.
- 180 ADNET: Rock do Alex (0.4) ↓Vamo lá. (0.6) Vai ser difícil > ° hein: ° < ↑mas vamos nessa. ((fala para o músico)) ↑Toca qualquer coisa que eu vou atrás: de você (.) no bom sentido.
- 181 ((risos da plateia))
- 182 JÔ: ((risos))
- 183 ADNET: °A gente vai junto. ((a música começa a tocar)) Vamo junto. ((música)) (3.5) ((pergunta para o Jô fora do microfone)) Ele é argentino?
- 184 JÔ: Chileno.
- 185 ADNET: ((Cantando)) *Olha que beleza, que bonito esse pequeno. Achei que era argentino, mas ele é chileno. Olha só que bela essa gravata borboleta. Eu vi ele ali atrás, comendo uma sobremesa, sobremesa, que beleza, que beleza. Serve uma água pra mim, traz agora assim, meu Deus do céu, parece a boneca, enche a minha caneca. Tem muita gente que já teve garçom, garçom lá na ex, mas esse é atual, é o Alex.*
- 186 ((risos e aplausos da plateia))
- 187 ADNET: Briga:do.
- 188 JÔ: < ↑O:lha só >
- 189 ADNET: Olha (.) isso é o que eu chamo de <infraestrutura> >bicho< poxa (.) brigado (1.2) pela infra, demais.
- 190 JÔ: Olha, mas ↑se::m- ↑foi na hora, sem ensaio, sem [nada:]
- 191 ADNET: [Desculpa] qualquer (.) coisa, viu?
- 192 ((risos da plateia))
- 193 JÔ: Você adora isso >né?<
- 194 ADNET: ↑Eu adoro isso porque (.) <sabia que eu acho que às vezes a- as coisas que são improvisadas são melhores do que as ensaiadas. (0.7) Se eu tivesse que cantar de novo eu ia cantar meio <sabendo> o que ia acontecer, ↑não ia tá- (.) não ia ter que tá com aquele calor pra correr atrás da ri:ma e correr atrás da métrica °e aí-

- 195 JÔ: Foi ↑bom porque [inclusive]=
- 196 ADNET: [Foi bom?]
- 197 JÔ: =o negócio da argentina, que você sacou na hora,
- 198 ADNET: ((risos))
- 199 JÔ: “Ele é argentino?” “Não, ele é chileno.” Aí já-
- 200 ADNET: Chileno rima com pequeno, ° né? °
- 201 JÔ: ° Já foi, já vai di[reto. °]
- 202 ADNET: [° É: °]
- 203 ((risos da plateia))
- 204 ADNET: ((para a plateia)) ↑Ah, não >gente,< vão parar. ((risos)) ° (h)ol(h)h(h)a (h)a(h)í. °
- 205 ((risos da plateia))
- 206 ADNET: [((risos)) Que (h)mal(h)d(h)a(h)de.]
- 207 JÔ: [Cê num pode falar nada aqui,] não pode falar nada.

No excerto acima, o convidado realiza a improvisação de uma música em homenagem ao “garçom de palco”, Alex (linha 185). Antes de começar a cantar, na linha 183, Marcelo Adnet pergunta para Jô Soares qual a nacionalidade de Alex, e obtém como resposta que ele é chileno. A partir da linha 193, o convidado explica como foi o seu processo de improvisação, e na linha 200 ele explicita que buscou a seguinte rima para colocar em sua música: “*Chileno rima com pequeno, ° né ?*”. A plateia é quem capta o duplo sentido e a vaguidão presente na palavra “pequeno” (que normalmente refere-se a altura do garçom, mas em um contexto cômico de provocações, pode tomar uma conotação sexual), e demonstra essa percepção através do riso, na linha 203. Esse jogo de provocações humorísticas com o discurso do convidado e a resposta dele com mais risos, cria um vínculo entre ambos, através do discurso indireto, ou seja, do implícito, uma vez que em nenhum momento foi necessário explicitar o

por que de a plateia ter reagido ao discurso de Adnet com risos e nem qual foi o sentido implícito entendido por ela. Percebemos, nesse caso, que o uso da micro-estratégia indiretividade gera envolvimento na criação de sentido, estando presente no âmbito macro, na realização do humor.

O excerto 20, transcrito abaixo, diz respeito a uma variação do gesto de cumprimento no estilo “*hang loose*”, narrada pelo comediante, descrita como o “*mini hang loose*” (imagem 11):



Imagem 11: O convidado demonstra como é o gesto que ele chama de “*mini hang loose*”

EXCERTO 20:

227 ADNET: =Ele fez assim ((fazendo o gesto mini hang loose)) ((interjeição)) *ih*:::
>pra mim, eu falei< “bicho, que que é isso?” Ele falou pra mim ((imitando a voz do amigo)) “pô, tu não conhece? < O mini hang loose?, >” >eu falei< =

228 ((risos da plateia))

229 ADNET: =eu falei “não bicho, nun[ca vi ^oisso.º”]

230 JÔ: [↑Mini hang-] como é que é?

231 ADNET: ((explicando como se faz o gesto)) É isso oh, (1.1) [isso e isso.]

232 JÔ: [< Mini- >] [()

]

- 233 ADNET: [↑É um
hang loose] sinho pequeno, oh que bacana oh.
- 234 JÔ: [((fazendo o gesto do mini hang loose)) ((interjeição)) Ihi::]
- 235 ((risos da plateia))
- 236 ADNET: [É uma coisa inútil] que eu
achei tão ridículo isso, eu achei uma coisa tão ridícula-
- 237 ((interjeição da plateia)) ah:::
- 238 ADNET: ((imitando a entonação da plateia)) ah::: vocês se decepcionaram? ((risos))
(h)vo(h)c(h)ês > °queriam-° <
- 239 ((risos da plateia))
- 240 ADNET: Não gente, eu ado:ro o > mini hang loose< e [aí-
]

É interessante perceber como a plateia cria envolvimento com a narrativa desenvolvida por Marcelo Adnet até a linha 233. O convidado se utiliza de recursos imagéticos, da sonoridade e do diálogo para construir sua narrativa sobre como seu amigo o ensinou o que era o “*mini hang loose*”. Quando, na linha 236, Adnet afirma que considera que tal gesto, na verdade, “[*É uma coisa inútil*] *que eu achei tão ridículo isso, eu achei uma coisa tão ridícula-*”, a plateia faz uma interjeição sinalizando desaprovação e decepção em relação à opinião do entrevistado (lembrando que tal discordância também é sinal de alinhamento entre os participantes (Wine, 2008), que demonstram seu vínculo em relação à elocução e ao falante). Claro que tal interjeição é realizada de acordo com o tom cômico do programa, como uma brincadeira que a plateia faz com o convidado, que ri e responde ironicamente, fingindo fazer uma retificação: “*Não gente, eu ado:ro o >mini hang loose<*” (linha 240). Temos aqui, portanto, um exemplo de como o humor pode servir como macro-estratégia de envolvimento, no alinhamento e realinhamento entre os interlocutores e ao fazer uso de micro-estratégias como os marcadores discursivos (a interjeição), a narrativa, o diálogo construído e as representações imagéticas.

O último exemplo, já no fim da entrevista, demonstra a realização do humor através da repetição de uma piada já feita em outro momento do programa, sobre o fato de Marcelo Adnet precisar viajar muito a trabalho e, portanto, acabar ficando muito tempo na van que o transporta de uma cidade para outra, afirmando que ele não mora nem no Rio de Janeiro, nem em São Paulo, mas “mora” na van.

EXCERTO 21:

- 273 JÔ: ↑ <Humor Cinco Estrelas,> com o grupo Comédia ao vivo, todas as sextas (0.3) no Teatro Renaissance em São Paulo. (1.3) E no (0.6) Zenas? =
- 274 ADNET: [>Zenas Improvisadas<]
- 275 JÔ: [=Improvisadas] (0.4) dia 1 e 2 de agosto (0.3) no HSBC Brasil em São Paulo. ↑Você podia voltar inclusive pra fazer u:m Humor na Caneca aqui pra gente, não podia?
- 276 ADNET: ↑Podia, podia sim.
- 277 JÔ: Então vamo combi[nar.]
- 278 ADNET: [Vamo,] qualquer hora eu pego uma van e venho praí.
- 279 ((risos da plateia))

Nesse excerto, Marcelo Adnet aproveita-se do conhecimento que ele sabe que já é compartilhado por toda a audiência, em relação a algo já dito anteriormente, e faz com que a plateia retome, em sua memória, toda a piada já realizada com a simples menção da palavra “van” (linha 278). Essa repetição faz com que todos os ouvintes vinculem-se ao entrevistado, à sua elocução, e uns com os outros, como participantes de uma mesma “piada interna”, uma piada que só é engraçada para esse determinado grupo que compartilha das mesmas pistas de contextualização.

3.4. DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Ao analisar a entrevista feita por Jô Soares com o humorista Marcelo Adnet, percebemos que, apesar de os papéis dos participantes inseridos no tipo de atividade *talk show* já se encontrarem estabelecidos como o de apresentador e organizador da interação (Jô Soares), convidado e entrevistado (Marcelo Adnet), e plateia, a qual é permitida realizar contribuições restritas à interação (risos, aplausos, etc.), o tipo de atividade em si permite que a organização rígida da entrevista seja reestruturada para aproximar-se de um bate-papo descontraído entre amigos.

Dessa forma, a hierarquia existente entre a figura do entrevistador e do entrevistado torna-se enfraquecida, e a relação que se estabelece entre eles é a de proximidade, igualdade e até mesmo a demonstração de certa intimidade. Tal diminuição da distância social entre os participantes permite o desenvolvimento de envolvimento entre os interlocutores e no qual há o uso das estratégias de envolvimento (Tannen, 1989) e de solidariedade (Lim & Bowers, 1991).

Em relação às estratégias de solidariedade de Lim & Bowers (op. cit.), observamos, em nossos dados, a constante preocupação com a manutenção da *face da camaradagem* do self e do outro, de modo que todos pudessem manter-se dentro do sistema de solidariedade. Esse objetivo foi cumprido através do discurso humorístico que, além de servir como estratégia de envolvimento (como verificamos em nossa análise), o sucesso da produção humorística também serviu para a manutenção da *face da competência* de ambos o entrevistado e o entrevistador perante a audiência. Ambos Jô Soares e Marcelo Adnet são comediantes profissionais, conhecidos pelo público através de seus programas televisivos, que pendem para o lado cômico. Portanto, o sucesso na realização do humor perante a audiência, obtendo o riso e a aprovação da plateia, demonstra a competência de ambos naquilo que fazem.

O modelo de produção de humor desenvolvido por Beeman (2000) ajudou-nos a verificar a natureza do discurso humorístico, que é realizado através da ação conjunta (Clark,

1996) de seus interlocutores. Essa co-produção da construção do humor foi explicitada em nossos dados através do revezamento na realização de enquadres, reenquadres, na criação do paradoxo e incongruências, essenciais para o sucesso de uma piada, realizado entre os interlocutores (incluindo a plateia do programa em vários momentos). Enquanto um participante iniciava um tópico potencialmente cômico, o outro captava essa potencialidade e finalizava a produção do humor, sendo seguido pelo riso dos ouvintes, que indicavam o término bem sucedido do processo. Essa evidência da co-produção do humor nos é relevante para a análise do envolvimento que o discurso cômico é capaz de gerar entre os interlocutores de uma interação.

Como visto, o humor foi enquadrado neste trabalho como uma *macro-estratégia de envolvimento* que engloba outras (micro-)estratégias discursivas que geram envolvimento (Tannen, op. cit.), mas não se restringe a elas. Realizamos nossa análise a partir de cinco (micro-)estratégias citadas por Tannen: a repetição, a indiretividade, o diálogo construído, as representações imagéticas e a narrativa; além da estratégia dos marcadores discursivos observada em nossos dados. Tais recursos, ao serem usados no discurso, trazem em si a possibilidade de gerar envolvimento e intimidade relacional entre os participantes de uma determinada interação.

E é exatamente por isso que Tannen (op. cit.) os define como “estratégias”. Quando nos referimos, neste trabalho, a tais recursos como “(micro-)estratégias”, o fazemos considerando que, em nossa análise, eles fazem parte de uma macro-estratégia de envolvimento ainda maior, mais ampla, capaz de incitar respostas e reações imediatas nos interlocutores, diminuir distâncias sociais, manter faces e unir os participantes de um evento comunicativo em um só grupo que compartilha das pressuposições contextuais necessárias para se chegar à compreensão do sentido.

Embora tenhamos verificado a existência de vários momentos nos quais a repetição, o discurso indireto e a formulação de interjeições foram utilizados na realização da comicidade, percebemos que a narrativa foi a estratégia mais recorrente em nossos dados, bastante desenvolvida pelo convidado para alcançar o humor. As histórias contadas por Adnet eram, na grande maioria dos exemplos, cheias de descrições de imagens, lugares, pessoas, sentimentos, com a criação de diálogos contendo imitações das vozes e da prosódia dos personagens. Os diálogos e a animação das falas de terceiros (Goffman, 1981), contudo, estiveram presentes não só nas histórias narradas pelo convidado, mas também nas imitações de personalidades

bem conhecidas pelo público. De fato, o recurso da imitação foi essencial na produção do humor. O entrevistado mostrou, através de várias improvisações e representações, a preferência pela criação de diálogos de imitação em seu estilo conversacional individual (Tannen, 1984).

Tais estratégias de envolvimento foram tão bem sucedidas que a plateia, por diversas vezes, mostrou seu vínculo com o discurso humorístico co-produzido por Jô Soares e Marcelo Adnet ao sair do papel de mera observadora a quem é permitido somente aplaudir e rir, e participou de forma ativa de diversas ocasiões nas quais o humor foi realizado (através de provocações, brincadeiras e imitações dos gestos realizados pelo entrevistado), fornecendo algumas vezes, inclusive, o *setup* (Beeman, op. cit.) a partir do qual a piada foi desenvolvida pelos outros participantes.

O humor em nossos dados foi, por fim, realmente uma co-produção entre apresentador, convidado e plateia, que serviu como uma macro-estratégia de envolvimento entre todas as partes através da realização bem sucedida de diversas micro-estratégias, verbais e não verbais, geradoras de envolvimento relacional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise de nossos dados demonstrou que o humor é um fenômeno cuja produção vai sendo co-produzida pelos participantes de um evento comunicativo de acordo com seus objetivos interacionais. Além disso, percebemos que o humor, mais do que integrar diversas (micro-)estratégias de envolvimento para o sucesso de sua realização, funciona, por si só, como uma macro-estratégia capaz de fazer com que os interlocutores criem vínculos uns com os outros, através do sistema de envolvimento. Dessa forma, as respostas às perguntas de investigação levantadas no início deste trabalho foram sendo construídas ao longo de nossa pesquisa.

A noção de ação conjunta, desenvolvida por Clark (1996), diz respeito à coordenação de ações realizada pelos participantes de uma dada interação para atingir um objetivo comum. Nesse sentido, verificamos que o entrevistado, o entrevistador e a plateia do *talk show* analisado neste trabalho atuam de maneira entrelaçada para alcançar o objetivo ilocucionário do tipo de atividade apresentado, ou seja, a produção do humor. Através do revezamento nas construções de enquadres iniciais, a partir dos quais pudessem ser realizados reenquadres adicionais para a produção do paradoxo, que precede o alívio gerado e representado através do riso (Beeman, 2000), todos os participantes mostraram-se agentes ativos durante todo o processo de produção humorística (inclusive a plateia, ainda que em menor escala).

A própria característica do tipo de atividade *talk show* leva-nos para um ambiente no qual a interação será enquadrada como algo muito próximo de um bate-papo descontraído entre amigos, com um tom leve e cômico. Essa característica foi confirmada por nossos dados, em que o entrevistador e o entrevistado demonstravam uma relação de proximidade e igualdade um com o outro. Essa intimidade relacional entre os interlocutores permitiu-nos enquadrar a interação analisada dentro do sistema de faces desenvolvido por Lim & Bowers (1991). Foram justamente tais demonstrações de solidariedade que nos permitiram perceber como o convidado e o entrevistador apresentavam-se à audiência através do discurso humorístico. Primeiramente, observamos a preocupação mútua com a manutenção da *face da camaradagem* (Lim & Bowers, op. cit.) do self e do outro, realizada através do humor, de modo que todos pudessem manter-se dentro do sistema de solidariedade requerido pelas

características do programa. Além disso, tanto o entrevistado quanto o entrevistador foram apresentados, nesta interação, como figuras bem humoradas, perspicazes, capazes de fazer a plateia rir com suas piadas. Tal apresentação de self dada através da produção humorística acaba servindo para a manutenção da *face da competência* (Lim & Bowers, op. cit.) de ambos perante a audiência. Como foi visto, tanto Jô Soares quanto Marcelo Adnet são comediantes profissionais, conhecidos pelo público através de seus programas televisivos, que pendem para o lado cômico. Desse modo, obter o riso e a aprovação da plateia, representando o sucesso na realização do humor, demonstra a competência de ambos naquilo que fazem.

Ao verificarmos a lista de estratégias de envolvimento proposta por Tannen (1989), percebemos que cinco delas eram recorrentes em nossos dados: (1) o uso de *repetição* de elocuições já ditas por outro participante criou envolvimento ao mostrar que o falante alinha-se com o discurso do outro, e é capaz de perceber o potencial para a comicidade na fala do outro; (2) o uso da *indiretividade* mostrou que o conhecimento partilhado entre os interlocutores foi tamanho que a informação não precisava ser completada para que todos captassem o sentido humorístico presente nela; (3) o *diálogo construído* foi recorrente em nossos dados e gerou envolvimento através da vivacidade criada com a imitação de vozes e prosódias capazes de instigar a imaginação dos ouvintes para o discurso; (4) da mesma forma, as *representações imagéticas* criaram envolvimento através do detalhamento do evento sendo contado, fazendo com que os ouvintes compartilhassem das imagens e sentimentos criados pelo discurso; (5) as *narrativas* criadas fizeram com que os se ouvintes envolvessem com a história ocorrida na vida do falante, englobando, muitas vezes sentimentos, criação de diálogos, representações e detalhamentos de cada cena. Além disso, foi verificado nos dados uma sexta estratégia de envolvimento a qual chamamos de: (6) *marcadores discursivos*, que foram utilizados em nossos dados através da interjeição, utilizada tanto pela plateia quanto pelo convidado para imitar a reação da plateia, criando envolvimento entre ambos.

Porém, percebemos que tais estratégias de envolvimento são realizadas dentro de uma macro-estratégia que também gera envolvimento: o discurso humorístico. O humor é, por si só, uma macro-estratégia de envolvimento não só por englobar várias (micro-)estratégias, como as vistas acima, mas por sua natureza co-constitutiva, que exige dos participantes uma ação coordenada uns com os outros para que todo o processo de geração do humor seja realizado de forma bem sucedida. Além disso, o próprio processo de entendimento do humor gera envolvimento, uma vez que os interlocutores precisam acessar conhecimentos de mundo compartilhados entre si, além de, em algumas ocasiões, ser necessária a relação de intimidade

entre os interlocutores para que sejam captadas as estratégias discursivas utilizadas, o estilo conversacional individual, etc., de modo que todos os participantes consigam chegar ao entendimento do humor realizado.

Acreditamos que nossas análises sejam relevantes no âmbito dos estudos sociais da linguagem e, mais precisamente, do humor, na questão que diz respeito à co-produção das relações interpessoais na interação. Ao demonstrar como o fenômeno humorístico serve como macro-estratégia para gerar envolvimento, vínculo, solidariedade e camaradagem entre os participantes de uma interação, a partir do uso de (micro-)estratégias de envolvimento utilizadas no discurso, buscamos contribuir, ainda que modestamente, para os estudos de um fenômeno tão instigante, tão presente no nosso dia-a-dia, e ainda tão obscuro para os pesquisadores.

REFERÊNCIAS

- ATTARDO, Salvatore. **Linguistic Theories of Humor**. Berlin/New York: Mouton. 1994.
- _____; EISTERHOLD, Jodi; HAY, Jennifer & POGGI, Isabella. Multimodal markers of irony and sarcasm. **Humor** 16-2, p. 243-260, 2003.
- AUSTIN, J. L. **How to Do Things With Words**. Oxford University Press: Oxford, England. 1962.
- BATESON, Gregory. The position of humor in human communication. In: VON FORSTER, H. (ed). **Cybernetics Ninth Conference**. New York: Josiah Macy, Jr. Foundation, p. 1-47, 1953.
- _____. A theory of play and fantasy. **A.P.A. Psychiatric Research Reports**. 2, p. 39-51, 1955.
- _____. **Steps to an Ecology of Mind**. New York: Ballantine Books, 1972.
- BEEMAN, William O. Humor. In: DURANTI, Alessandro (ed). Linguistic Lexicon for the Millenium. **Journal of Linguistic Anthropology**. 9:2. 2000.
- BERGSON, Henri. **Le rire. Essai sur la signification du comique**. Paris Presses Universitaires de France. 203. ed., 1964 [1901].
- BOXER, Diana; CORTÉS-CONDE, Florencia. From bonding to biting: conversational joking and identity display. **Journal of Pragmatics** 27, p. 275–294, 1997.
- BRÔNE, Geert. Hyper- and misunderstanding in interactional humor. **Journal of Pragmatics** 40, p. 2027-2061, 2008.
- BROWN, Penelope & LEVINSON, Stephen C. **Politeness: Some Universals in Language Usage**. Cambridge: Cambridge University Press, 1987 [1978].
- CAL, Antonieta & TURNBULL, Mayor. Face Saving and Conflicting Frames: An analysis of interaction between native and nonnative ESL teachers. **Teachers College, Columbia University Working Papers in TESOL & Applied Linguistics**. vol. 6, n. 2, 2006.
- CHAFE, Wallace L. Integration and involvement in spoken and written language. In: BORBE, Tarso (ed). **Semiotics unfolding**. Berlin: Mouton. 1984, p. 1095-1102.
- _____. Linguistic differences produced by differences between speaking and writing. In: OLSON, David R.; TORANCE, Nancy & HILDYARD, Angela (eds). **Literacy, language and learning: The nature and consequences of reading and writing**. Cambridge: Cambridge University Press. 1985, p. 105-23.

- CLARK, Herbert H. **Using language**. Cambridge: Cambridge University Press. 1996.
- COSER, Rose Laub. **Life in the Ward**. Michigan: Michigan State University Press. 1962.
- COUPER-KUHLEN, Elizabeth & SELTING, Margret. Introducing Interactional Linguistics. In: _____. **Studies in Interactional Linguistics**. John Benjamins Publishing Co., 2001.
- CULPEPER, Jonathan. Towards an anatomy of impoliteness. **Journal of Pragmatics**. vol. 25, p. 349-367, 1996.
- DENZIN, N. & LINCOLN, Y. The Discipline and Practice of Qualitative Research. In: _____. **The Handbook of Qualitative Research**. Thousand Oaks, CA, USA: Sage Publications, p. 1-27, 2000.
- DREW, Paul, Po-faced receipts of teases. **Linguistics** 25, p. 219–253, 1987.
- DUNCAN, W. J. Perceived Humor and Social Network Patterns in a Sample of Task-oriented Groups: A Re-examination of Prior Research. **Human Relations** 37 (11), p. 895-907, 1984.
- DURANTI, Alessandro & GOODWIN, Charles (eds). **Rethinking Context: language as an interactive phenomenon**. Cambridge University Press, 1992.
- DYNEL, Marta. No aggression, only teasing: the pragmatics of teasing and banter. **Lodz Papers in Pragmatics** 4.2, p. 241-261, 2008.
- EVERTS, Elisa. Identifying a particular family humor style: A sociolinguistic discourse analysis. **Humor** 16-4, p. 369-412, 2003.
- FREUD, Sigmund. **Jokes and their Relation to the Unconscious**. trans. by J. Strachey. New York: Norton, 1960 [1905].
- FRIEDRICH, Paul. **The language parallax: Linguistic relativism and poetic indeterminacy**. Austin, TX: University of Texas Press. 1986.
- FRY, William Jr. **Sweet Madness: A Study of Humor**. Palo Alto: Pacific Books, 1963.
- GAGO, Paulo C. Questões de transcrição em Análise da Conversa. **Veredas**, Juiz de Fora, v. 6, n. 2, p. 89-113, 2002.
- GOFFMAN, Erving. The neglected situation. In: GUMPERZ, J. & HYMES, D. (eds). The ethnography of communication. **American Anthropologist**. vol. 66, Washington, DC: American Anthropological Association, p. 133-136, 1964.
- _____. **Interaction Ritual. Essays on Face-to-Face Behavior**. Harmondsworth, UK: Penguin, 1972 [1967].

_____. **Frame Analysis**. New York: Harper & Row. 1974.

_____. A Elaboração da Face: uma análise dos elementos rituais da interação social. In: FIGUEIRA, S. (Org.). **Psicanálise e Ciências Sociais**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, p. 76-114, 1980 [1955].

_____. **Forms of Talk**. Philadelphia: University of Pennsylvania Press. 1981.

_____. Frame analysis: from “Frame analysis: an essay on the organization of experience”. In: LEMERT, C. & BRANAMAN, A. (eds). **The Goffman reader**. Malden, MA: Blackwell Publishing, 1997, p. 149-166.

_____. **A representação do eu na vida cotidiana**. Petrópolis: Vozes, 17. ed. 2009 [1975].

GONOS, George. “Situation” versus “Frame”: the “interactionist” and the “structuralist” analyses of everyday life. **American Sociological Review**, vol. 42, n°. 6. 1977. p. 854-867.

GOODWIN, Charles. Interactive Footing. In: HOLT, Elizabeth & CLIFT, Rebecca (eds). **Reporting talk: Reported speech in interaction**. Cambridge: Cambridge University Press. 2007.

GOULD, Stephen J. Animals and us. **The New York Review of Books**, 25 de junho, 1987, p. 20-25.

GRICE, H. P. Logic and conversation. In: COLE, P.; MORGAN, J. (eds). **Syntax and Semantics 3: Speech Acts**. Academic Press, New York. p. 41–58. 1975.

_____. **Studies in the Way of Words**. Cambridge, MA: Harvard University Press. 1989 [1967].

GUMPERZ, John J. **Discourse Strategies**. Cambridge: Cambridge University Press. 1982.

_____. **Language in Social Groups**. Stanford, CA: Stanford University Press. 1971.

_____. Convenções de Contextualização. In: RIBEIRO, B. T. & GARCEZ, M. P. (orgs). **Sociolinguística Interacional: antropologia, linguística e sociologia em análise do discurso**. Porto Alegre: AGE, 1998, p. 98-119.

_____. On interactional sociolinguistic method. In: SARANGI & ROBERTS (eds). **Talk, Work and Institutional Order**. Berlin, New York: Mouton de Guyter, 1999, p. 453-471.

HAUGH, Michael. Face and Interaction. In: BARGIELA-CHIAPPINI, Francesca; _____. **Face, Communication and Social Interaction**. London, Oakville: Equinox, p. 1-30. 2008.

_____. Intention(ality) and Conceptualization of Communication in Pragmatics. **Australian Journal of Linguistics**, 29: 1. p. 91-113. 2009.

HAY, Jennifer. No Laughing Matter: Gender and Humour Support Strategies. **Wellington Working Papers in Linguistics** 8, p. 1-24. 1996.

_____. Functions of humor in the conversations of men and women. **Journal of Pragmatics** 32, p. 709-742. 2000.

HOLMES, Janet. Politeness, power and provocation: how humour functions in the workplace. **Discourse Studies** 2 (2), p. 159-185. 2000.

_____ & MARRA, Meredith. Over the edge? Subversive humor between colleagues and friends. **Humor - International Journal of Humor Research** 15, 65–88. 2002.

_____. Sharing a laugh: pragmatic aspects of humour and gender in the workplace. **Journal of Pragmatics** 38, p. 26-50. 2006.

JACOBY, Sally & OCHS, Elinor. Co-construction: an introduction. **Research on Language and Social Interaction**, 28 (3), p. 171-183. 1995.

KANE, Thomas R.; SULS, Jerry & TEDESCHI, James T. Humour as a tool of social interaction. In: CHAPMAN, Antony J. & FOOT, Hugh C. (eds). **It's a funny thing, humour**. Oxford: Pergamon Press, 1977, p. 13-16.

KOTTHOFF, Helga. Impoliteness and Conversational Joking: On Relational Politics. **Folia Linguistica** 30 3-4, p. 299-325. 1996.

LEVINSON, Stephen C. Putting Linguistics on a Proper Footing: Explorations in Goffman's Concepts of Participation. In: DREW, P. & WOOTTON, A. (eds). **Erving Goffman: Exploring the Interactional Order**. Cambridge: Polity Press, p. 161-227. 1988.

_____. Activity types and language. In: DREW, Paul & HERITAGE, John (eds). **Talk at work: interaction in institutional settings**. Cambridge University Press, p. 66-100. 1992.

LIM, Tae-Seop & BOWERS, John Waite. Facework: Solidarity, Approbation and Tact. **Human Communication Research**. vol. 17, n. 13, p. 415-450. 1991.

LONG, Debra L. & GRAESSER, Arthur C. Wit and humour in discourse processing. **Discourse Processes** 11, p. 35-60. 1988.

MEY, Jacob. **Pragmatics**. Blackwell, Oxford. 2001.

MORREALL, John. **The Philosophy of Laughter and Humor**. Albany, NY: State University of New York. 1987.

MULKAY, Michael. **On Humour**. London: Sage. 1988.

NORRICK, Neal R. **Conversational Joking**. Indiana University Press: Bloomington. 1993.

_____. Involvement and joking in conversation. **Journal of Pragmatics** 22 (3/4), p. 409-430. 1994.

_____. On the conversational performance of narrative jokes: toward an account of timing. **Humor - International Journal of Humor Research** 14, p. 255–274. 2001.

_____ & SPITZ, Alice. Humor as a resource for mitigating conflict in interaction. **Journal of Pragmatics** 40, p. 1661-1686, 2008.

PENMAN, Robyn Penman. Facework & Politeness: Multiple Goals in Courtroom Discourse. **Journal of Language and Social Psychology**. vol. 9, n. 1-2, p. 15-38. 1990.

RADCLIFFE-BROWN, A.R. On joking relationships. **Africa** 13, p. 195-210. 1940.

REICHARDT, C.; COOK, T. Beyond Qualitative *versus* quantitative methods. In: _____. **Quantitative and qualitative methods in Evaluation Research**. London: Sage, 1979, p. 7-32.

RIBEIRO, Branca Telles & ROYLE, Susan M. Frame Analysis. In: PEREIRA, Maria das Graças Dias (org). **Palavra** 8. Rio de Janeiro: Editora Trarepa, p. 36-53. 2002.

RITCHIE, Graeme. Reinterpretation and viewpoints. **Humor - International Journal of Humor Research** 19, p. 251–270. 2006.

ROGERSON-REVELL, Pamela. Humour in business: A double-edged sword. A study of humour and style shifting in intercultural business meetings. **Journal of Pragmatics** 29, p. 4-28. 2007.

ROSÁRIO, Nísia Martins. Do talk show ao televisivo: mais espetáculo, menos informação. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 14, n. 2, p. 149-162, jul./dez. 2008.

SACKS, Harvey. An analysis of the course of a joke's telling. In: BAUMAN, R. & SHERZER, J. (Eds). **Explorations in the Ethnography of Speaking**. Cambridge University Press, Cambridge, p. 337-353. 1989 [1974].

SACKS, H.; SCHEGLOFF, E. A. & JEFFERSON, G. A simplest systematic for the organization of turn-talking for conversation. **Language**, v. 50, p. 696-735, 1974.

SAPIR, J. David. The anatomy of metaphor. In: _____ & CROCKER, J. Christopher (eds). **The social use of metaphor: Essays on the anthropology of rhetoric**. Philadelphia: The University of Pennsylvania Press, 1977, p. 3-32.

SARANGI, Srikant. Activity types, discourse types and interactional hybridity: the case of genetic counselling. In: _____ & COULTHARD, M. (eds). **Discourse and Social Life**. London: Pearson, 2000.

SCHIFFRIN, Deborah. **Discourse Markers**. Cambridge: Cambridge University Press, 1987.

SCHIFFRIN, Deborah. **Approaches to Discourse**. UK, USA: Blackwell, 1994.

SHERZER, Joel. Oh! That's a pun and I didn't mean it. **Semiotica** 22, p. 335-350. 1978.

_____. Puns and Jokes. In: VAN DIJK, T. A. (Ed). **Handbook of Discourse Analysis, vol. 3. Discourse and Dialogue**. Academic Press, London, p. 213-221. 1985.

SILVA, Fernanda Mauricio. Talk Show: um gênero televisivo entre o jornalismo e o entretenimento. **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação: E-compós**, Brasília, v. 12, n. 1, jan./abr. 2009.

SILVEIRA, Sonia Bittencourt. Uma perspectiva interacional em linguística. **Linguagem, Teoria, Análise e Aplicações** (3). Rio de Janeiro: Editora Letra Capital, 2007, p. 8-17.

STEBBINS, Robert A. A theory of the definition of the situation. **The Canadian Review of Sociology and Anthropology**, vol. 4, 1967. p. 148-164.

STOKES, Randall & HEWITT, John P. Aligning actions. **American Sociological Review**, vol. 41. 1976. p. 838-849.

TANNEN, Deborah. **Conversational Style**. Norwood, NJ: Ablex. 1984.

_____. **That's not what I meant!** Morrow, New York. 1986.

_____. **Talking voices: repetition, dialogue, and imagery in conversational discourse**. Cambridge: Cambridge University Press. 1989.

_____ & WALLAT, C. Enquadres interativos e esquemas de conhecimento em interação: exemplos de um exame/consulta médica. In: RIBEIRO, B. T. & GARCEZ, M. P. (orgs). **Sociolinguística Interacional: antropologia, linguística e sociologia em análise do discurso**. Porto Alegre: AGE, 1998, p. 120-141.

VANGELISTI, A. L. Messages that hurt. In: CUPACH, W. R. & SPITZBERG, B. H. (Eds). **The dark side of interpersonal communication**. Hillsdale, N.J.: Erlbaum, p. 53-82. 1994.

VERSCHUEREN, J. **Understanding Pragmatics**. London: Edward Arnold. 1999.

Vídeo Entrevista Marcelo Adnet no Jô (Parte 1). Disponível em:
<<http://www.youtube.com/watch?v=TQEIEoot6IM>>. Acesso em 07/02/2012.

Vídeo Entrevista Marcelo Adnet no Jô (Parte 2). Disponível em:
<<http://www.youtube.com/watch?v=iXvJiyU3knc&feature=related>>. Acesso em 07/02/2012.

Vídeo Entrevista Marcelo Adnet no Jô (Parte 3). Disponível em:
<<http://www.youtube.com/watch?v=DFtqxw0CPTE&feature=related>>. Acesso em 07/02/2012.

Vídeo Entrevista Marcelo Adnet no Jô (Parte 4). Disponível em:
<<http://www.youtube.com/watch?v=0VmjlJVfN-0&feature=related>>. Acesso em
07/02/2012.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WINE, Linda. Towards a deeper understanding of framing, footing, and alignment. **Teachers College, Columbia University Working Papers in TESOL & Applied Linguistics.** vol. 8, n. 2, 2008.

YIN, Robert K. **Estudo de Caso: planejamento e métodos.** Trad: Daniel Grassi. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

YOUNG, Stacy L. & BIPPUS, Amy M. Does it make a difference if they hurt you in a funny way? Humorously and non-humorously phrased hurtful messages in personal relationships. **Communication Quarterly**, Vol. 49, No. 1, p. 35-52. 2001.

ZAJDMAN, Anat. Humorous face-threatening acts: Humor as strategy. **Journal of Pragmatics** 23. 1995.

ZIV, Avner. **Personality and sense of humor.** New York: Springer. 1984.

ANEXO A – Tabela das convenções de transcrição

[colchetes]	fala sobreposta
(0.5)	pausa em décimos de segundo
(.)	micropausa de menos de dois décimos de segundo
=	contiguidade entre a fala de um mesmo falante ou de dois falantes distintos
.	descida de entonação
?	subida de entonação
,	entonação contínua
? ,	subida de entonação mais forte que a vírgula e menos forte que o ponto de interrogação
:	alongamento do som
-	auto-interrupção
<u>sublinhado</u>	acento ou ênfase de volume
MAIÚSCULA	ênfase acentuada
°	fala mais baixa imediatamente após o sinal
°palavras°	trecho falado mais baixo
palavra:	descida entoacional inflexionada
palavra;	subida entoacional inflexionada
↑	subida acentuada na entonação, mais forte que os dois pontos sublinhados
↓	descida acentuada na entonação, mais forte que os dois pontos precedidos de sublinhado
>palavras<	fala comprimida ou acelerada
<palavras>	desaceleração da fala
<palavras	início acelerado
hhh	aspirações audíveis
(h)	aspirações durante a fala
.hhh	inspiração audível
(())	comentários do analista
(palavras)	transcrição duvidosa
()	transcrição impossível
th	estalar de língua

* O significado do símbolo abaixo refere-se apenas à entrevista do *talk show*:

“palavra” diálogo construído

ANEXO B – Excertos da entrevista

- 01 JÔ: Ele é ator, humorista e apresentador, (.) eu vou conversar com < Marcelo Adnet. > ((aplausos da plateia))
- 02 ADNET: E ae:::: [Maravi::lha.]
- 03 JÔ: [< você já-] você ↑sempre foi animado assim? Desde- como é que era, (.) criança?
- 04 ADNET: Eu era uma criança estranha, era uma criança esquisita, eu não era muito animado não↓
- 05 JÔ: < Como é que é criança estranha?
- 06 ADNET: ↑Uma criança estranha é uma criança que não se sociabiliza muito, < sabe assim >, sábado à noite ?, (0.3) eu via os adolescentes passando na minha rua no Humaitá lá embaixo, (0.4) falando ((imitando a voz dos adolescentes)) “ ↑Vamo lá::, ↑vão pra boate, ↑vamo bebê:: ” ↓e eu tava em casa estudando russo.
- 07 ((risos da plateia))
- 08 ADNET: < E isso me da- > [isso-]
- 09 JÔ: [Que ida] de você tinha?
- 10 ADNET: Qui:nze. (1.0) então isso me- em um certo momento me bateu uma certa depressão, °sabe assim?
- 11 JÔ: (1.8) ↑Por que te bateu uma cer- () [cê gostava de estud-]
- 12 ADNET: [< ↑Porque > eu] queria também ir pra boate com os ami::gos, e viver essa coisa também, sabe?
- 13 JÔ: E ao mesmo tempo queria estudar [russo:]
- 14 ADNET: [Quería] estudar russo e::: outras coisas também lo:ucas assim,
- 15 JÔ: ↑Por que que cê queria estudar russo?
- 16 ADNET: Eu sem- eu sempre tive manias, muitas manias < esquisitas > e que elas duraram (.) elas duravam (.) um ani:nho assim. Então eu acho ótimo (.) °que você- cê vicia numa coisa; , acaba um ano depois; você já passou pra outra mania.

- 17 ((risos da plateia))
- 18 ADNET: [°Né?° ↑Então=]
- 19 JÔ: [Por exemplo?]
- 20 ADNET: =assim, por exemplo (.) todos os meus amigos estudavam inglês, eu estudava numa escola no Leblon, que só tinha mauricinho e patricinha, e todos estudavam inglês na escola, inclusive eu, (.) e estudavam inglês fora também fazendo cursinho, >e eu me perguntei< por que (.)=
- 21 JÔ: ↑Hum
- 22 ADNET: =fazer (.) curso de inglês >fora da escola se você estuda inglês na escola< e; (.) ouve música em inglês, é: vê filme em inglês >eu falei< vou estudar russo.
- 23 ((risos da plateia))
- 24 ADNET: ↑Que é o lado de lá da Guerra Fria >°quer dizer°< pra ter os dois lados, °entendeu?
- (...)
- 25 ADNET: e: ↑várias manias, tive mania de jogo do bi:cho, tive ma[nia de:]
- 26 JÔ: [Como as] sim
de jog- jogava no bicho?
- 27 ADNET: Si:m, e aí com- fiz uma monografia (.) sobre isso, me formei com dez (.) sobre isso, não digo quem é o professor pra não queimar o filme dele °né?
((risos))
- 28 ((risos da plateia))
- (...)
- 29 ADNET: ↑Um time divertido, tem umas coisas que eu não po°sso >falar<, ↓bom, °enfim, deixa pra lá.
- 30 ((risos da plateia))
- 31 JÔ: ↑O que? O que que cê não °pode-?

- 32 ADNET: Ah::: umas coisas do < resulta:do > °será que eles assistem? >Não sei.< As coisas do resultado °assim° que às vezes quando você faz um jogo muito alto, °meu deus,° É:: eles às vezes ligam pro lugar e falam “ olha só, o cara jogou mil reais aqui no número tal, então esse número não pode dar. ” Aí joga isso num computadorzinho, e o computador ((onomatopeia)) *prrr*, não vem aquele número, (.) >entendeu? <
- 33 ((risos da plateia))
- 34 JÔ: Cê tem certeza dis[so?]
- 35 ADNET: [↑Não,] não tenho certeza, >gente.< Não tenho provas,=
- 36 ((risos da plateia))
- 37 ADNET: =(0.3) ↑Não tenho provas, não tenho documentos, não tenho certeza. ((risos)) (1.8) É um palpite. (0.4) Me disseram.
- 38 ((risos da plateia))
- 39 JÔ: <Que eu sei> (1.6) a única coisa que não dá realmente pra- pra você ter dúvidas de que é- (0.8) certo é: o negócio do jogo do bicho, >porque< se não acabava.
- 40 ADNET: Ah, mas eles pagam tudo certinho, não tem essa, >é assim< ganhou, [ganhou,]
- 41 JÔ: [<Mas se dá número] co- número (1.1) ↑tem número cotado, isso tem.=
- 42 ADNET: [°Tem os números cotados.°]
- 43 JÔ: [=São Jorge.] (1.0) O cavalo é cotado.
- 44 ADNET: Exatamente. [°É.°]
- 45 JÔ: [Né?]
- 46 ADNET: E aí ele paga menos. (0.9) [>°Tem essas regrinhas.°<]
- 47 JÔ: [Agora,] (0.5) ↑qual é a maneira de você evitar de jogar no bicho, e EVITAR (0.8) de sofrer caso aconteça isso [de-]

- 48 ADNET: [↑Hum]
- 49 JÔ: <Quer dizer, esse número não pode dar °de nenhuma maneira.
- 50 ADNET: ↑Ah, evitar? É (0.7) jogar baixo, >°né?°< Não jogar muito alto=
- 51 JÔ: [Nã::o]
- 52 ADNET: [=porque se não o cara não vai-] não vai querer- ↓<qual é a maneira então?
- 53 JÔ: É jogar nos dias que corre a loteria federal: (0.6) [Que nesses dias-]
- 54 ADNET: [Vale pro Brasil inteiro.]
- 55 JÔ: °É.
- 56 ADNET: <Exatamente.> Aí o Jô é um <bicheiro> de primeira. ((risos))
- 57 JÔ: ((risos))
- 58 ((risos da plateia))
- 59 ADNET: Sabe tu::do, [claro.]
- 60 JÔ: [No dia que corre-] >Não< eu nunca joguei no bicho.
- 61 ADNET: ↑Claro, [eu também não.]
- 62 JÔ: [É de pura-] ((risos))
- 63 ((risos da plateia))
- 64 ADNET: [Cultura geral.]
- 65 JÔ: [<Pura curiosidade] porque eu já escrevi livro falando do jogo do bicho;
- 66 ADNET: >↑Ah, que legal.<
- 67 JÔ: E eu sei que tem isso, se você jogar (0.6) <acho que é quartas e sábados?
- 68 ADNET: É quartas e sábados. (0.3) [Tamo divulgando aqui] ((risos))

- 69 JÔ: [Nesse dia-] (1.2) quarta e sábado
((risos))
- 70 ADNET: ((olha diretamente para a câmera)) ↑Todas as quartas e sábados >olha<
dezoito horas, tá?
- 71 ((risos da plateia))
- 72 ADNET: A loteria federal do jogo do bicho. ((risos))
- 73 ((risos da plateia))
- 74 JÔ: ↑É. O bicho é tirado pela loteria (h)fe(h)de(h) ((risos))
- 75 ADNET: E você sabe que o telefone da: da loteria (.) legal >↑qual é a loteria
legal?< É a federal: Loteria federal mesmo, [°que a sena, lá°]
- 76 JÔ: [Sim, sim.]
- 77 ADNET: Você liga um número lá, e aí você ouve o resultado (0.4) oficial. ↑Se você
mudar o <último> dígito desse telefone você ouve o resultado do bicho,
olha que coincidência engraçada.
- 78 ((risos da plateia))
- 79 JÔ: < ↑°É mesmo? >
- 80 ADNET: ↑°É verdade.
- 81 JÔ: Isso aqui tá uma divulgação do jogo do bicho:
- 82 ((risos da plateia))
- 83 ADNET: Tomara que tenha edição essa entrevista >viu?< ((risos))
- (...)
- 84 ADNET: =já dormi em alto de mo:rrro porque eu me perdi ligando pros bombe:iros
e tal, (0.7) e os bombeiros iam salvar a gente °(e aí fa-)° ((imitando a voz
dos bombeiros)) “estão ouvi:ndo o- os apitos dos >bombeiros?< ” e a
gente “si:m” e eles ((onomatopeia)) *fiii fiii*, a trilha complica[díssima ()]
- 85 JÔ: [Sim sim]

- o que que é? É- [é::]
- 86 ADNET: [Não, é] pi pi. É o apito. [É o-] ((imita o som de apito))
- 87 JÔ: [> Não, <] [mas você-]
- 88 ADNET: [((imita o som de apito))] °é um api[to.º]
- 89 JÔ: [Vo] cê com um celular? [Como é que é o apito?]
- 90 ADNET: [Eu com celular.]
((imita o som de apito)) [>Eles apita:ndo=]
- 91 JÔ: [Você já com celular.]
- 92 ADNET: =e a gente com celular lá em cima, aí os apitos foram ficando ↑mais longe mais longe, (0.3) ↓aí ligaram e disseram ((imitando a voz dos bombeiros)) “ >olha< os bombeiros (.) tavam quase se perdendo também e decidiram voltar. ”
- 93 ((risos da plateia))
- 94 ADNET: (1.7) ↑Aí no dia seguinte s- nascendo o sol, a gente emociona::do > né,< fizemos (.) muito assim, bebendo um golinho d’água a cada meia hora pra num acabar, (0.5) aí quando a gente < desceu >, >quando< a gente chegou no fim da trilha, a gente pegou o carro, ↓o bombeiro ligou ((imitando a voz do bombeiro)) “ < estamos subindo. > ”
- 95 ((risos da plateia))
- 96 JÔ: Ah ((risos)) [Então tchau.]
- 97 ADNET: [>Falei< bom pas] seio pra vocês.
- 98 ((risos da plateia))
- (...)
- 99 JÔ: Vamo- vamo ver umas fotos (0.8) aqui do Marcelo (.) por favor?,

- 100 ((interjeição da plateia)) oh:::
- 101 ADNET: ↑Que fofi:nho > °né° < ((risos))
- 102 JÔ: Que coisa boniti::nha °gente°. ↑Vamo mais.
- 103 ((interjeição da plateia)) oh:::
- 104 ADNET: °Ah: garoto.° (2.1) Isso aí é- isso aí é [em < Macaé. >]
- 105 JÔ: [↑Você é botafogo-] você é
botafoguense.
- 106 ADNET: Eu sou botafoguense sim.
- 107 JÔ: Vamo lá.
- 108 ((interjeição da plateia)) oh:::
- 109 ADNET: Aí eu num tem- ↑essa é a explicação do por que que eu sou botafoguense, aí, não sei porque é um- ((risos))
- 110 ((risos da plateia))
- 111 JÔ Aí já é a fixação no- (.) no=
- 112 ADNET: [No Cristo.]
- 113 JÔ: [=no > Cristo] Redentor, < quase abrindo os bra[°c_inhos.]
- 114 ADNET: [QUASE.] Quase.
((risos))
- 115 ((risos da plateia))
- 116 JÔ: Vamo mais.
- 117 ADNET: Aí foi a < culinária > né, que foi outra < mania > também [oh,]
- 118 JÔ: [Você] cozinha
até hoje?

- 119 ADNET: Eu gosto de cozinhar só macarrão.
- 120 JÔ: Ah, é difícil:limo.
- 121 ((risos da plateia))
- 122 ADNET: > É difícil, <
- 123 JÔ ((risos)) Vamo mais.
- 124 ADNET: É: (.) °verdade. ((risos)) ↑Oh, aí já oh- (0.6) aí já ficando malugui:nho oh- (0.8) querendo estudar ru:sso, > olha lá, < (1.7) querendo mu::ito,
- 125 ((risos da plateia))
- 126 JÔ: Vamo mais.
- 127 ADNET: Mamãe escaneou com carinho,
- 128 JÔ Olha que < boni[ti- >]
- 129 ((interjeição da plateia)) oh:::
- 130 ADNET: [Aí is] so, (1.1) no Colégio Andrews lá no Rio de Janeiro,
- 131 JÔ: >Ah< você estudou no Andrews?
- 132 ADNET: ↑Estudei no Andrews, °estudei° (0.3) ali no Humaitá mesmo, (0.9) Queria agradecer a plateia pelos ((imitando a entonação da plateia)) oh::: . >Muito obrigado.<
- 133 ((interjeição da plateia)) oh:::
- 134 ((risos da plateia))
- 135 JÔ: Vamo mais.
- (...)
- 136 JÔ: Vamo lá.

- 137 ADNET: Ah aí é uma trilha já, oh.
- 138 ((interjeição da plateia)) uh:::
- 139 ADNET: >Aí< já mudou de oh pra uh ° tá vendo?
- 140 ((risos da plateia))
- 141 ADNET: ↑ Isso é- isso é um morro ali, lá na- na Lagoa Jô, que é facinho, só são dez minutos de trilha até aí e um visual super boni:to ° né.
- (...)
- 142 JÔ: ↑ >Agora< (.) tem uma coisa que o- que- aqui que eu gostaria muito de saber ou de entender=
- 143 ADNET: Aham.
- 144 JÔ: =que é: (0.7) o Silvio Santos gravou (1.2) [uma canção=]
- 145 ADNET: [((risos))]
- 146 JÔ: =do Guns ‘n Roses, [como é- como é que é?]
- 147 ADNET: [< Pois é, > isso é uma felicidade incrível] [que eu tenho-]
- 148 ((risos da plateia))
- 149 JÔ: [canção- qual é a canção do Guns ‘n Roses?]
- 150 ADNET: ↑ É o Sweet Child of Mine. Eu tenho uma felicidade incrível que o público manda e-mails (.) pra mim lá no programa e:: e- e- e os e-mails pedem coisas biza:rras, imitações, e paródias e combinações loucas, e uma delas pedia-
- 151 JÔ: O programa: é o- (0.4) [o 15 Minutos=]
- 152 ADNET: [O 15 minutos.] [Exatamente. ↑E: o: o: =]
- 153 JÔ: [=da MTV. Pronto.]

154 ADNET: =aí veio um e-mail pra gente pedindo pra (.) que eu cantasse o < Silvio Santos > - pra imitasse o Silvio Santos cantando Sweet Child of Mine do Guns 'n Roses, =

155 ((risos da plateia))

156 ADNET: = que ficou mais ou menos assim, né Tomate?

157 JÔ: ↑>Não< não ficou não, [não ficou não ;]

158 ADNET: [↑Não ficou não,] não ficou não.

159 JÔ: Não ficou não.

160 ADNET: < Não ficou não. >

161 ((risos da plateia))

162 JÔ: Vamos chamar a vinheta, que na volta (.) ele vai conta- ° vai ter esse negócio.

163 ADNET: Vai ficar.

(...)

164 JÔ: >Quer dizer< que você atende a pedidos, >°assim<

165 ADNET: A↑tendo a pedidos, atendo a pedidos;

166 JÔ: <Você tem um lado muito de improvi:so.

167 ADNET: ↑Ah é verdade, isso é uma arma (.) que eu acho muito bacana, muito legal,

168 JÔ: Que típo de pe- pedido você recebe pelo email?

169 ADNET: Ah:: coisas biza::rras, ah (.) “↑Marcelo, toca pra gente um (0.3) sei lá, é:: vamos dizer (0.4) o <rock 'n roll da cadeira>, Marcelo, cante pra gente o- a <melô da gravata borboleta>, Marcelo, cante pra gente o funk do Jô”, >°entende°<, sei lá.

170 JÔ: E sai na hora?

- 171 ADNET: E ↑sai, a gente tenta.
- 172 JÔ: ↑Como é que é o funk do Alex?
- 173 ((risos da plateia))
- 174 ADNET: O funk do Alex?
- 175 JÔ: É (.) já que é [°pra ser-]
- 176 ADNET: [↑Então vamo lá] então (0.4) na- de novo? ((vira-se para o músico)) Dá uma batidinha pra gente [de novo?]
- 177 JÔ: [↑Não,] em vez de [funk-]
- 178 ADNET: [↓Em vez de funk,] em vez de funk. [↑Não?]
- 179 JÔ: [Não, em vez de funk,] (0.9) o ROCK do Alex.
- 180 ADNET: Rock do Alex (0.4) ↓Vamo lá. (0.6) Vai ser difícil > ° hein: ° < ↑mas vamos nessa. ((fala para o músico)) ↑Toca qualquer coisa que eu vou atrás de você (.) no bom sentido.
- 181 ((risos da plateia))
- 182 JÔ: ((risos))
- 183 ADNET: °A gente vai junto. ((a música começa a tocar)) Vamo junto. ((música)) (3.5) ((pergunta para o Jô fora do microfone)) Ele é argentino?
- 184 JÔ: Chileno.
- 185 ADNET: ((Cantando)) *Olha que beleza, que bonito esse pequeno. Achei que era argentino, mas ele é chileno. Olha só que bela essa gravata borboleta. Eu vi ele ali atrás, comendo uma sobremesa, sobremesa, que beleza, que beleza. Serve uma água pra mim, traz agora assim, meu Deus do céu, parece a boneca, enche a minha caneca. Tem muita gente que já teve garçom, garçom lá na ex, mas esse é atual, é o Alex.*
- 186 ((risos e aplausos da plateia))
- 187 ADNET: Briga:do.

- 188 JÔ: < ↑O:lha só >
- 189 ADNET: Olha (.) isso é o que eu chamo de <infraestrutura> >bicho< poxa (.) brigado (1.2) pela infra, demais.
- 190 JÔ: Olha, mas ↑se::m- ↑foi na hora, sem ensaio, sem [nada:]
- 191 ADNET: [Desculpa] qualquer (.) co:isa, viu?
- 192 ((risos da palteia))
- 193 JÔ: Você adora isso >né?<
- 194 ADNET: ↑Eu adoro isso porque (.) <sabia que eu acho que às vezes a- as coisas que são improvisadas são melhores do que as ensaiadas. (0.7) Se eu tivesse que cantar de novo eu ia cantar meio <sabendo> o que ia acontecer, ↑não ia tá- (.) não ia ter que tá com aquele calor pra correr atrás da ri:ma e correr atrás da métrica °e aí-
- 195 JÔ: Foi ↑bom porque [inclusive]=
- 196 ADNET: [Foi bom?]
- 197 JÔ: =o negócio da argentina, que você sacou na hora,
- 198 ADNET: ((risos))
- 199 JÔ: “Ele é argentino?” “Não, ele é chileno.” Aí já-
- 200 ADNET: Chileno rima com pequeno, ° né? °
- 201 JÔ: ° Já foi, já vai di[reto. °]
- 202 ADNET: [° É: °]
- 203 ((risos da plateia))
- 204 ADNET: ((para a plateia)) ↑Ah, não >gente,< vão parar. ((risos)) ° (h)ol(h)h(h)a (h)a(h)í. °
- 205 ((risos da plateia))

- 206 ADNET: [((risos)) Que (h)mal(h)d(h)a(h)de.]
- 207 JÔ: [Cê num pode falar nada aqui,] não pode falar nada.
- (...)
- 208 ADNET: Só na internet > né, < que nos proporciona esses momentos gostosos.
- 209 JÔ: Você já fez alguma dessas coisas, já sapecou na internet > °ou não?° <
- 210 ADNET: < Sapequei? > Como assim > sapecuei na ° internet? ° <
- 211 ((risos da plateia))
- 212 JÔ: Colocou-
- 213 ADNET: Sapequei na=
- 214 JÔ: [Colocou-]
- 215 ADNET: [= ↑todo adolescente já] sapecou na internet, Jô. > ° isso é- ° <
- 216 ((risos da plateia))
- 217 ADNET: Sim. Diga.
- (...)
- 218 JÔ: Você (.) continua morando no Rio?, > ou mora [em ° São Paulo? ° <]
- 219 ADNET: [Quand-]
não sei mais onde eu moro. Eu moro na van.
- 220 ((risos da plateia))
- 221 ADNET: ↑Eu moro na van que ((risos)) (h)eu saio do Rio, vou pra São Paulo, pego a van. Aí fico lá: (.) na van. (0.8) ↑Aí trabalho e pego outra van, ↓aí fico na van. Aí volto pro Rio e ° pego uma van, então eu moro na van. >então assim< =
- 222 ((risos da plateia))

- 223 ADNET: =Rio São Paulo é um detalhe °assim né.° ↑Eu não sei onde eu moro Jô, sinceramente (.) não sei ainda.
- 224 JÔ: Agora por exemplo você tá morando (0.3) aqui, [(0.8) no estúdio.]
- 225 ADNET: [Agora eu tô aqui.]
>no estúdio, é.<
- 226 ((risos da plateia))
- (...)
- 227 ADNET: =Ele fez assim ((fazendo o gesto mini hang loose)) ((interjeição)) ihi::
>pra mim, eu falei< “bicho, que que é isso?” Ele falou pra mim ((imitando a voz do amigo)) “pô, tu não conhece? < O mini hang loose?, >” >eu falei< =
- 228 ((risos da plateia))
- 229 ADNET: =eu falei “não bicho, nun[ca vi °isso.° ”]
- 230 JÔ: [↑Mini hang-] como é que é?
- 231 ADNET: ((explicando como se faz o gesto)) É isso oh, (1.1) [isso e isso.]
- 232 JÔ: [< Mini- >] [()]
- 233 ADNET: [↑É um hang loose] sinho pequeno, oh que bacana oh.]
- 234 JÔ: [((fazendo o gesto do mini hang loose)) ((interjeição)) Ihi:::]
- 235 ((risos da plateia))
- 236 ADNET: [É uma coisa inútil] que eu achei tão ridículo isso, eu achei uma coisa tão ridícula-
- 237 ((interjeição da plateia)) ah:::
- 238 ADNET: ((imitando a entonação da plateia)) ah::: vocês se decepcionaram? ((risos)) (h)vo(h)c(h)ês > °queriam-° <

- 239 ((risos da plateia))
- 240 ADNET: Não gente, eu ado:ro o > mini hang loose< e [aí-
]
- 241 JÔ: [((olhando para a plateia))
 Ahn] tá fazendo o hang loose, olha lá.
- 242 ADNET: Olha, que bonitinho, ele sabe, [legal ;]
- 243 JÔ: [Ele sabe.]
- 244 ADNET: Que gran- [e ↑aí-]
- 245 JÔ [Tem 48 anos e tá fazendo o hang loose, > °olha lá.° <]
- 246 ADNET: ((risos))
- 247 ((risos da plateia))
- (...)
- 248 ADNET: ↑Aí um amigo meu um dia falou “Marcelo, se você pegar o mini hang loose e fizer assim, ((fazendo o gesto)) (0.7) ele vira um mini <me liga.>”
- 249 ((risos da plateia))
- 250 ADNET: Eu falei “↑bicho-” (0.8) ↓Abraço pro meu amigo Gregório Duvivier (.) que já veio aqui falar de advocacia com a Heloísa Perissé;; eu falei “nossa, que genial” ↑Aí Leonardo Miggiorin (1.2), o (h)a- grande ator virou pra mim e falou “↑Marcelo, (0.6) tenho um upgrade=”
- 251 JÔ: [>Do mini me liga.<]
- 252 ADNET: [“=a su] gerir do mini me liga, (0.3) que é atender o telefone do mini me liga.” Que é assim oh, ((fazendo o gesto)) ((onomatopeia)) trriim (0.8) alô?
- 253 ((risos da plateia))
- 254 ADNET: > Então < assim, é uma < bobagem > (0.7) sem fim, compreende?

- 255 ((risos da plateia))
- 256 JÔ: Ahn?,
- 257 ADNET: ↑Mas que a gente gosta [> °de bobagem° <]
- 258 JÔ: [Tem mais? Tem outro?]
- 259 ADNET: S- ah, aí tem o big hang loose (0.6) °né.
- 260 ((risos da plateia))
- 261 ADNET: Aí tem o hang loose que todo mundo se acopla e ficam trinta pessoas assim=
- 262 ((risos da plateia))
- 263 ADNET: = °né que é o (.) giant hang loose °né° (1.1) e ↑outras coisas que as pessoas mandaram ° >assim< que eu não lembro agora [mas-]
- 264 JÔ: [↑Como] é que é o hang loose la- (.) como é que é o- o:: esse e::m ((risos)) em equipe?
- 265 ((risos da plateia))
- 266 ADNET: Ah o hang loose em equipe? ((olhando para a plateia))
- 267 JÔ: Aquel- os- quantos- quantos-
- 268 ADNET: [Ah::]
- 269 JÔ: [Dá pra] fazer quan [tos?]
- 270 ADNET: [Dá] pra fazer- dá pra bater o guinness.
- 271 JÔ: >Deixa eu< ver a última fila, ↑olha lá.
- 272 ADNET: A última fi:la. ((a plateia da última fila se junta para fazer o hang loose em equipe)) É, eles tão um pouco desajeita- ↑oh: é por aí, o espírito é esse.
- (...)

- 273 JÔ: ↑ <Humor Cinco Estrelas,> com o grupo Comédia ao vivo, todas as sextas (0.3) no Teatro Renaissance em São Paulo. (1.3) E no (0.6) Zenas? =
- 274 ADNET: [>Zenas Improvisadas<]
- 275 JÔ: [=Improvisadas] (0.4) dia 1 e 2 de agosto (0.3) no HSBC Brasil em São Paulo. ↑ Você podia voltar inclusive pra fazer u:m Humor na Caneca aqui pra gente, não podia?
- 276 ADNET: ↑ Podia, podia sim.
- 277 JÔ: Então vamo combi[nar.]
- 278 ADNET: [Vamo,] qualquer hora eu pego uma van e venho praí.
- 279 ((risos da plateia))