

6 Considerações Finais

Investigamos, neste trabalho, o momento em que os participantes colaboram na construção da metagem de humor na interação e acreditamos que esta análise possa contribuir para um melhor entendimento de como são reguladas as relações entre amigos em situações informais.

Baseamo-nos no enquadre interacional da brincadeira como ferramenta de análise para entender melhor como se dá a criação e o estabelecimento da brincadeira na interação. Para isso, procuramos identificar os elementos responsáveis por definir este enquadre, levando em conta a organização de preferência e as estratégias de envolvimento.

Primeiramente, tendo em vista a aceitação do enquadre de brincadeira, percebemos que os participantes se filiam ao enquadre quando compartilham esquemas de conhecimento com os outros participantes da interação. Este compartilhamento parece funcionar como um mecanismo que garante a criação e o estabelecimento do envolvimento durante os momentos de humor.

A introdução da brincadeira parece funcionar como uma quebra de expectativa na interação, tanto em relação ao assunto quanto à forma como ela é introduzida. Associamos esta quebra de expectativa aos estudos sob a perspectiva da Semântica que consideram característica fundamental do humor a sua “incongruência” (Norrick, 2003).

A quebra de expectativa é identificada pelos participantes a partir do compartilhamento de esquemas de conhecimento. Este compartilhamento é demonstrado pelas estratégias de envolvimento, o alto uso de sobreposições e contribuições afiliativas dos participantes com e no grupo. Há também contribuições extralinguísticas como caricaturas e gestos. O enquadre se desfaz quando um assunto sério é topicalizado, podendo ser marcado pela tom de fala mais baixo.

O enquadre de brincadeira dá ao assunto um tratamento leve e coerente com a interação entre os amigos. Acreditamos que quando este enquadre é proposto e aceito, as barreiras sociais, mesmo numa interação simétrica entre amigos, cedem para dar espaço a trocas interacionais menos regadas por normas

sociais. E, quando este enquadre chega ao fim, através de um consenso, os papéis sociais marcados pelas regras sociais se estabelecem novamente.

Há, no entanto, momentos em que a proposição da brincadeira pode causar um conflito na interação por não ter sido interpretada como brincadeira. O humor pode não se estabelecer por conta de uma falha no compartilhamento de esquemas de conhecimento entre os participantes. Contudo, mesmo na falha de estabelecer um enquadre de brincadeira, os participantes se empenham em garantir a solidariedade no grupo, buscando esclarecer a tentativa de brincadeira.

Percebemos, ainda com base no enquadre, que o humor pode funcionar como uma estratégia para se alcançar outros objetivos. Durante a análise, identificamos uma superposição intencional de enquadres. A característica laminada dos enquadres dificulta a delimitação da brincadeira, mas demonstra que ela pode ser usada como estratégia para encobrir um outro ato de fala. Identificamos um momento em que a brincadeira encobre um pedido. O pedido mitigado pela brincadeira contribui para um enquadre maior da brincadeira onde há solidariedade entre os participantes. A laminação de enquadres na interação entre amigos parece ser um movimento intencional o que demonstra que eles estão cientes tanto da sua capacidade de maquiagem um enquadre, quanto do poder do enquadre de brincadeira. Os objetivos maquiados pelo enquadre de brincadeira são facilmente identificados e, logo, não tão facilmente alcançados – principalmente se forem objetivos que exijam esforços de um outro participante.

No humor direcionado a participantes da interação, as estratégias de envolvimento analisadas – repetição, imagem e diálogo construído - parecem operar também para estabelecer o enquadre de brincadeira. Imagens retratam de forma provocativa um participante da interação. As repetições permitem que os participantes tenham tempo o suficiente para pensar numa resposta – são automáticas por permitirem que os participantes utilizem a mesma estrutura ou elemento lexical para manter a provocação. Podendo optar pela descrição generalizada, opta-se por imagens específicas e irônicas para que a provocação surta mais efeito. As imagens evidenciam um exagero na elaboração de um tipo social que identifica outro grupo do qual aquele a quem o humor é direcionado não faz parte. No diálogo construído e colaborativo os participantes demonstram que compartilham informações e, contribuindo para esse compartilhamento, criam

significado conjuntamente e estabelecem assim envolvimento e solidariedade. A Construção conjunta parece garantir a aceitação mútua pelo grupo.

As estratégias de envolvimento se mostram paradoxais. Ao mesmo tempo em que garantem a solidariedade entre os participantes através do envolvimento mútuo entre participantes e interação, elas também operam estabelecendo a provocação.

Os momentos em que este paradoxo é evidenciado são, principalmente, momentos em que o humor é direcionado a participantes da interação, são momentos marcados pela tentativa daquele que inicia a brincadeira de fazer com que aquele a quem a brincadeira é direcionada sinta-se segregado do restante do grupo. Por estar sendo interpretada sob a metamensagem da brincadeira, a provocação não parece causar desconforto apesar de poder ser interpretada como uma ameaça ou crítica.

Foram também os momentos de humor direcionados a participantes da interação que se mostraram mais propícios para a análise da organização de preferência. Evidenciamos, primeiramente, que esta é uma noção intrinsecamente associada ao par adjacente e, portanto, não parece facilmente utilizada em segmentos que tem o humor direcionado a elementos fora da interação. Para entender a opção de resposta numa interação, parece ser necessário que a brincadeira, ou a quebra de expectativa presente na primeira parte do par, seja direcionada a um participante da interação que proverá a resposta na segunda parte do par. Esta quebra de expectativa é percebida pelos interlocutores e gera a necessidade de uma reportabilidade, característica de sequências despreferidas. Evidenciamos que, embora haja ambiguidade em alguns de nossos dados - por conta do silêncio, principalmente - a maior parte das sequências inseridas no enquadre da brincadeira são sequências despreferidas. A reportabilidade se mostra presente como uma estratégia de explicação da opção de se fazer uma sequência despreferida, mas, ao mesmo tempo, auxilia na construção de um ambiente solidário entre os participantes. É ela que parece evidenciar a “explicação” da metamensagem de humor contida na primeira parte do par, ou a aceitação do enquadre da brincadeira presente na segunda parte do par.

Assim como Boyle (2000), acreditamos que as sequências despreferidas são identificadas não somente por serem marcadas linguisticamente. Entendemos

que a quebra de expectativa e a reportabilidade que a acompanha são os elementos que caracterizam as sequências despreferidas.

No humor direcionado a elementos externos à interação, evidenciamos que as estratégias de envolvimento também contribuem para o estabelecimento da solidariedade no grupo. As imagens enunciadas ajudam os participantes a construir o significado a partir de suas imaginações e, ao mesmo tempo, dão veracidade às narrativas criadas, o que garante a atenção e, conseqüentemente, o envolvimento dos interlocutores com a interação. As repetições ocorrem da mesma forma que nos segmentos de humor direcionado a participantes da interação. Há um alto número de sobreposições que, ao invés de trazerem conflito ou pausas na interação, garantem o envolvimento dos participantes a partir do momento em que demonstram um compartilhamento de esquemas de conhecimento. O diálogo construído e colaborativo funciona aqui na elaboração conjunta de uma narrativa onde a graça parece residir na capacidade momentânea e espontânea de invenção e contribuição para a narrativa co-construída.

Apesar de não levarmos em conta o riso como estratégia de envolvimento, percebemos que ele é um elemento do enquadre de brincadeira. Ao mesmo tempo em que parece ambíguo, sem que se saiba com exatidão qual é a metagemagem transmitida e recebida, parece funcionar como gerenciador da troca de turnos. O riso aparece evidenciando a aceitação do enquadre e, em seguida, fechando este enquadre, podendo ser, dessa forma, responsável por demarcar o enquadre da brincadeira.

Percebemos que existem poucos estudos que levem em conta o riso em interações informais entre amigos. Acreditamos que este possa ser um objeto de estudo muito interessante, pois, como característica exclusivamente humana, enriqueceria substancialmente as pesquisas que visam entender o comportamento humano em sociedade.

A organização de preferência é outro campo que merece uma investigação mais aprofundada. A partir dela entendem-se as opções de contribuições propostas pelos interlocutores, possibilitando, dessa forma, entender melhor como é o posicionamento destes interlocutores em relação uns aos outros ou em relação à própria interação.

Conjuntamente com a organização de preferência, o discurso de humor se mostra especialmente interessante para ser abordado a partir da noção de *face*,

principalmente, quando se trata da brincadeira direcionada a participantes da interação.