



**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS, CULTURA E
REGIONALIDADE**

Gilberto Broilo Neto

*CODE-SWITCHING E FOOTING PARA A CONSTRUÇÃO DO HUMOR:
ESTUDO DE CASO DA SITCOM "FRIENDS"*

**Caxias do Sul
2017**



**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS, CULTURA E
REGIONALIDADE**

Gilberto Broilo Neto

*CODE-SWITCHING E FOOTING PARA A CONSTRUÇÃO DO HUMOR:
ESTUDO DE CASO DA SITCOM “FRIENDS”*

Dissertação de Mestrado apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Letras, Cultura e Regionalidade, da Universidade de Caxias do Sul.

Orientador: Profa. Dra. Heloísa Pedroso de Moraes Feltes

**Caxias do Sul
2017**

B866c Broilo Neto, Gilberto

Code-switching e footing para a construção do humor: estudo de caso da sitcom "Friends" / Gilberto Broilo Neto. – 2017.

161 f.: il.

Dissertação (Mestrado) - Universidade de Caxias do Sul, Programa de Pós-Graduação em Letras, Cultura e Regionalidade, 2017.

Orientação: Heloísa Pedroso de Moraes Feltes.

1. code-switching footing framing sitcom Friends. I. Feltes, Heloísa Pedroso de Moraes, orient. II. Título.

Code-switching e footing *para construção do humor: estudo de caso da sitcom "Friends"*

Gilberto Broilo Neto

Dissertação de Mestrado submetida à Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em Letras e Cultura da Universidade de Caxias do Sul, como parte dos requisitos necessários para a obtenção do título de Mestre em Letras, Cultura e Regionalidade, Área de Concentração: Estudos de Identidade, Cultura e Regionalidade. Linha de Pesquisa: Língua, Cultura e Regionalidade.

Caxias do Sul, 15 de agosto de 2017.

Banca Examinadora:

Dra. Ana Cristina Pelosi
Universidade de Santa Cruz do Sul

Dra. Carina Maria Melchiors Niederauer
Universidade de Caxias do Sul

Dra. Heloísa Pedroso de Moraes Feltes
Orientadora
Universidade de Caxias do Sul

Dr. Rafael José dos Santos
Universidade de Caxias do Sul

Dedico este trabalho a todas as pessoas que contribuíram com auxílio, espera e paciência para a sua realização.

AGRADECIMENTOS

Meus agradecimentos vão, primeiramente, à minha orientadora, Professora Dra. Heloísa Pedroso de Moraes Feltes, por ter aceitado o desafio desta investigação e a mantido fiel ao primeiro projeto de pesquisa, por toda orientação, dedicação, comprometimento e zelo.

Agradeço, também, ao coordenador Prof. Dr. João Claudio Arendt e aos professores do Programa de Mestrado em Letras, Cultura e Regionalidade, em especial aos que acreditaram neste trabalho desde o início.

Aos professores da banca examinadora, pelos ricos apontamentos e sugestões.

Aos meus colegas da turma 14, que, mesmo em meio a tanto trabalho, mostraram-se amigos e bons ouvintes.

A minha diretora Evandra Scottá, pelo entendimento, incentivo e paciência durante todo o período de estudo.

A minha família, colegas de trabalho, alunos e amigos, que, além de emprestarem seus ouvidos, apreciaram a proposta desta investigação tanto quanto eu. Muito obrigado.

*Language is a labyrinth of paths.
You approach from one side and
know your way about; you
approach the same place from
another side and no longer know
your way about.*

Ludwig Wittgenstein

RESUMO

Esta dissertação trata de *code-switching* e *footing* na *sitcom* estadunidense *Friends*. Tanto a troca linguística como o posicionamento identitário são elementos de análise da Sociolinguística Interacional (GOFFMAN, 1981; HUDSON, 1996; DURANTI, 1997), que é a teoria basilar desta investigação. Não somente aspectos teóricos desse arcabouço são utilizados como também estudos sobre humor (RASKIN, 1979; WRIGHT, 1875), *sitcom* (FURQUIM, 1999; SAVORELLI, 2010; VANDAELE, 1996), multimodalidade (GOODWIN, 2010; KRESS; LEEUWEN, 1996; VIEIRA; SILVESTRE, 2015), estereótipos (LAKOFF, 1987; SCHIAPPA; GREGG; HEWES, 2005), *performance* (TURNER, 1987), generalização social (BLUM, 2004), dentre outros. A fim de responder ao problema desta pesquisa, que reside em entender se o *code-switching* e o *footing* são mecanismos de geração do humor na *sitcom Friends*, optamos pelo estudo de caso dessa comédia seriada e pela investigação dos atos comunicativos em que se fazem presentes a alternância de código linguístico e o reposicionamento identitário. O objetivo geral da pesquisa é examinar a relação entre a geração de humor e as situações em que há a presença de *code-switching* entre Inglês Americano e do Inglês Britânico e de posicionamento entre variedades do Inglês Americano, além de considerar o posicionamento multimodal das interações comunicativas em episódios da *sitcom Friends*. Os objetivos específicos são (a) identificar os construtos identitários culturais na *sitcom Friends*, (b) identificar as situações de *code-switching* na geração de humor, (c) analisar situações de *code-switching* e aspectos multimodais na interação comunicativa e (d) analisar os efeitos do humor, com ênfase em fatores culturais intervenientes. Com a finalidade de cumprir com esses objetivos, alicerçamos nossa pesquisa, também, nos estudos de *framing* (GOFFMAN, 1974), que foram identificados nas cenas em que há *code-switching* e *footing*, que foram transcritas a partir da simbologia da Análise da Conversa (SACKS; SCHEGLOFF; JEFFERSON, 1974). Os resultados demonstram que, nos episódios da série *Friends* que foram analisados, o *code-switching* e o *footing* são mecanismos potenciais estratégicos de geração de humor que se formam em situações plurais com diversas funções de comicidade, tais como: sátira cultural, caricaturização estereotipada, representação da realidade, dentre outras.

Palavras-Chave: *code-switching*, *footing*, *framing*, *sitcom*, humor, *Friends*.

ABSTRACT

This dissertation is about code-switching and footing in the north-american sitcom Friends. Both the switch of language and the identity positioning are objects of analysis for the Interactional Sociolinguistics area (GOFFMAN, 1981; HUDSON, 1996; DURANTI, 1997), which is the main theory of this investigation. Not only theoretical aspects of this background are used but also studies about humour (RASKIN, 1979; WRIGHT, 1875), sitcom (FURQUIM, 1999; SAVORELLI, 2010; VANDAELE, 1996), multimodalidad (GOODWIN, 2010; KRESS; LEEUWEN, 1996; VIEIRA; SILVESTRE, 2015), estereotypes (LAKOFF, 1987; SCHIAPPA; GREGG; HEWES, 2005), performance (TURNER, 1987), social generalization (BLUM, 2004), among others. In order to solve the problem of this research, which resides in understanding whether both code-switching and footing are strategies of humour in the sitcom Friends, we opted for the case study of this situational comedy and for the investigation of the communicative acts in which the switch of linguistic codes and identity repositioning are found. The general objective of this research is to examine the connection between humour creation and the situations in which there is evidence of code-switching between American English and British English, positioning between American English varieties and the multimodal positioning of communicative interactions in episodes of the sitcom Friends. The specific objectives are (a) to identify the constructs of cultural identity in the sitcom Friends, (b) to identify the situations of code-switching in the humour generation, (c) to analyse the situations of code-switching and the multimodal aspects of the communicative act and (d) to analyse the effects of humour, highlighting the intervenient cultural aspects related to such effects. In order to fulfill these objectives, we, also, based our research on the studies of framing (GOFFMAN, 1974), which are identified in the scenes of code-switching and footing, being transcribed according to the Conversation Analysis symbolic conventions (SACKS; SCHEGLOFF; JEFFERSON, 1974). The results show that, in the episodes of the series Friends analysed, both code-switching and footing are potential strategic mechanisms to create humour formed in several situations through different comical functions, such as: cultural satire, stereotyped caricature, reality representation, among others.

Keywords: code-switching, footing, framing, sitcom, humour, Friends.

LISTA DE SIGLAS, QUADROS E FIGURAS

SIGLAS

AC – Análise da Conversa
DOOL – Days of Our Lives
IA – Inglês Americano
IB – Inglês Britânico
OMS – Organização do Movimento Social

QUADROS

Quadro 1 – Episódios (E) e Temporadas (T) - *Corpus*
Quadro 2 – Notações de Transcrição
Quadro 3 – Excerto 1 T04E16
Quadro 4 – Excerto 2 T04E17
Quadro 5 – Excerto 3 T05E20
Quadro 6 – Excerto 4 T06E04
Quadro 7 – Excerto 5 T07E15
Quadro 8 – Excerto 6 T09E07
Quadro 9 – Excerto 7 T10E03
Quadro 10 – Excerto 8 T10E03
Quadro 11 – Revisão da Análise dos Excertos

FIGURAS

Figura 1 – Excerto 1 T04E16
Figura 2 – Excerto 2 T04E17
Figura 3 – Excerto 3 T05E20
Figura 4 – Excerto 4 T06E04
Figura 5 – Excerto 5 T07E15
Figura 6 – Excerto 6 T09E07
Figura 7 – Excerto 7 T10E03
Figura 8 – Excerto 8 T10E03

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
2 CODE-SWITCHING, FRAMING, FOOTING E IDENTIDADE CULTURAL	27
2.1 CONTEXTUALIZAÇÃO: LINGUAGEM, CULTURA E SOCIEDADE	27
2.2 INTERAÇÃO E CODE-SWITCHING	33
2.3 FRAMING E COMPORTAMENTO SOCIAL	36
2.4 FOOTING: POSICIONAMENTO INTERACIONAL	43
3 SITCOM E HUMOR. ENQUADRES MULTIMODAIS PARA IDENTIDADE CULTURAL	48
3.1 O HUMOR EM SITCOMS	48
3.1.1 Representação da realidade: mimese, simulacro, imitação e esterótipos	53
3.2 MULTIMODALIDADE E GERAÇÃO DO HUMOR	61
4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	65
4.1 MÉTODO, TÉCNICAS E PROCEDIMENTOS	65
4.2 ANÁLISE DOS EXCERTOS	67
4.2.1 Excerto 1: T04E16 - The One With The Fake Party	70
4.2.2 Excerto 2: T04E17 - The One With The Free Porn	75
4.2.3 Excerto 3: T05E20 - The One With The Ride Along	80
4.2.4 Excerto 4: T06E04 - The One Where Joey Loses His Insurance.....	84
4.2.5 Excerto 5: T07E15 - The One With Joey's New Brain.....	90
4.2.6 Excerto 6: T09E07 - The One With Ross's Inappropriate Song	94
4.2.7 Excerto 7: T10E03 - The One With Ross' Tan	100
4.2.8 Excerto 8: T10E03 - The One With Ross' Tan	105
4.3 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....	111
CONSIDERAÇÕES FINAIS	123
REFERÊNCIAS	126
ANEXO A – A SITCOM FRIENDS	138
ANEXO B – ALFABETO FONÉTICO	146
ANEXO C – LEGENDAGEM DOS EXCERTOS	148
GLOSSÁRIO	152

INTRODUÇÃO

A geração de humor relacionada às situações de *code-switching* e *footing* em episódios da *sitcom* estadunidense *Friends* é o tema desta dissertação. Como trata Hudson (1996), *code-switching* se define por estratégia linguística de alternância de códigos linguísticos, podendo ocorrer não somente entre línguas diferentes, como entre variedades da mesma língua. *Footing*, conforme Goffman (1981), caracteriza-se pelo comportamento social dentro de um enquadre de eventos, em que é marcada a identidade cultural e fatores socioculturais. Tem-se como objetivo geral investigar a relação entre a geração de humor e as situações em que há a presença de *code-switching* entre Inglês Americano e Inglês Britânico e de posicionamento entre variedades do Inglês Americano, além de considerar o posicionamento multimodal das interações comunicativas em episódios da *sitcom Friends*. Os objetivos específicos são identificar os construtos identitários culturais na *sitcom Friends*; identificar as situações de *code-switching* na geração de humor; analisar situações de *code-switching* e aspectos multimodais na interação comunicativa; além de analisar os efeitos do humor, com ênfase em fatores culturais intervenientes.

A comicidade pós-moderna serve-se de novos gêneros humorísticos para fins de entretenimento, como, por exemplo, comédias de *stand-up*, que se constroem tipicamente pelo uso de *punch-lines*¹ no discurso sobre o cotidiano; história em quadrinhos, em que a sequencialidade imagética engendra a narrativa humorística; piada, que contém o forte apelo linguístico de incongruência; dentre outros. Já o gênero *sitcom*, forma abreviada de *situational comedy*, define-se como uma produção televisiva seriada em que cada episódio contém uma historieta cômica sobre o cotidiano dentro do enredo da temporada.

Um dos mecanismos de humor amplamente explorados é a estereotipização. O conceito de estereótipo discutido por Blum (2004), Debord (2003) e Lakoff (1987) leva em conta tanto o aporte linguístico utilizado em interações verbais como o aparato multimodal e gestualidade em situações não verbais. A maior parte das representações estereotipadas evidencia as qualidades negativas do elemento e, com isso, tende a gerar humor. Nesta pesquisa utilizamos o conceito de estereótipo pelo olhar da generalização social, em que o perfil de estereótipo representa o perfil social em que se insere.

¹ Conforme a definição do dicionário *Oxford* (1999), *punch-lines* são as palavras de encerramento de uma piada ou história que geram o humor. Para Raskin (1979), *punch-lines* são as três últimas palavras de uma piada que carregam significado implícito, requerendo dos ouvintes duas interpretações pelo aparato cognitivo. Como tratam Attardo e Pickering (2011), o tempo entre um turno de fala e outro acaba sendo essencial para a efetividade da comicidade das *punch-lines*.

Um grande número de estudos acadêmicos sobre *sitcoms* têm objetivado investigar como se dá o relacionamento interpessoal dos personagens considerando temas de gênero, amor, família, amizade, consumismo, dentre outros. Outras produções analisam o discurso dos personagens pelo olhar da Linguística, Sociolinguística, Lexicologia e Psicologia, dentre outras áreas. As *sitcoms*, sobretudo, são investigadas pelo apelo humorístico que apresentam e proporcionam um rico *corpus* investigativo sobre construções identitárias nas interações roteirizadas.

A comédia situacional tem como objetivo explorar as situações simples que acontecem no dia a dia. Dessa forma, esse gênero utiliza estratégias de simulação da vida real, mesmo que por meio de representações estereotípicas. Em se tratando de produções televisivas, temos de considerar esse gênero como espaço de generalizações sociais. O apelo humorístico de generalização por estereótipo marca um recurso recorrente nas *sitcoms*.

A Sociolinguística Interacional investiga situações de uso efetivo da linguagem em eventos de fala naturais. Entretanto, considera-se que o estudo das *sitcoms*, como (tentativa de) simulação e simulacro da vida cotidiana, podem servir-se desse aparato teórico-conceitual para evidenciar as identidades culturais presentes nas interações face a face do cotidiano, que acontecem de forma natural. Goffman (2002, p. 20) menciona que a “interação face a face tem seus próprios regulamentos; tem seus próprios processos e sua própria estrutura, e eles não parecem ser de natureza intrinsecamente linguística, mesmo que frequentemente expressos por um meio linguístico.” Nesse tipo de conversa, há a ratificação dos ouvintes e a interpretação da gestualidade além da enunciação propriamente dita. Esse conjunto de ações constrói o significado e, para esse autor, há a necessidade de considerar os aspectos socioculturais e de respeito às diferenças.

Goffman dedicou grande parte de seus estudos às instituições totais² a fim de entender os procedimentos atitudinais roteirizados e ritualizados. Esses estudos acrescentaram grande

² Para Goffman (1961), “uma instituição total pode ser definida como um local de residência e trabalho onde um grande número de indivíduos com situação semelhante, separados da sociedade mais ampla por considerável período de tempo, levam uma vida fechada e formalmente administrada” (p. 11). A separação social, ou fechamento, como discute o autor, “é simbolizado pela barreira da relação social com o mundo externo e por proibições à saída que muitas vezes estão incluídas no esquema físico - por exemplo, portas fechadas, paredes altas, arame farpado, fossos, água, florestas ou pântanos” (p. 16). Instituições totais são ambientes criados para cuidar de pessoas “consideradas incapazes de cuidar de si mesmas e que são também uma ameaça à comunidade” (p. 17), tendo uma organização projetada para evitar perigos intencionais, como por exemplo, uma prisão, sendo também um espaço de treinamento, como o quartel ou a escola, e oferecendo refúgio, como no caso de conventos. Em outras palavras, foram criadas para padronizar o comportamento social a fim de tirar os indivíduos do seu próprio sistema de apoio e de seu senso de identidade. Goffman (1961) trata das três disposições básicas do ser humano: dormir, brincar e trabalhar, e afirma que “o aspecto central das instituições totais pode ser descrito como a ruptura das barreiras que comumente separam essas três esferas da vida” (p. 17), essa ruptura se dá pelo controle burocrático que as equipes de supervisão, como o autor menciona, têm sobre os internados. A grande controvérsia dessas instituições está com o afastamento da família porque “o fato de manter as famílias fora das

valor à área da Linguística por favorecer o entendimento do comportamento humano de fala-em-interação e ainda as construções identitárias culturais. Esse autor apresenta os conceitos de *framing* e *footing* nos estudos da conversação (GOFFMAN, 2002). Embora, nesta dissertação, o aporte teórico não se situe na Análise da Conversa (SACKS; SCHEGLOFF; JEFFERSON, 1974) propriamente dita, faz-se uso dos conceitos de *framing* (GOFFMAN, 1974), definido como enquadramento de estruturas contextuais e regras adquiridas socialmente, e *footing* (GOFFMAN, 1981), a se caracterizar pelo comportamento social dentro de um enquadre de eventos, em que é marcada a identidade cultural e fatores socioculturais.

Em se tratando de construções identitárias, devemos levar em conta o conceito de *code-switching* (HUDSON, 1996). A troca de código linguístico está correlacionada à variação linguística e ao multilinguismo. A cultura é expressa pelos recursos que são utilizados nas falas cotidianas e, por essa razão, Goffman (1981) diz ser importante olhar às variações da língua como fenômenos da identidade social. Ainda para esse autor, a construção identitária é norteadada pela experiência coletiva e pela auto-identificação.

Este estudo tem como objeto investigativo episódios da série estadunidense *Friends*, que foi a *sitcom* mais duradoura e a que teve grande sucesso internacional de audiência, conforme Soars e Soars (2009). Além de termos grande apreço pela série e por a utilizarmos no ensino de língua inglesa, tanto para aspectos socioculturais de fluência, como para acurácia linguística, a motivação para esta pesquisa se deu pela afirmação de que o humor é aparentemente gerado pela troca de posicionamento linguístico e multimodal, tanto pelo *code-switching* e *footing* como pela construção de identidade cultural dos personagens no decorrer das dez temporadas da série. Assim, o problema desta dissertação reside em entender se determinadas situações de geração de humor na *sitcom Friends* são, então, influenciadas pela troca de código linguístico e posicionamento.

Friends foi a série de comédia estadunidense que cativou a geração dos anos de 1990. O melhor *show* televisivo já criado, conforme o *site* IMBD³ e, de acordo com o *site* *The Hollywood Reporter*⁴, o primeiro de 100 *shows* favoritos da indústria hollywoodiana. Somente depois de 236 episódios, 88 horas gravadas e uma década juntos os seis atores de

instituições sociais muitas vezes permite que os membros das equipes dirigentes continuem integrados na comunidade externa e escapem da tendência dominadora da instituição total” (p. 22). Assim, desligando os internos das suas necessidades básicas e controlando o contato familiar, “a instituição total é um híbrido social, parcialmente comunidade residencial, parcialmente organização formal” (p. 22).

³ MOST popular "sitcom" comedy TV series with at least 5,000 votes. IMBD. Disponível em: <http://www.imdb.com/search/title?count=100&genres=comedy&keywords=sitcom&num_votes=5000,&title_type=tv_series>. Acesso em: 15 de jul. 2016.

⁴ HOLLYWOOD'S 100 favorite TV shows. The Hollywood Reporter. Disponível em: <<http://www.hollywoodreporter.com/lists/best-tv-shows-ever-top-819499/item/desperate-housewives-hollywoods-100-favorite-820451>>. Acesso em: 04 out. 2016.

Friends seguiram caminhos profissionais separados. O episódio piloto foi lançado no dia 22 de Setembro de 1994 e a *finale* aconteceu no dia 6 de Maio de 2004. Para o *site Fortune*⁵, conforme Bukspan (2016), o último episódio foi assistido mundialmente com audiência estimada em mais de 52.5 milhões de telespectadores levando a série ao patamar de quarto episódio final mais assistido.

O programa já foi transmitido internacionalmente e as reprises dos episódios ainda mantém grande audiência na televisão aberta ou em pacotes pagos. Conforme o *site* IMBD, o *show* recebeu cinco Prêmios *Emmy*, incluindo um na categoria *Emmy* do *Primetime* para Melhor Série de Comédia, um Globo de Ouro, dois *SAG Awards*, e 56 outros prêmios com 152 nomeações. O *show* foi apresentado pela rede de televisão NBC em parceria com a *Warner Bros Television*. David Crane e Marta Kauffman foram os criadores da série, participando da composição da música de abertura, *I'll be there for you*, apresentada pela banda *The Rembrants*. Para Soars e Soars (2009), os criadores desejavam produzir um *show* que mostrasse a vida de jovens adultos nova-iorquinos conforme suas próprias experiências na juventude.

O conforto que a série ofereceu para o povo estadunidense após os atentados terroristas às torres *World Trade Center*, em Nova Iorque, ocorridos em 11 de Setembro de 2001, oportunizou crescimento de receita financeira de forma abrasadora. Como explicita o *site* BBC Brasil (2014)⁶,

a emissora NBC faturou US\$ 70 milhões com o último episódio de *Friends*. Cada anunciante pagou US\$ 2 milhões para cada inserção de 30 segundos. Foi, na época, um recorde - e quase o mesmo valor que anunciantes pagavam para anunciar no Super Bowl, a final do campeonato de futebol americano, tradicionalmente um dos horários mais caros na TV americana. Mas parte dos lucros da série era "comida" pelos salários milionários dos atores, que negociavam seus pagamentos em conjunto. Eles ganharam US\$ 1 milhão por episódio nas temporadas finais. Com isso, o custo de cada episódio era de cerca de US\$ 10 milhões, quase 20 vezes mais do que o custo de uma sitcom comum.

A produtora da série *Bright Kauffman Crane Productions* afirma que *Friends* é a série de comédia perfeita, conforme Wild (1995), para a revista *RollingStone*. Enquanto muitas *sitcoms* dos anos 90 apresentavam temas roteirizados sobre família, trabalho e amigos, Picone (2014) diz que *Friends* trouxe à televisão internacional o novo gênero chamado *hangout comedy*. Para a jornalista, esse novo gênero televisivo é um subgênero de *sitcom* que

⁵ BUKSZPAN, Daniel. 'Friends' reunion: how the TV show made them stars and insanely rich. *Fortune*, 21 feb. 2016. Disponível em:

<<http://fortune.com/2016/02/21/friends-reunion-nbc-careers-cast/>>. Acesso em: 15 de jul. 2016.

⁶ DEZ anos após o final, conheça dez curiosidades da série 'Friends'. BBC, 29 maio 2014. Disponível em:

<http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2014/05/140527_friends_dez_anos_pai>. Acesso em: 15 de jul. 2016.

possibilita a liberdade de atuação e criação dos atores. Em entrevista com a cocriadora, Kauffman afirma que grande parte do sucesso da série foi pela química que os atores demonstraram ter entre si desde as audições para o episódio piloto. Além de apresentar a *hangout comedy*, e faturar alto valor econômico e cultural, *Friends* trouxe muitos atores hollywoodianos para episódios na série.

Essa *sitcom* infundiu tendências de moda, como um simples corte de cabelo do personagem Rachel Green (Jennifer Aniston). O café *Central Perk* foi referência de *happy hour* impulsionando a marca *Starbucks*, que, em 1994, mesmo ano de estreia da série, abria sua primeira loja na cidade de Nova Iorque. Expressões idiomáticas dos personagens foram acrescentadas à fala do público. O uso gramatical do advérbio de intensidade *so* também sofreu alteração pela fala dos personagens nas construções linguísticas, contaminando o uso dele no dia a dia dos fãs de *Friends* (SOARS; SOARS, 2009).

Doze anos após o encerramento das gravações, a *sitcom* ainda é apresentada em horário nobre na televisão paga e aberta, contendo adaptações legendadas para diversos idiomas, em diversos países. O canal de entretenimento *Netflix* disponibilizou em 2015 todas as temporadas de *Friends* traduzidas ao Português devido à grande audiência. A série ainda está sendo frequentemente comentada nos *blogs* e perfis do *Youtube* dos fãs que recriam o enredo e propõem diferentes aspectos da série. Pratini (2015) compilou, para o *site* Adorocinema⁷, artigos sobre o movimento que os internautas fazem sobre *Friends* e ainda apresentou matéria sobre o *Stage 48: Script to Screen*, cenário em que os fãs podem visitar o café *Central Perk* e ter uma experiência de *Friends* (Anexo A).

No âmbito acadêmico, a *sitcom Friends* foi estudada por pesquisadores de diferentes áreas. Interessa, para esta dissertação, revisar brevemente os estudos realizados sobre esse *show* televisivo e sobre *sitcoms* em geral, identificando as áreas de pesquisa em que se concentram.

Noll (2014) se interessou em analisar o debate social dos fãs da série de comédia brasileira *Tapas & Beijos* sobre assuntos considerados “sérios” que acontecem no ambiente virtual *Facebook*; investigar a interação da emissora de televisão e esses fãs, nessa rede social; e identificar quais os temas principais que geram comicidade neste debate. O referencial teórico baseou-se na Teoria de Múltiplas Mediações⁸. Os métodos escolhidos foram de

⁷ PRATINI, Vitória. Que tal entrar no universo de Friends? Tour nos estúdios da Warner permite que fãs recriem cenas do seriado. Adorocinema, 28 de maio 2015. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/noticias/series/noticia-113597/>>. Acesso em: 18 de jul. 2016.

⁸ A Teoria de Múltiplas Mediações baseia-se num método de pesquisa midiática por meio do estudo semiótico de fenômenos comunicativos a partir de análises das práticas sociais e da vida cotidiana das pessoas evidenciadas

observação dessa interação dos fãs e da emissora televisiva no *Facebook* e a aplicação de questionário online, a fim de delimitar os principais temas que levam os fãs ao riso. Noll (2014) concluiu que são necessários temas como amizade, riso, brigas, coleguismo, paixão, sexo e cotidiano para qualificar a série como comédia brasileira. A autora destaca ainda que o *Facebook* funciona como espaço interativo de “produção de sentido” para a comunicação dos fãs com os fãs e fãs com a emissora de televisão, nesse caso, a Rede Globo.

A dissertação de Wilburn (2002) trata dos estereótipos masculinos e femininos e as mensagens mediadas⁹ do perfil afro-americano em *sitcoms* televisivas ocorridas entre os anos de 1950 e 2001. A autora contextualizou historicamente o alto interesse do povo afro-americano em programas de televisão, examinando a recorrente degradação perfilar deles em *sitcoms*, assim como o uso de personagens afro-americanos como peças de entretenimento para personagens brancos. Para a autora, houve mais personagens afro-americanos em comédias do que em dramas. A autora utilizou o método Análise de Conteúdo¹⁰ como ferramenta para entender se a perfilação afro-americana se modificou nas *sitcoms* *The Beulah Show* (1950), *Julia* (1968), *Good Times* (1974), *Gimme a Break* (1981), *Family Matters* (1998), *Girlfriends* (2000), dentre outras, e se esses personagens são usados para depreciar tal grupo social. Wilburn (2002) concluiu que ainda há apelo racista em *sitcoms* estadunidenses; todavia, com o avanço da produção televisiva afro-americana, há espaço para que os próprios afro-americanos venham a dirigir tais programas televisivos, a fim de modificar esse estereótipo criado pelos “brancos”.

As autoras Anjos e Carvalho (2016), em artigo acadêmico, identificaram o motivo pelo qual a *sitcom* *Friends* teve grande sucesso mundial e, para isso, como método, analisaram o roteiro do *show* televisivo em termos de aproximação com o público, perfilação de personagens e a linguagem. As autoras concluíram que a fama da *sitcom* se deu pela temática de amizade explorada através da comicidade e da identificação do público com os estereótipos dos personagens.

Já Bassoli (2015), também em artigo, discutiu os enquadramentos de humor e conflito no programa televisivo brasileiro *Tá no Ar: Tv na Tv* como geradores de polêmica religiosa. O autor analisou o quadro *Crents* desse programa como sendo uma cópia ironizada da *sitcom*

na mídia. É utilizada também para averiguar as menções que a audiência de algum programa televisivo faz pela internet.

⁹ Nesse caso, mensagens mediadas se referem à forma em que as construções identitárias são apresentadas nas *sitcoms* analisadas.

¹⁰ O método de Análise de Conteúdo se caracteriza por ser uma ferramenta analítica qualitativa de comunicação que utiliza domínios da linguística, semântica, hermenêutica, lógica e estética a fim de investigar o sentido do *corpus* – conteúdo analisado.

estadunidense *Friends* objetivando analisar as piadas que geram preconceito social. O objetivo geral foi buscar entender se em *Crents* as piadas ofenderam o público evangélico ou foram meramente criações estereotípicas a fim de gerar humor. Como método de pesquisa, o autor analisou a reação do público pela rede social Twitter e concluiu que as criações perfilares dos evangélicos tiveram como objetivo ridicularizar tal crença religiosa.

Como estudo de personagem, os autores Bona e Baldissera (2015) discutiram, em artigo, a construção do personagem Rachel Green, da *sitcom* estadunidense *Friends*, quanto ao seu processo de maturação durante as 10 temporadas. Os autores analisaram o arquétipo de Rachel Green e concluíram que o personagem se define como sendo redondo pela alta modificação da narrativa do personagem na *sitcom*.

Em uma análise transcultural, os autores Chious e Lee (2006) examinaram o impacto do programa televisivo popular estadunidense *Friends* em comunicação virtual nos Estados Unidos da América, Japão e Taiwan, e para isso, investigaram salas de bate papo e fóruns de discussão online sobre *Friends*. Essa pesquisa se concentra na forma como o público expressa as reações e sentimentos sobre o seriado estrangeiro e teve como conclusão a constatação de que o estilo de comunicação nos fóruns de discussão e salas de bate papo, bem como o entendimento do humor, são muito similares entre as três nacionalidades, embora tenham culturas plurais.

Os estudos tradutórios de legendas interessaram Liberatti (2011), que, em artigo, investigou a tradução da comicidade nas legendas da *sitcom Friends* a fim de avaliar os fatores que dificultam “a manutenção do humor no texto traduzido”, conforme diz a autora. A problemática reside na aplicação tradutória da Língua Traduzida e na Língua Fonte. Como método, Liberatti optou por analisar a tradução conforme a proposta de adaptação, transposição, tradução literal, equivalência e empréstimo linguísticos. Sua conclusão foi a de que, para manter a comicidade, a legendação precisou ser adaptada da Língua Fonte à Língua Traduzida, todavia, em alguns casos, a mudança de língua pôde ser literal.

Na dissertação de Zhao (2009), foram analisadas diferentes traduções da língua inglesa para a língua chinesa conforme o padrão de *Culture Specific Items*¹¹ em 30 episódios da série *Friends*. A análise se deu pelo fato de que a cultura chinesa é diferente da estadunidense podendo haver dificuldade de interpretação de contexto, principalmente em se tratando de polidez e humildade. Foi utilizado o método qualitativo na análise das transcrições dos

¹¹ *Culture Specific Items* se referem a todos os domínios de uma determinada cultura, tais como: flora, fauna, alimentação, vestuário, moradia, profissão, dentre outros.

episódios elencados pelo método da Teoria das Dimensões Culturais¹². O autor concluiu que muitos chineses não entenderiam a comicidade do seriado se não houvesse uma adaptação linguística necessária, não somente a tradução literal.

As relações sociais de *Friends* foram estudadas por Marshall (2007) em dissertação. A autora afirma que a relevância de estudar programas de televisão está na riqueza de sua influência social como mídia cultural. Por esse motivo, a autora investigou quais foram as ideologias dominantes e os construtos sociais hegemônicos presentes nessa *sitcom*. Para isso, ela analisou as práticas de amizade, a perfilação de gênero, as representações raciais e a demonstração de classe social. Como método, Marshall analisou nos 236 episódios da série os temas elencados e os analisou descritivamente de forma qualitativa. Sua conclusão é a de que *Friends* aborda comicamente as ideologias de amizade, gênero, raça e classe social, construto familiar, consideradas pela autora como dominantes.

O artigo produzido por Oliveira (2013) objetivou exemplificar, através de análise comparada, como as narrativas das *sitcoms Friends* e *Romantically Challenged*, embora muito similares, podem apresentar redundância e excesso de referências circulares. Como método de análise, o autor comparou as duas *sitcoms* por perfilação de personagem, enredo e cenário. Oliveira conclui que o fracasso de *Romantically Challenged* ocorreu pela falta de inserção de novos temas na narrativa da *sitcom*. Essa série foi cancelada após quatro episódios, após ser identificada como repetição de estruturas narrativas (personagem, enredo e cenário) “já presentes no imaginário dos telespectadores [por causa de *Friends*]”, conforme diz o autor.

Com olhar sociológico, Peckham (2006), em sua dissertação, discutiu a influência da *sitcom Friends* no público de idade entre vinte e trinta anos, considerado *Twixter*¹³ pela Teoria da Identificação¹⁴. A escolha de *Friends* foi feita pela perfilação dos personagens que encontra-se pelas 10 temporadas nessa categoria *Twixter*. Por método, a autora entrevistou quatorze mulheres *Twixters* que assistiram à série, investigando qualitativamente quais foram as suas identificações iniciais, identificações com personagem, identificações por episódio e identificações por estágio de vida na narrativa da *sitcom*. Como conclusão, o processo social de amizade e relacionamento encontrou-se muito parecido com a vida das telespectadoras. Houve grande identificação dessas mulheres com os personagens da série e com os

¹² A Teoria das Dimensões Culturais tem como objetivo investigar a cultura de gestão de pessoas a partir de cinco tipos – dimensões – de valores culturais, que são: distância de poder, individualismo, gênero, incerteza e projeto.

¹³ *Twixter*, de acordo com *Urban Dictionary Online*, caracteriza uma pessoa que têm idade entre 18 e 25 anos que ainda vive com os pais e têm atitudes não condizentes com as responsabilidades da idade.

¹⁴ A Teoria da Identificação visa analisar o processo de crença que as pessoas têm sobre valores e comportamentos sociais e como elas se posicionam na construção da identidade social.

acontecimentos cotidianos apresentados nos episódios. A autora afirma que essa forte identificação foi o fator da grande audiência da série televisiva.

Já para os autores Rocha, Araújo e Schulze (2014), a análise dos perfis de consumo dos protagonistas da *sitcom Friends* mostrou-se relevante para a área da Filosofia. A metodologia definiu-se como interpretativa, hermenêutica e epistemológica de textos culturais e práticas de consumo presentes nos 23 episódios da primeira temporada da série televisiva, como também outros 14 episódios de outras temporadas, objetivando identificar os estilos de vida, identidades e ideologias explicitados no enredo. Como resultado, os autores identificaram quatro categorias de consumo: consumo recorrente, consumo hedônico, anticonsumo e consumo planejado. Enquanto alguns personagens oscilaram nesses estilos de consumo, outros permaneceram firmes em sua categoria atribuída pelos pesquisadores, tendo suas identidades claramente marcadas pelas práticas de valorização material.

O tema de construção de gênero foi abordado por Tijander (2007), em artigo, e teve como objetivo investigar como se apresentam as normas de comportamento de gênero pela comunicação não verbal dos personagens da *sitcom Friends*. Como metodologia, a autora optou por analisar a postura dos personagens Chandler, Joey, Monica, Rachel e Ross em seis episódios da temporada de 1999/2000. Tijander (2007) encontrou 15 posições diversas no sentar para então olhar para o construto de gênero ali representado e transcreveu parte dessas cenas. A autora concluiu que, embora a posição das pernas pudesse definir características de gênero, os personagens não demonstraram seu comportamento de pernas ser relacionado com algum tipo específico de mensagem ou atividade emotiva em sua comunicação.

Alguns estudos de fundamentação linguística sobre *Friends* encontrados têm aporte lexical, sociolinguístico e linguístico. Bergman (2013), em sua tese, buscou entender, a partir da afirmação sociolinguística de que mulheres usam formas de fala menos coloquiais do que homens, se na *sitcom Friends* há distinção de conversa por gênero. Como metodologia, a autora examinou 36 episódios dessa série televisiva buscando os usos de *gonna*, *wanna* e *gotta* através de transcrições das falas. A conclusão foi a de que somente *gotta* foi usado com menos frequência pelos personagens femininos, enquanto *gonna* e *wanna* foram utilizados por ambos. A autora também concluiu que as conversas em *Friends* chegam a ser muito próximas das conversas naturais cotidianas. Essa conclusão, em especial, é relevante para o presente estudo, já que o uso do aporte teórico da Sociolinguística Interacional se justifica exatamente pela aproximação entre as interações entre eventos de fala naturais e as interações (verbais e não verbais) representadas em *Friends*.

A partir de uma abordagem didático-metodológica, Fernández e Fontecha (2008), em artigo, objetivaram construir uma atividade didática de ensino de língua inglesa para estudantes estrangeiros para trabalhar com as competências comunicativas que envolvem humor. Para isso, como método de estudo, elas optaram por analisar quatro excertos transcritos da série *Friends* olhando para o modelo das implicaturas conversacionais¹⁵. Pela abordagem pragmática, as autoras concluíram, após aplicarem a atividade com os estudantes, que a geração de humor nas situações que envolvem língua são ricas enquanto atividades didáticas para o entendimento contextual do uso da língua.

Em artigo, os autores Chen e Wu (2010) analisaram como os personagens da *sitcom Friends* violam os princípios de cooperação¹⁶ a fim de gerar humor às conversas. Foram analisadas transcrições de conversas dos episódios da décima temporada desse *show* televisivo. Esses autores detectaram que as estratégias de humor precisaram violar esses princípios de cooperação através de ironia, respostas irrelevantes e desculpas. A conclusão dessa pesquisa residiu em afirmar que o uso do humor pode ser tanto engraçado como cruel, conforme análise.

Realizando uma análise lexicológica Ferreira (2008) construiu um campo léxico-semântico com lexias relacionadas à temática de amor encontradas nas legendas do primeiro episódio e do último de cada uma das cinco primeiras temporadas da série televisiva *Friends*. O método de análise se deu pelo uso de dicionários de língua inglesa para analisar o contexto das ocorrências dessa temática nos excertos transcritos. A autora mapeou 125 lexias em língua inglesa e traçou 10 subcampos léxico-semânticos, tais como: *flirt, date, relationship, feeling, physical contact, wedding, marriage, sex e breakup people*.

¹⁵ A Teoria dos Atos de Fala é fundamentada nas áreas da Pragmática, Linguística e Filosofia da Linguagem. O objetivo principal dessa teoria é analisar qualquer ato comunicativo, considerando os enunciados e os contextos discursivos de uso. Nessa teoria, é direcionado à Linguística o conceito de intencionalidade da essência da fala e a condição de que os participantes de uma conversa devem ser sinceros e verdadeiros em todos os enunciados. Assim, são consideradas as condições de felicidade ou infelicidade conforme as expectativas de conversa. Há, também, os atos de *performance* chamados locucional, ilocucional e perlocucionário. O primeiro ato se define pelo tema da conversa, o segundo pela intencionalidade, e o último pela expectativa culturalmente criada.

¹⁶ A Teoria Inferencial das Implicaturas objetiva explicar os princípios de cooperação necessários entre os interlocutores para o real entendimento em um discurso. Essa teoria considera quatro categorias denominadas máximas conversacionais que regem a conversação: máxima da quantidade (fazer uma contribuição tão informativa quanto for requerido); máxima da qualidade (dizer o que é verdadeiro); máxima da relação (ser relevante); máxima do modo (evitar ambiguidade. Ser objetivo). Assim, o falante pode violar alguma máxima propositalmente, com a intenção de transmitir uma informação não literal do enunciado e conta com a dedução do ouvinte. Portanto, havendo a violação de uma máxima o ouvinte presume que a quebra foi consciente com esse propósito e realiza o processo de inferência da informação implícita.

Kucharová (2013), em sua dissertação, analisou o uso da estratégia de *wordplay*¹⁷ na tradução semântica e pragmática da língua inglesa para a língua tcheca no contexto de humor. Como método, foram transcritos excertos em que aparecem estruturas fonológicas, lexicais polissêmicas, lexicais idiomáticas, morfológicas e sintáticas a fim de comparar com a tradução do inglês para o tcheco. O *wordplay* acabou sendo mais evidenciado nas estruturas morfológicas. Na tradução, as estruturas polissêmicas foram omitidas gerando grandes problemas de interpretação contextual.

Com uso de aporte tecnológico, Vicentini (2006), em sua dissertação, proporcionou uma atualização à atividade didática de ensino de língua inglesa do livro *InsideOut Upper Intermediate*, da editora *Macmillan*. A autora utilizou como teorias basilares a Linguística de *Corpus*¹⁸ e o Sociointeracionismo¹⁹. O *corpus* analisado totalizou em 883.453 palavras em todos os episódios da série televisiva *Friends*, tendo como *corpus* de referência a parte oral do *British National Corpus* em 4.335.731 palavras. O objetivo desse estudo foi identificar quais foram os padrões léxico-gramaticais mais frequentes das palavras e expressões propostas pelo livro didático; quais foram os padrões encontrados no *corpus* de estudo que também estavam no *corpus* de referência; como o resultado dessa pesquisa pôde ser transformado em atividade que promovesse a conscientização desses padrões e ainda se as atividades propostas seguiram os princípios teóricos e metodológicos necessários. Como método de pesquisa foi usado software *Wordlist*²⁰ para a investigação de *clusters*²¹ e a intuição da pesquisadora. A autora concluiu o estudo com a proposta de criação de uma atividade que contemplasse o uso do *chunk*²² mais frequente apropriado através do *Data Driven Learning*²³.

A partir da Teoria dos Atos de Fala, os autores Zand-Vakili, Kashani e Tabandeh (2012), em artigo, investigaram as ocorrências de Atos de Fala na *sitcom Friends*. Eles objetivaram apresentar não somente exemplo de discurso falado, como também das

¹⁷ *Wordplay*, para *Oxford Dictionaries Online*, define-se pelo uso inteligente de diferentes significados ou ambiguidades de palavras em ato comunicativo, especialmente a fim de gerar humor.

¹⁸ Segundo Biber, Conrad e Reppen (1998), a Linguística de *Corpus* se caracteriza pelo estudo do uso da língua por amostragem de unidades estruturais e classificações contextuais de textos autênticos em *softwares* computacionais. A investigação do corpus, nesse método, considera aspectos linguísticos pela luz da Sociolinguística em análise empírica.

¹⁹ Sociointeracionismo é a teoria tratada por Vygotsky (1988) no que tange a influência dos processos sociolinguísticos no desenvolvimento da cognição quando inseridos em contextos de aprendizagem processuais.

²⁰ *Wordlist* é uma lista gerada por *softwares* [AntConc, WordSmith Tool] de análise de linguística de *corpus* a partir de listas e categorias de palavras.

²¹ *Clusters*, em *wordlist*, representam as palavras que se repetem em uma determinada categoria.

²² O termo *chunk*, em nível primário, pode ser considerado como uma unidade lexical representativa em várias funções de linguagem ou como uma unidade gramatical; em secundário, representa uma unidade de memória; e, em terciário, pode configurar-se por tamanhos variáveis sendo ainda menor que uma construção frasal, especialmente em texto, como discute Krishnamurthy (2002).

²³ *Data Driven Learning* se caracteriza pelo método de análise linguística de *corpus* na comparação entre línguas diferentes.

ocorrências desses atos devido ao contexto situacional. O *corpus* coletado foi o primeiro episódio da primeira temporada da série *Friends*, que foi transcrito. Na análise dos dados foi feita identificação dos Atos de Fala. Por essa análise, foi constatado que houve maior frequência de discursos sobre negociações de segredo sobre casos amorosos ou problemas em geral, assim como de pedidos de ajuda. Entretanto, foram encontradas categorias de Atos de Fala como: confiabilidade, expressão de respeito, narração, verificação, encorajamento, dentre outros.

Focalizando o humor na *sitcom Friends*, a tese de Palupi (2006) investigou pragmaticamente os tipos de humor presentes na série em relação com Teoria Inferencial das Implicaturas. Como método, o autor escolheu a transcrição das cenas de humor do episódio *The One With That Could Have Been* como *corpus* de análise e buscou categorizar os tipos de comicidade ali presentes. Como resultados, o autor identificou como tipos de humor a provocação (*banter*), erro estúpido (*blunder*), série de situações cômicas (*chain*), erro acidental que envolve emoção (*freudian slip*), ironia (*irony*), confusão entre pessoas similares (*mistaken identity*), ato primeiramente esperto que acaba sendo estúpido (*relapse*) e insulto (*repartee*), além da violação das máximas conversacionais que também geram comicidade.

Em sua dissertação, Smilauerová (2012) comparou a produção de humor feita pelos personagens Phoebe e Chandler da *sitcom Friends* na primeira, terceira, quinta, sétima e nona temporadas, sob o olhar dos princípios de cooperação. Como metodologia, a autora transcreveu cinco episódios destas temporadas e categorizou Phoebe e Chandler conforme a proposta da Teoria das Implicaturas. A conclusão desse estudo reside no fato de que Phoebe violou a máxima conversacional de relação, enquanto Chandler mostrou violar a máxima de qualidade.

Com aporte da Teoria da Implicatura, Xiaosu (2009), em sua dissertação, investigou como os princípios de cooperação, da Teoria das Implicaturas, estão relacionados com a produção de humor no seriado *Friends* e como se aplica a teoria sobre polidez neste contexto. O método adotado foi a análise das transcrições de episódios (não mencionados). Como conclusão, Xiaosu (2009) encontrou violações das máximas conversacionais de forma consciente e inconsciente presentes nas falas dos personagens do seriado. Foram encontradas metáforas como recurso de comicidade, tais como: *greek tragedy*, *barrel of a gun*, *climbing into my brain*, dentre outros.

Não encontramos nenhuma produção acadêmica que analisasse a construção de identidade cultural com o uso de *code-switching* e *footing* na série televisiva *Friends*, ou a geração de humor nesta série através da troca de código linguístico e posicionamento

multimodal. Isso nos leva a entender que há grande relevância de estudo dessa série televisiva pelo arcabouço das teorias sobre humor, *code-switching* e multimodalidade. Tendo isso em mente, revisamos alguns estudos sobre *code-switching*, *footing* e multimodalidade encontrados.

Em seu artigo, Wells (2011) afirma que o uso de *code-switching* pode ser uma ferramenta capaz de analisar a troca de código linguístico entre a língua espanhola e inglesa na comédia de George Lopez como ferramenta de construção identitária e cultural. Como método de análise, a autora comparou duas *performances* do comediante com duas audiências pelo olhar de *code-mixing*²⁴ objetivando entender como Lopez construiu sua identidade latina, como ele selecionou o código linguístico conforme a audiência presente e quando ele utilizou o discurso monolíngue inglês. A autora concluiu que Lopez utilizava o *code-mixing* conforme o efeito de comicidade que ele pretendia criar conforme o perfil do público que estava assistindo ao *show*. Na primeira *performance*, o comediante trocou o registro linguístico como forma de criar afeição com a audiência bilíngue, enquanto na segunda *performance*, como a audiência era monolíngue inglesa, Lopez optou por manter o Inglês como língua padrão do discurso.

Nadia (2014) investigou as motivações sociopragmáticas da linguagem-em-uso com uso de *code-switching* entre os idiomas árabe e francês no gênero de comédia *stand-up*, a fim de identificar no discurso a identidade argeliana. Como método de pesquisa, o autor analisou cinco *performances* do comediante Abdel-kader Secteur em vídeos online entre os anos de 2011 a 2013, além de entrevistar trinta e duas pessoas da nacionalidade argeliana para investigar se o público entende a comicidade pela troca de código linguístico. A conclusão é a de que o discurso do humorista muda o código linguístico para relembrar o público da historicidade da Argélia.

Bowen (2002), em artigo, apresenta estudos e discussões científicas feitas sobre o estilo de fala da comunidade homossexual. A principal fonte de pesquisa da autora reside em produções acadêmicas nos Estados Unidos da América, Canadá e Austrália. Esse artigo delimita as principais características fonéticas do discurso homossexual e propõe *lispings*²⁵ como sendo específica dos falantes dessa comunidade. A autora busca analisar o uso de *code-switching* ou *code-mixing* como estratégias da fala *gay* no contexto bilíngue através de entrevistas com pessoas dessa comunidade. Bowen concluiu que o uso de troca de código ou mistura de registro linguístico ocorre mais frequentemente como forma de autoproteção no

²⁴ O termo *code-mixing* é utilizado para a mistura de expressões de outras línguas no uso de uma língua materna (VIZCAÍNO, 2011).

²⁵ Conforme Bowen (2002), *lispings* define-se pelo ato de balbuciar as consoantes *s*, *z* e *th*, em Língua Inglesa.

ambiente social ou como forte apresentação da orientação sexual. A autora afirma que muitos homossexuais que apresentam as características de fala por *lisp* fizeram terapia linguística quando crianças por apresentarem tais características.

Code-Switching e *code-mixing* também são estudados no livro *Media and Translation. An Interdisciplinary Approach*, de Abend-David (2016). Esse autor editou uma coletânea de artigos de vários autores sobre mídia e tradução. Esse livro apresenta de forma multidisciplinar discussões sobre a sistemática de tradução em produções audiovisuais. A escolha linguística ocorre por compensação quando não há equivalência tradutória entre idiomas, todavia, isso pode interferir no formato da produção em termos de adaptação dialógica, caracterização de personagem e produção sonora homogênea. Como a adaptação acontece conforme as necessidades e expectativas do público pode haver perda de potencial de humor por fatores culturais e fonéticos. O uso de *code-switching* e *code-mixing* como estratégias que geram humor pode sofrer enfraquecimento cômico em processos tradutórios.

No capítulo *Interactive Footing*, do livro *Reporting Talk. Reported Speech in Interaction*, Goodwin (2006) apresentou o conceito de *footing* pela estratégia de conversa reportada. Ele analisa a sequencialidade de fala e o dialogismo presente nas interações verbais da paráfrase. Como método, o autor examinou a organização de fala de um falante afásico com problemas de construção sintática pelos enquadramentos sobre *footing* na interação com pessoas em conversa reportada. Esse enquadramento prevê entender a coprodução da interação em nível semântico de abordagem linguística-social-cognitiva. Goodwin (2006) concluiu pela produção de conversa face a face na estrutura de reportagem dos participantes que a estratégia de multimodalidade foi usada para a interação ser bem-sucedida. O sujeito afásico conseguiu se fazer entender perfeitamente tanto pelo uso de linguagem verbal como não verbal.

Com o apoio da Teoria de Posicionamento²⁶, Marinova (2004), em seu artigo, utilizou as teorias sobre *footing* e *positioning* a fim de contrastá-las considerando a interação conversacional. Além de utilizar as teorias mencionadas acima, a autora subsidiou-se na estratégia de análise comportamental por contextualização. A autora concluiu que, embora ambos os autores analisassem a interação das ações conversacionais, a teoria sobre *positioning* não leva em conta o conhecimento prévio do participante da conversa na interpretação do assunto. Para *footing*, em conversa natural, há uma série de expectativas que os participantes têm em termos de endereçamento e ratificação na conversa. As duas teorias

²⁶ Com viés sociolinguístico, a Teoria do Posicionamento busca considerar todos os atos e relações dialógicas em situações comunicativas como referências relevantes para a construção e posicionamento de identidade social.

entendem a produção de conversa como evento social em que há necessidade de negociação na coconstrução de significado.

Em seu artigo sobre terapia fonoaudiológica, Starosky (2007) investigou pela teoria de *footing*, esquemas e enquadre da interação de uma criança surda com os terapeutas em dinâmica de jogos infantis. A coleta de material foi feita pelo método de microanálise etnográfica e pesquisa-ação na ambientação da UFRJ. A análise foi feita nas mudanças de *footing* e enquadres nas interações face a face desses participantes. A autora concluiu que a criança surda teve grande facilidade de interagir com os terapeutas durante o período de jogo e que houve facilidade de troca de *footing* e enquadre conforme o método da atividade proposta por esses profissionais. Os enquadres encontrados foram instrucional, liderança, competitivo e brincadeira.

Em seu artigo sobre estudo publicitário, Vizcaíno (2011) analisou como o humor presente em campanhas de publicidade da empresa aérea espanhola *Vueling* em termos de *code-mixing* e *code-switching*. Como o *corpus* analisado é multilíngue [espanhol, inglês, italiano, holandês e francês], a autora investigou o humor pela Teoria da Incongruência²⁷ levando em conta os aspectos de estrutura linguística, fonética e apelo visual do espanhol coloquial em relação com esses idiomas. A autora concluiu que a presença de *code-mixing* e desvios [uso de expressões em outro idioma] foi a estratégia utilizada para gerar humor, e que os elementos multilinguísticos fazem parte dos *frames* desses idiomas possibilitado o entendimento da comicidade pelos esquemas culturais.

Em suma, entende-se, dado esse quadro de revisões, que esta dissertação pode trazer contribuições para os estudos sociolinguísticos interacionais no que tange não somente o uso de *code-switching*, *framing* e *footing* como também estratégias de humor na construção de identidade cultural.

Considerando o problema norteador, que é investigar se determinadas situações de geração de humor na *sitcom Friends* são influenciadas pela troca de código linguístico e por posicionamento identitário, e os objetivos estabelecidos, que são analisar a relação entre a geração de humor e as situações em que há a presença de *code-switching* e *footing*, assim como os aspectos multimodais na interação comunicativa, esta dissertação estrutura-se em cinco capítulos, o primeiro é a presente Introdução. O segundo capítulo aborda os conceitos

²⁷ A Teoria da Incongruência objetiva explicar a incoerência entre o que se espera e o que realmente é entendido ou percebido em uma situação de comicidade. Neste estudo não investigamos o humor na *sitcom Friends* através dos mecanismos de comicidade propostos pela Teoria da Incongruência e nem pela Teoria da Superioridade embora mencionando tais abordagens teóricas. Objetivamos olhar para o humor gerado por *code-switching* e *footing* nesta série.

de *code-switching*, *framing*, *footing* e identidade cultural em termos de contextualização, interação, comportamento e posicionamento social. Já no capítulo três, discutem-se as teorias sobre humor e *sitcom*, considerando os enquadres multimodais de representações de identidade cultural e a relação entre estereótipo e humor nos processos miméticos de representação da realidade. No quarto capítulo, caracterizam-se o método qualitativo e o estudo de caso, as técnicas de seleção e transcrição do *corpus* construído e os procedimentos de identificação da sequencialidade das interações constituintes de *code-switching* e *footing*, além de analisar e discutir a geração de humor nos excertos que constituem o *corpus*. No quinto capítulo são apresentadas as considerações finais deste estudo. Na sequência, há três anexos referentes à série *Friends*, ao alfabeto fonético de Língua Inglesa e à legendagem dos excertos, como também o glossário de termos técnicos.

Os resultados desta pesquisa demonstram que as estratégias conversacionais de *code-switching* e *footing*, analisadas pelo âmbito da Sociolinguística Interacional, são mecanismos potenciais de geração da comicidade na *sitcom* estadunidense *Friends* porque consideram fatores extralinguísticos, como a multimodalidade oral e gestual, aspectos socioculturais e identitários no construto de simulacros estereotipados e caricaturados.

2 CODE-SWITCHING, FRAMING, FOOTING E IDENTIDADE CULTURAL

Este capítulo objetiva discorrer sobre a linguagem humana à luz da Antropologia Linguística, Sociolinguística e Sociolinguística Interacional. Esta discussão se dá pelo fato de que a língua, em todas suas particularidades, tem representado ser um instrumento indispensável aos estudos sobre cultura²⁸ e comportamento social. Sendo social a construção de significado, há a necessidade de olharmos para as interações verbais e não verbais a evidenciar as similaridades e diversidades presentes nas conversas do cotidiano. Nas relações humanas, a linguagem demarca as peculiaridades da cultura e então, as variações linguísticas se fazem altamente relevantes para a investigação sobre a construção identitária, conforme as teorias propostas por Duranti (1997), Goffman (1981), Goodwin (2006), Hudson (1996), Ribeiro e Garcez (2002), Salzmann (2004), dentre outros. Na seção 2.1 abordamos os conceitos de contextualização em interação, linguagem, cultura e sociedade. Na seção 2.2 discutimos *code-switching* em situações interativas. Na seção 2.3, tratamos de *framing* e comportamento social. E na seção 2.4, tratamos de *footing* no posicionamento em interações.

2.1 CONTEXTUALIZAÇÃO: LINGUAGEM, CULTURA E SOCIEDADE

A investigação da complexidade das relações humanas instigou os primeiros antropólogos nas pesquisas *in loco* a observar como a adaptabilidade da sobrevivência humana se configura e a entender os processos biológicos constituintes. Considerando o fato de que a cultura se consolida pelas variações e aproximações de relações sociais complexas

²⁸ Apropriamo-nos do conceito de cultura proposto por Lévi-Strauss (1958) que discute o fato da cultura ser generalizada e estruturada por graus de relacionamento. Nessa perspectiva, a linguagem, para o autor, serve como condição analítica para as relações interpessoais e evidencia as características do real, todavia, não se codifica como universal. A cultura se fundamenta no nível de pensamento inconsciente, tal como a linguagem. Lévi-Strauss propõe a linguagem como *produto* cultural, por ser elemento de evidenciação dos atos culturais, como *parte* da cultura e, ainda, como uma *condição* para relações culturais. Assim como a análise do autor sobre a estruturação de sistemas, como por exemplo, os de parentesco e da mitologia, a linguagem se organiza por entrelace de trocas culturais. Lévi-Strauss (1982) afirma que a cultura não pode ser justaposta ou superposta à vida pelo fato de que o homem, pela ótica do autor, é considerado um ser social na mesma medida em que biológico. O modelo cultural se apropria de elementos linguísticos, instrumentais, institucionais, estéticos, morais e religiosos para compor o mapa de comportamento. Com pensamento naturalista, a cultura é caracterizada por regras institucionais presentes na natureza. Assim, o autor assevera que “tudo quanto é universal no homem depende da ordem da natureza e se caracteriza pela espontaneidade, e que tudo quanto está ligado a uma norma pertence à cultura e apresenta atributos do relativo e do particular” (p. 47). Afinal, as relações são estabelecidas a partir do universo das regras de conduta, tanto na cultura como na linguagem e as ações sociais são entendidas pelo âmbito do simbólico. Leach (1970) menciona a universalidade do sistema cognitivo humano e a teoria de Lévi-Strauss sobre a variabilidade dos construtos culturais na discussão do simbólico. Para Leach (2006), como para Lévi-Strauss, a cultura é entendida através de estudos de generalização capazes de evidenciar por suposições e induções as relações simbólicas da sociedade como um grande jogo. Portanto, como afirma Turner (1987), as relações simbólicas da sociedade constroem a ideologia da cultura, que são modelos da realidade.

(CUCHE, 2002), a Antropologia utiliza a linguagem como ferramenta analítica. Lévi-Strauss (1958) olha para a relação entre cultura e linguagem e conclui, à lume da Antropologia, que embora o aporte cognitivo humano seja universal, há variações de comportamento em cada cultura e, como a linguagem se configura como produto, parte e condição cultural, a generalização social serve como estratégia analítica.

O olhar antropológico na área da Linguística se orienta para os estudos de língua na identificação de práticas culturais com aporte multidisciplinar à investigação dos atos sociais de caráter interpsicológico e intrapsicológico (DURANTI, 1997). O pressuposto de que a cultura se evidencia nas práticas em sociedade através da comunicação é a base dos estudos etnográficos em microanálise sobre a estruturação da língua em alguma comunidade específica. Para Duranti (1997), a linguagem é uma ferramenta que reflete pensamentos e ações, porém, ela também é usada para a distinção dos construtos identitários na interação comunicativa, além de explicitar os princípios de cooperação, alternância de códigos, modos de comunicação e participação interacional.

No aprofundamento antropológico dos estudos sobre linguagem, não somente a estrutura da língua começou a ser relevante, como também as práticas de uso situacionais, verbais e não verbais e o contexto das ações no cotidiano e em situações específicas, dando o início às investigações sociolinguísticas e o posicionamento de que a comunicação precisava ser compreendida como constitutiva de um sistema ideológico (SALZMANN, 2004). A Sociolinguística é definida por ser “o estudo da língua em relação com a sociedade” como afirma Hudson (1996, p. 4), além de considerar os fatores extralinguísticos. Por outro lado, a Linguística Tradicional²⁹ defende o fato de que a linguagem é internacionalizada culturalmente e convencionada por padrões homogêneos, sendo, então, não permissiva às variações e construções plurais da língua (HUDSON, 1996).

De acordo com a Linguística Tradicional, uma língua se organiza como um sistema análogo, estrutural e fundamentado em regras. A crença está no purismo e na internalização lexical e gramatical. Enquanto para os sociolinguistas, a preocupação com a comunicação reside na organização cultural deste sistema, que então passa a ser heterogêneo porque

²⁹ Entendemos por Linguística Tradicional (LT), a Linguística da tradição inaugurada por Saussure, uma ciência que visa descrever a historicidade de todas as línguas e suas peculiaridades em termos de leis gerais. Há também o entendimento de que a LT olha para fatores psicológicos e sociais do discurso e considera a língua como um sistema passível de evolução. A língua, então, passa a ser responsável por todos os processos comunicativos por ser, como afirma Saussure (2006), um “produto social das faculdades da linguagem e um conjunto de convenções necessárias, adotadas pelo corpo social para permitir o exercício dessa faculdade nos indivíduos” (p. 17). Há, ainda, o estudo da fala que é um ato individual de vontade e inteligência relacionado ao pensamento pessoal e o aporte fonador e psico-físico. Na investigação da linguagem, tanto a língua como a fala representam objetos de estudo. A LT, todavia, não trata de aspectos de variação linguística como no caso da Sociolinguística.

valoriza a diversidade e a variação linguísticas, priorizando os dialetos e fatores contextuais como classe social, gênero, idade, localização e estilo (DURANTI, 1997) e ainda, para Hudson (1996), sotaque, morfologia, sintaxe, vocabulário e pronúncia.

Por essa perspectiva, Hudson (1996) menciona que variação engloba as diferentes manifestações da língua de uso flexível, como linguagem padrão, dialetos, registros, estilos, e pode ser definida como sendo “uma série de itens linguísticos com distribuição social similar”³⁰ no uso por um participante de alguma determinada comunidade linguística. Mesmo sendo componentes de uma mesma comunidade, os falantes podem apresentar variedade da língua. O conceito de inteligibilidade mútua, apresentado por Salzmann (2004), é caracterizado pela habilidade de reconhecimento das diferenças linguísticas em interação verbal e não verbal social. Os padrões de discurso³¹ do indivíduo podem variar não somente pelas referências às quais a pessoa foi exposta desde a infância ou pela influência local, como também pela escolha lexical e gramatical e sistema anatômico humano em termos de especificidades vocais e mudanças musculares que envolvem pronúncia.

Bakhtin (2002, p. 74) discute, por outro viés teórico, o conceito de heteroglossia, que se define pela

estratificação interna de uma língua nacional única em dialetos sociais, maneirismos de grupos, jargões profissionais, linguagens de gêneros, fala das gerações, das idades, das tendências, das autoridades, dos círculos e das modas passageiras, das linguagens de certos dias e mesmo de certas horas (cada dia tem sua palavra de ordem, seu vocabulário, seus acentos).

Esse conceito também é tratado por Duranti (1997) na apresentação das teorias puritanas gramático-tradicionais do estudo da linguagem em contraste com a Sociolinguística, que considera a diversidade e a mistura linguística como fonte riquíssima de análise cultural. Na pluralidade discursiva da fala evidenciam-se as intenções linguísticas e a autoria. Bakhtin (2006, p. 79) também propõe o argumento de que não há neutralidade nas palavras pelo fato de que “o indivíduo recebe da comunidade linguística um sistema já constituído, e qualquer

³⁰ Do original: “[...] a set of linguistic items with similar social distribution.”. (HUDSON, 1996, p. 22). Todas as traduções desta pesquisa foram feitas pelo autor.

³¹ Entendemos discurso conforme a Sociolinguística Interacional, que o conceitua como sendo elemento de interação constituinte da “natureza dialógica da comunicação humana e o intenso trabalho social e linguístico implícito na co-construção do significado e da ação.” (RIBEIRO; GARCEZ, 2002, p. 8). Assim, a relação discursiva considera tanto o falante como o ouvinte participantes de um ato comunicativo em que há diferentes papéis sociais e convenções culturais norteadoras do evento de comunicação. O ato comunicativo, então, evidencia construções representativas da realidade e posicionamentos comportamentais contextuais em ações de cooperação e negociação interativas (PHILIPS, 2002). O discurso também pode ser considerado uma ferramenta que descortina práticas sociais de dominação de poder (VAN DIJK, 1997) e instrumento de mudança social (FAIRCLOUGH, 2001).

mudança no interior deste sistema ultrapassa os limites de sua consciência individual.”. Dessa forma, esse autor considera que há aproximação com o pensamento tradicional da Linguística, todavia, consolida seu argumento em direção à ideologia da linguagem e na produção individual consciente do discurso. E explicita que

todo pensamento de caráter cognitivo materializa-se em minha consciência, em meu psiquismo, apoiando-se no sistema ideológico de conhecimento que lhe for apropriado. Nesse sentido, meu pensamento, desde a origem, pertence ao sistema ideológico e é subordinado a suas leis. Mas, ao mesmo tempo, ele também pertence a um outro sistema único, e igualmente possuidor de suas próprias leis específicas, o sistema do meu psiquismo. O caráter único desse sistema não é determinado somente pela unicidade de meu organismo biológico, mas pela totalidade das condições vitais e sociais em que esse organismo se encontra colocado. Desse modo, o psicólogo adotará, para estudar meu pensamento, uma abordagem orientada para essa unicidade orgânica de minha individualidade e para essas condições específicas de minha existência. O ideólogo, ao contrário, não se interessará por esse pensamento a não ser que ele esteja inscrito de maneira objetiva no sistema do conhecimento. (BAKHTIN, 2006, p. 59).

Numa linha similar de pensamento, Bourdieu (1998) discute que a produção da linguagem é norteada pelas regras da comunidade e exige interpretação situacional desconstruindo a ideia da inocência das palavras. Para esse autor, a autonomia da língua está relacionada aos efeitos simbólicos da linguagem, bem como com as capacidades geradoras de linguagem. O olhar sociológico desse autor para os estudos sociolinguísticos caracterizam as interações sociais como “relações de comunicação que implicam o conhecimento e o reconhecimento” (p. 23) em se tratando do uso da linguagem como posicionamento de poder. Bourdieu ainda assevera que as trocas linguísticas são “relações de comunicação por excelência [...] [e] são, também, relações de poder simbólico onde se atualizam as relações de força” entre os participantes da interação (p. 24.). O posicionamento linguístico adotado pelos integrantes de algum grupo social explicita o construto identitário em evento situacional (BLOM; GUMPERZ, 2002).

Em suma, a investigação de atos sociais, construto identitário, alternância de código linguístico, princípio de cooperação e participação em situação comunicativa, como também fatores extralinguísticos, variedade, posicionamento e autoria são conceitos apresentados pela Antropologia e pela Sociologia. Mais amplamente são discutidos pela Sociolinguística Interacional, que utiliza esses conceitos no estudo das interações linguísticas situacionais através de convenções que atribuem à conversa a capacidade analítica da estrutura social, valores agregados, ambiente extracorpóreo que são atributos sociais (GOFFMAN, 1964).

Nas interações em que há o uso de dois ou mais idiomas se considera a comunidade como sendo multilíngue, conforme Salzmann (2004). Em alguns casos, a seleção da língua

acontece por poder político e religioso, ou simplesmente, pelo perfil que os indivíduos querem demonstrar. Duranti (1997), que entende multilinguismo não somente como mudança entre idiomas mas também pelo intercâmbio entre variedades da língua, discute as línguas consideradas antilínguas, registros que são, de certa forma, secretos ou não bem aceitos pela comunidade em geral. Mais comumente, é evidenciado o uso de duas línguas em uma mesma comunidade, chamada de bilíngue. Os indivíduos bilíngues são capazes de “ter controle total e igual de duas línguas em todas as situações”³², como menciona Salzmänn (2004, p. 174), sendo dotados de capacidade para administrar o uso de cada língua dependendo da interação social em que são participantes.

Além da mudança de língua, há a alternância de dialeto, ou seja o bidialetalismo. Blom e Gumperz (2002) afirmam que uma comunidade bidialetal é repleta de significado social, ou seja, as alternâncias de códigos linguísticos, mesmo que sutis, também em postura e gestualidade, determinam o direcionamento em que a situação de interação segue, definem o estilo de evento social e ainda explicitam as pistas comunicacionais, como “velocidade de enunciação das frases, ritmo, maior número de pausas de hesitação” (p. 68), dentre outros. A escolha do repertório de códigos e a competência comunicativa, discutida por Hymes (1972), permite ao indivíduo ser autônomo na produção comunicativa e, com isso, estabelecer um posicionamento social durante o momento interativo, que leva em conta os valores constituintes do evento situacional (BLOM; GUMPERZ, 2002). Há ainda o conceito de idioleto que é apresentado por Salzmänn (2004) como sendo a maneira particular de fala de um indivíduo ou grupo em situações do cotidiano. É a própria variedade individual. Já Duranti (1997) menciona o estilo como sendo variedade linguística, juntamente com idiomas, dialetos e registros.

Também chamados de socioletos, os dialetos, que são construtos sociais regionais, passíveis de transformação por tempo e espaço, podem apresentar alteração em pronúncia (HUDSON, 1996). Essa modificação se refere ao sotaque local que se contrasta ao dialeto somente pela estrutura fonética, enquanto, conforme Hudson (1996), os outros aspectos da língua (morfologia, sintaxe e vocabulário) se mantêm idênticos. Para esse autor, não somente a demarcação geográfica define o dialeto, todavia, o sotaque e a construção perfilar social da comunidade ou região, inclusive em termos de nível educacional.

Uma comunidade bilíngue, onde há alternância entre duas línguas, se distingue de uma comunidade bidialetal, em que a variação linguística está no dialeto. Todavia, no momento em

³² Do original: “[...] have complete and equal command of two languages in all situations”. (SALZMANN, 2004, p. 174).

que há duas variações entretecidas na conversa, sem considerar mudança de língua ou dialeto, há diglossia. Tanto Salzmänn (2004) como Hudson (1996) conceituam a diglossia como sendo a troca de código entre o uso da formalidade e a informalidade da língua. O uso formal, considerado padrão ou alto, reside em situações de comunicação profissional, escolar, legal e religiosa, enquanto a aplicação informal, chamado de vernacular ou baixo, se dá em situações ordinárias com familiares e amigos, ou empregados e colegas de trabalho, em desenhos animados, estações de rádio e programas televisivos populares, piadas, dentre outros.

Os conceitos de língua (idioma), dialeto, idioleto e variedade se sobrepõem de certa forma. Simplificadamente, variação linguística se configura por toda alteração de código linguístico em uma determinada comunidade. Alteração de idioma acontece em situações de bilinguismo ou multilinguismo. Já o dialeto se configura como sendo uma variação morfológica, sintática e fonética de uma língua padrão por processos de migração geográfica ou aspectos sociais como classe, sexo e idade no processo evolutivo da língua (HUDSON, 1996). Como mencionado anteriormente o idioleto se define pelo caráter individualizado de fala de um participante ou de uma comunidade. Dessa forma, entendemos que todo tipo de alteração da língua acontece pela substituição de códigos.

2.2 INTERAÇÃO E *CODE-SWITCHING*

Olhando para código linguístico como sendo um sistema formal de comunicação, conforme menciona Kramsch (1998), a alternância de código, ou *code-switching*³³, é a “estratégia verbal pela qual os falantes bilíngues ou bidialetais trocam o código linguístico num mesmo evento conversacional como sinal de solidariedade ou distanciamento social e também como um **ato de identidade** (cultural).”³⁴ (p. 125). A condição de escolha de código ocorrente em multilinguismo (idiomas), como em quaisquer outras situações comunicativas que envolvem variação linguística (dialetos, idioletos, sotaques), se define por *code-switching*. É o posicionamento linguístico de troca de código “no curso de uma interação de fala”, como define Salzmann (2004, p. 311).

Para Hudson (1996, p. 51), o *code-switching* se evidencia em situações de “misturas de variedades”³⁵ juntamente com *code-mixing* e *borrowing*, conceitos que são discutidos a seguir. Para esse autor, a alternância de código linguístico ocorre, primeiramente, como consequência inevitável do bilinguismo, e a escolha pelo registro é feita conforme a circunstância, situação e pessoa endereçada³⁶. No caso de comunidades multilíngues, a escolha dos idiomas é sempre feita conforme a situação e controlada por regras sociais. O autor entende o termo *code-switching* como sendo a troca entre idiomas; por isso, apresenta o conceito *language-switching* como sendo uma forma ampla de abraçar outras variedades (dialetos e registros) além de somente código; porém, utiliza o primeiro como termo principal.

Como uma estratégia comunicativa, em que os participantes de fala podem alterar o código conscientemente, o *code-switching* se distingue em duas categorias: a situacional e a metafórica. O *code-switching* situacional, de acordo com Garcez e Ostermann (2002)

envolve mudanças claras nas definições que os participantes têm dos direitos e deveres um do outro e que, portanto, contribui para a sinalização e definição mútua da situação conjunta em que se encontram no evento de fala. A noção presume uma relação direta entre língua e situação social. As formas linguísticas empregadas são elementos fundamentais do evento, no sentido de que qualquer violação das regras de seleção modifica a percepção do evento para os participantes (p. 259).

³³ Utilizaremos os termos *code-switching*, *code-mixing*, *borrowing*, *footing*, *framing*, *contextualization cues*, em língua inglesa.

³⁴ Do original: “Verbal strategy by which biligual or bidialectal speakers change linguistic code within the same speech event as a sign of cultural solidarity or distance, and as an **act of** (cultural) **identity**.” (KRAMSCH, 1998, p. 125).

³⁵ Do original: “Mixture of varieties” (HUDSON, 1996, p. 51).

³⁶ Entendemos *pessoa endereçada* conforme o conceito de ratificação (GOFFMAN, 1964), em que o participante que possui o chão conversacional se direciona para algum ouvinte específico durante a interação o ratificando.

Ou seja, toda pista comunicacional alterada, verbal ou não verbal, pode representar mudança de código. Por esse prisma, a gestualidade, bem como a alternância da língua, as regras sociais e os valores culturais (formalidade, informalidade, confiança, privacidade), representam fatores essenciais à análise da comunicação que acontece em um mesmo cenário e evento (BLOM; GUMPERZ, 2002). A alteração da situação social é fortemente marcada nessa estrutura.

De forma microanalítica, Gumperz (1976 apud GOFFMAN, 1981) entende que o *code-switching* pode ocorrer também em situações em que há a presença de estruturas de relatos diretos e indiretos, seleção e endereçamento de ouvintes, uso de interjeições e repetições de léxico ou construções frasais, envolvimento participativo, manutenção de assunto ou introdução de novos tópicos de conversa, ênfase e separação de tópicos e sujeito do ato comunicativo, além da tipificação do discurso.

Para Hudson (1996), o *code-switching* situacional está presente nas interações em que há influência externa, ou seja, na troca de regras sociais, e posicionamento, pela modificação da estrutura de participantes na interação. A escolha pela variação utilizada acontece de forma clara e é controlada por convenções que os integrantes de uma comunidade específica conhecem pela experiência de vida e conhecimento linguístico. A demarcação de uma interação acontece pela troca de código devido ao grande marco simbólico cultural que este possui, o que converge com a menção de Duranti (1997) sobre a influência das atitudes e atributos constituintes de uma cultura na comunicação.

Em contraste, o *code-switching* categorizado como metafórico olha para as trocas da língua sem considerar os aspectos de mudança social em atos comunicativos. Garcez e Ostermann (2002) explicitam que esta categoria

permite que sejam postas em prática duas ou mais relações sociais entre o mesmo conjunto de indivíduos participantes da interação. A mudança linguística, nesse caso, está relacionada a determinados tópicos e assuntos, e não propriamente a alterações na situação social em termos dos direitos e deveres dos participantes. O efeito semântico desse tipo de alternância depende da preexistência de relações regulares entre as variantes e as situações sociais. Quando uma forma alternativa é empregada regularmente em um certo contexto, esse contexto [enquadre] se agrega a seu significado, de modo que, quando a forma é empregada em um contexto em que ela não é comum, a sua ocorrência traz consigo traços do ambiente original (p. 258).

Sendo assim, a mudança de código é metafórica quando a situação de interação não é determinada pelo forte posicionamento social, e o *code-switching* acontece menos claramente. Conforme Hudson (1996), esse contexto pode ser ambíguo na medida em que “o falante decide ignorar a situação externa observável e foca nas características menos visíveis às

pessoas relacionadas”³⁷ (p. 53), como por exemplo, na escolha de uma variação ou dialeto local para criar uma estereotipização³⁸ específica. Afinal, os falantes são capazes de manipular as normas que governam o uso das variedades da mesma maneira que eles podem alterar as regras que estruturam os significados das palavras pelos usos metafóricos (HUDSON, 1996).

Contudo, embora considerando ou não a construção identitária social em atividade de comunicação, ambas as categorias em que há presença de *code-switching*, situacional ou metafórico, ocorrem não somente pela troca de registro linguístico, mas também pela gestualidade e postura corporal, inclusive pela “variação de tópico de conversa [que] pode ocasionar a alternância de código”, como dizem Blom e Gumperz (2002, p. 75).

Ressaltamos que toda alternância de código pode gerar a reconstrução de identidades culturais. Nessa condição, Bourdieu (1998) discute a alternância de código linguístico como sendo uma escolha individual que marca o posicionamento social, que é, muitas vezes, censurado pelas regras culturais, como no caso dos usos linguísticos que têm significados diversos em contextos multilíngues. Esse autor ainda aborda os usos da formalidade e informalidade estruturados pelos enquadres discursivos no posicionamento de poder social.

No mesmo grau de ambiguidade interacional em que o *code-switching* metafórico se insere, há a presença de *conversational code-switching*, também chamado de *code-mixing*. Ao alterar o código linguístico há, imediatamente, a troca de situação e posicionamento social. Em situações de *code-mixing*, os participantes bilíngues fluentes alteram variações, porém, a situação de interação não se modifica. Hudson (1996) chama de coquetel linguístico³⁹ toda a mudança de códigos que ocorre em um mesmo discurso em que palavras, expressões, gírias são misturadas. O contexto comunicacional é compreendido por todos participantes que “avaliam se os usos de *code-mixing* são aceitáveis na comunidade de fala ou não”⁴⁰ (p. 53) norteados por estruturas sintáticas.

O conceito de *borrowing* discutido por Hudson (1996), também chamado de *loan-words*, embora se defina pelo uso de palavras emprestadas de outra língua, diverge de *code-mixing* no que tange ao bilinguismo. Entendendo a língua como um sistema cognitivo em que os participantes de uma comunidade a utilizam para comunicação e no qual há a presença de

³⁷ Do original: “[...] the speaker decides to ignore the observable external situation and focus instead on less observable characteristics of the people concerned.” (HUDSON, 1996, p. 53).

³⁸ Entendemos *estereótipo* conforme as teorias da Semântica Cognitiva proposta por Lakoff (1987) que afirma que os estereótipos sociais são julgamentos sobre as pessoas e são reconhecidos socialmente pelo perfil que representa. Assim como para Putnam (1975), o estereótipo é uma idealização exata ou inexata sobre algo e reflete, em alguma medida, os paradigmas de classe social como na discussão sobre os construtos de significados. Falaremos mais amplamente sobre este conceito na seção 3.1.1 do capítulo 3.

³⁹ Do original: “Linguistic cocktail” (HUDSON, 1996, p. 53).

⁴⁰ Do original: “[...] can judge whether particular constructed code-mixing examples are permitted or not” (HUDSON, 1996, p. 53).

muitas palavras que têm origem em outros idiomas, não é necessário que os participantes sejam bilíngues ou multilíngues para o entendimento da interação, já que o empréstimo de termos faz parte do arcabouço da língua. Nas situações em que o *code-mixing* está presente, a interação só é eficaz se os participantes entenderem as variações que são elencadas, enquanto que em situações de *borrowing* os participantes entendem imediatamente a intenção do uso de uma palavra de outro idioma devido à aquisição cognitiva prévia dos termos.

Ainda para Hudson (1996), nas situações de alteração de variação linguística,

cada língua tem um valor simbólico distinto para pessoas que a usam regularmente pelas relações com grupos específicos de pessoas ou tipos de situações. [...]. Uma razão para usar uma palavra de tal língua é fingir, somente por um momento, ser um falante nativo com quaisquer características sociais que associamos ao estereótipo. Outra razão, obviamente, é que não há simplesmente alguma outra palavra disponível [para o contexto], que neste caso a relação com o país seja, talvez, irrelevante, ou pelo menos, não compreendida⁴¹. (p. 55-56).

Ou seja, o uso de uma palavra em outra língua, mesmo podendo ocasionar algumas alterações gramaticais ou semânticas, tem a ela atribuído algum valor que caracterize o contexto de comunicação na situação interacional. A análise contextual de uma interação é o fundamento do estudo sociolinguístico e avalia os valores agregados pertencentes às estruturas de regras sociais e negociações (GOFFMAN, 1964).

2.3 FRAMING E COMPORTAMENTO SOCIAL

Todo comportamento social evidente em situação interativa é direcionado por convenções culturais, tanto em elocuições como em gestualidade. A fim de categorizar esses padrões da cultura, precisamos olhar para as definições de *framing* conforme a Sociolinguística Interacional e outras áreas em que há menção desse termo com significação similar. À luz da Sociolinguística Interacional, Garcez e Ostermann (2002) apresentam *framing* por enquadre e o definem pelo conhecimento que os participantes têm sobre as ações que ocorrem em situação de interação e é uma

tarefa interpretativa de enquadrar os eventos e ao mesmo tempo negociar as relações interpessoais, ou alinhamentos [...], que constituem os eventos. Ao enquadrar os eventos, os participantes fazem que certos focos de atenção se tornem relevantes, e

⁴¹ Do original: “[...] each language has a distinctive symbolic value for people who use it regularly because of its links to particular kinds of people or kinds of situation. [...]. One reason for using a word from such a language is to pretend, just for the moment, to be a native speaker with whatever social characteristics we associate with the stereotypes. Another reason, of course, is that there is simply no other available word, in which case the link to the country may be irrelevant, or at least unintended.”. (HUDSON, 1996, p. 55-56).

que outros passem a ser ignorados. Os enquadres, portanto, incluem e excluem elementos contextuais e, assim, emergem de interações verbais e não-verbais e são por elas constituídos, sendo também sujeitos a alterações no decorrer da fala em interação. (p. 260-261).

Portanto, a interação acontece à medida que os participantes de uma situação comunicativa constroem significado e têm discernimento das regras sociais, valores e expectativas ali presentes. As áreas da Linguística, Inteligência Artificial e Psicologia servem-se do conceito de *framing* como mapeamento de perfis linguísticos e sociais, como veremos a seguir.

No âmbito da Semântica Cognitiva, Lakoff (2004) não entende *framing* somente como sendo um construto componente da ação comunicativa mas também como estruturas cognitivas que molduram a forma de entendimento do mundo,

os objetivos que buscamos, planos que fazemos, forma como agimos, e o que conta como sendo consequência boa ou ruim de nossas ações. Em política, nosso *frame* formula nossas regras sociais e as instituições que criamos para manter tais regras. Mudar nossos *frames* significa mudar tudo isso. *Reframing* é mudança social. Você não pode ver ou ouvir *frames*. Eles são parte do que os cientistas chamam de “inconsciente cognitivo” – estruturas no nosso cérebro a que não temos acesso consciente, mas sabemos por suas consequências: a forma como racionalizamos e o que define senso comum. Nós também reconhecemos *frames* pela linguagem. Todas as palavras são definidas em relação aos *frames* conceituais. Quando você escuta uma palavra, o *frame* dela (ou o grupo de *frames*) é ativado no seu cérebro.⁴² (p. 15).

Em outras palavras, a interpretação situacional acontece pelo acionamento cognitivo lógico do *frame*. Lakoff (2004) menciona o enunciado *don't think of an elephant*⁴³ a fim de

⁴² Do original: “they shape the goals we seek, the plans we make, the way we act, and what counts as a good or bad outcome of our actions. In politics our frames shape our social policies and the institutions we form to carry out policies. To change our frames is to change all of this. Reframing is social change. You can't see or hear frames. They are part of what cognitive scientists call the “cognitive unconscious” - structures in our brains that we cannot consciously access, but know by their consequences: the way we reason and what counts as common sense. We also know frames through language. All words are defined relative to conceptual frames. When you hear a word, its frame (or collection of frames) is activated in your brain.” (LAKOFF, 2004, p. 15).

⁴³ Lakoff (2004) fala sobre a derrota que o partido Progressista estadunidense obteve pelo Democrata nas eleições presidenciais ocorridas em 2004. Como afirma o autor, essa perda foi um grande choque político e sociocultural considerando que não apenas uma campanha midiática contra George W. Bush – Republicano – era necessária para desconstruir as propostas que o partido vencedor oferecia à população. Aparentemente, a falta de interpretação que o povo teve sobre os reais fatos e peculiaridades do discurso de Bush direcionou à escolha presidencial sem que fossem considerados os elementos “imorais” do plano de governo. Lakoff, então, discute o fato de que os valores morais e identitários de cada cidadão os orientou na escolha da presidência dos Estados Unidos da América pelo discurso de ascendência econômica. Quando a Suprema Corte nomeou Bush como presidente, os Republicanos adquiriram grande responsabilidade de governo sobre o país e o discurso dos Progressistas foi o de que a aliança com a presidência de Bush seria permissiva para a imoralidade política. Lakoff trata dessa situação pela análise lingüística de como uma campanha política pode posicionar-se midiaticamente e como os esquemas cognitivos – *framings* – são necessários para a compreensão de propostas políticas, guiadas por regras sociais e de poderes institucionais. Entendendo a visão do povo que é altamente flechado por propostas governamentais, Lakoff propõe o conceito de *reframing* como sendo a habilidade de redirecionar a própria visão situacional e levar em consideração que o posicionamento individual perante cada valor, visão, missão ou ataque político deve permanecer intacto a toda manipulação de mídia. Essa situação política serve como mediação para a teoria de *framings* e processos metafóricos propostos pelo autor. Embora

exemplificar metaforicamente como se dá o processo mental por associação imagética, no sentido de que, embora a fala oriente o ouvinte a não pensar em um elemento (elefante) ao ouvir o enunciado, a representação física e simbólica desse elemento (animal), bem como os contextos associados a ele, como o circo, por exemplo, serão acessados cognitivamente mesmo havendo negação desse *framing* devido ao enunciado. Dessa forma, a linguagem é representativa dos *framings* presentes em situações de interação e é abastecida pela visão particular de mundo de cada participante. As ideias são condutoras de linguagem. Discurso na política, valores sociais (liberdade, família, prosperidade, justiça, dentre outros), padrões de disciplina e moral são exemplos que o autor utiliza para embasar sua discussão sobre *frames* na sociedade.

Por outro viés, Goffman (1974) propõe os termos *framework/frame/framing* quando fala sobre os padrões de comportamento sociais, e em seu estudo sobre *Forms of Talk* (1981) discorre sobre *frame space* significando os diversos formatos de produção comunicativa, que são constitutivos de uma série de *frameworks* e guiam os participantes da interação comunicativa à interpretação. Na linguagem, essas configurações podem ser representadas pela mudança de pronúncia ou palavra, o que modifica o *framing* da interação. Para esse autor, todos os *frameworks* sociais envolvem regras, como em um jogo. As diferenças interpessoais são evidenciadas nessa tentativa de jogo⁴⁴. Em situações específicas, como em cerimônias religiosas, apresentação musical, tribunal, dentre outras, o uso concreto, a atividade atual é significativa conforme as “produções transformativas de diversão, decepção, experimento, ensaio, sonho, fantasia, ritual, demonstração, análise, e caridade” (p. 560), *framings* que revelam as expectativas e a organização das práticas individuais e sociais, além de descortinar as informações implícitas contextuais pelas projeções de caráter dos participantes. O *framework* determina

não explicitado em sua obra, Lakoff elencou a metáfora do elefante por ser a representação simbólica do partido Republicano. Conforme o *site* da BBC News, esse símbolo foi, primeiramente, utilizado em 1860, em um jornal de Illinois, durante a candidatura de Abraham Lincoln, representando força. Somente em 1984 esse símbolo se popularizou como referência a esse partido através de charges em revistas. Artigo disponível em: <<http://www.bbc.co.uk/newsround/37848449>>. Acesso em: 11 maio 2017.

⁴⁴ A metáfora de *jogos da linguagem* proposta por Wittgenstein (1958) explicita que a linguagem não é produzida de forma individual, todavia, construída no compartilhamento social, além de ter uma função significativa de interpretação de práticas culturais. Considerada como ferramenta comunicacional, a linguagem, embora regida por regras, não pode ser entendida como uma redução estrutural universal, ou seja, direcionada por modelos de *essência*. Portanto, o significado da interação social é construído por atos e interpretações dos participantes e cada ato de linguagem carrega uma *essência* que é produzida durante a interação, tornando-a uma composição única e situacional. A linguagem é limitada pelo conhecimento de mundo de cada falante e a investigação linguística deve considerar o fato de que é na interação que a realidade é evidenciada em sua forma natural e representativa da vida cotidiana. A iluminação do real significado de fala acontece somente quando há a total percepção dos usos das palavras e o processo de nomeação e entendimento delas é que se define por jogos de linguagem.

através de uma fórmula o endereçamento da elocução em situação de fala e a colaboração social no desempenho dos “rituais interpessoais” (p. 569).

No mesmo ano da publicação de Goffman sobre *framing*, Minsky (1974) propõe em seus estudos sobre Inteligência Artificial e Psicologia uma discussão sobre a forma de estruturação do pensamento em relação ao aparato lógico-matemático presente nos computadores, que são capazes de realizar categorizações próximas às inferências cognitivas e biológicas humanas. O aporte de memória, para o autor, se chama *frame* e representa um processo de adaptabilidade da realidade através de uma construção de informações que simulam situações reais. No processo de interconexão simbólica e imagética de informações [*scene-frame*], o *frame-system* acessa condições dos *super-frames* ou *subframes* em uma rede de relações, caracterizando o pensamento por *schemata*⁴⁵ próximo ao fenômeno da inteligência humana.

No âmbito da Linguística, Fillmore (1976) defende que a linguagem é um sistema processual que envolve categorizações interacionais e cognitivas por *frames*, que possibilitam aos participantes do ato comunicativo interpretar situações, formular mensagens, compreender elocuições através do aparato mental de repertório de *frames*. Essas relações podem enriquecer os *frames* já desenvolvidos ou ainda criar novos na mente a partir da interação e experiências de vida. O entendimento situacional não depende somente da existência de protótipos individuais, como também da existência de vários repertórios de *frames*, que funcionam como um “armazenamento de esquemas para estruturação, classificação e interpretação de experiências”⁴⁶ (p. 25). Para esse autor, uma língua agrega tanto *frames* cognitivos e interacionais como *frames* conceituais, como no caso das idealizações sociais e *word-mapping*. Portanto, não somente pelo olhar psicológico ou da Inteligência Artificial, como também semântico, o *frame* se consolida como sendo um “sistema de escolhas linguísticas, sejam palavras, regras ou categorias gramaticais, associadas à determinada instância prototípica de uma cena” (CHISHMAN; BERTOLDI, 2012, p. 146) e é capaz de evocar o conhecimento de mundo armazenado nas estruturas de cognição.

Salzmann (2004) trata o conceito de *framing* como um “contexto, ou *frame* de referência, suficientemente bem definido para fazer um evento (interação, discurso) possível de ser totalmente compreendido e adequadamente interpretado”⁴⁷ (p. 312). Nas situações interativas face a face, a modificação de *framings* é dinâmica e socioeconomicamente

⁴⁵ *Schemata* define-se pelo aparato cognitivo de estruturação, classificação e interpretação de experiências e situações (FILLMORE, 1976).

⁴⁶ Do original: “an inventory of schemata for structuring, classifying, and interpreting experiences.” (FILLMORE, 1976, p. 25).

⁴⁷ Do original: “A context, or frame of reference, sufficiently well defined to make it possible for an event (interaction, discourse) to be fully understood and adequately interpreted.” (SALZMANN, 2004, p. 312).

construída entendendo que *frames* autênticos variam de cultura para cultura. Nos casos em que não há o entendimento do *framing*, os indivíduos podem ter experiências de vida que são culturalmente construídas e completamente diferentes, gerando empobrecimento interativo ou ainda, sérios desentendimentos sociais. O autor exemplifica a não intersubjetividade⁴⁸ comunicativa em situações de barganha, reclamação, congratulação, consulta, desculpa, insinuação, entrevista, piada, imitação, dentre outros, como exemplos de *framing* em situações do cotidiano.

Bateston (1987) propõe *frame/frame-work/framing* como sendo um aparato de operação mental capaz de interpretar o espaço e o tempo situacional na interação humana. Nos estudos sociais, *framework* representa uma construção de referência moral e de caráter no indivíduo constituinte de expectativas de mudança comportamental. As investigações sobre heterogeneidade se servem dos *frameworks* na categorização contextual. Na esfera psicológica, Bateston olha para *frames* como construtos situacionais aliançados a uma mensagem (ações repletas de significado) relacionada a sentimentos ou elocuições de relacionamento; ou, ainda, como sendo contexto onde há sequencialidade de comportamentos, hábitos mentais de classificação sistemática da situação interativa e mapeamento territorial das relações. Próximo ao entendimento sociolinguístico, *frame* pode caracterizar momentos específicos de ações como “jogo” ou “ritual” (p. 187), como também “entrevista”, “filme”, “trabalho”, dentre outros (p. 192). O *frame* se consolida dentro de um sistema. Já o termo *framing* é definido pelo autor, então, como sendo o processo de agrupamento de vários *frames*.

Segundo Entman (1993), a teoria em que *framing* reside caracteriza *frames* como estruturas influenciadoras do pensamento humano, bem como de toda produção intelectual e agrega um conjunto de mensagens repletas de significado em situação interativa. Essas mensagens durante o ato comunicativo são carregadas de propriedades polissêmicas que operam fortemente na ação e na atitude responsiva dos participantes. O ato de selecionar um *frame* é elencar “aspectos da realidade percebida e salientar em texto comunicativo” a fim de estabelecer uma problematização, avaliar a sociedade pela moral ou ainda recomendar (p. 52). *Framings* de governo, doenças (Aids), estudos de opinião pública e comportamento de voto são exemplos situacionais em que os objetivos deste construto *frame* se determinam por definir um problema social, diagnosticar causas, medir valores morais e sugerir soluções. Dessa forma, esses esquemas são relevantes para a cultura, que é percebida nas interações entre os as-

⁴⁸ Consideramos *intersubjetividade* como sendo o entendimento mútuo sobre uma atividade comum de fala em interação (DURANTI, 1997).

pectos da realidade e as categorias interpretativas dos participantes. Embora a Sociolinguística se nutra do termo *schemata* como aporte de categorização cognitiva, a Psicologia, além de utilizar esse termo, apropria-se de *script*, estereótipos e agrupamento de ideias para o mesmo conceito. Assim, “a análise de *frames* ilumina a forma precisa em que a influência sobre a consciência humana é exercida por transferência” (ENTMAN, 1993, p. 51-52) nas situações de interação.

Para a área da Psicologia, os termos *frame*, *framing* ou *framework* não diferem em sentido, pois são apenas variações de um mesmo conceito (ENTMAN, 1993) e se caracterizam pela organização situacional conforme o conceito de *agenda*, identificação de status social, estereótipos e imagem (MCCOMBS; SHAW, 1993). Também chamada de *agenda-setting*⁴⁹, essa ferramenta analítica tem por objetivo, tal como para *framing*, salientar as particularidades de uma situação, personalidade ou ainda evento (MCCOMBS; SHAW, 1993), além de transitar pelas áreas da Literatura, Política e Comunicação. Sua função se assemelha também ao *frame* no que tange à investigação de mapeamento territorial. McCombs e Shaw (1993) afirmam que “o uso do conceito de *framing* para falar sobre a rica variedade dos atributos para *agendas* contribuirão para a integração da pesquisa em comunicação.”⁵⁰ (p. 65).

Pelo olhar sociológico, Snow, Rochford, Worden e Bendfor (1986) propõem *frame alignment* como sendo uma extensão de *framing* como *schemata* de interação (GOFFMAN, 1974), que capacita os indivíduos a localizar, perceber, identificar e categorizar as ocorrências de espaço e tempo em interação. Esses autores discutem *frame alignment* como elemento constituinte do processo de mobilização e participação interacional. As condições participativas requerem o estudo psicológico e sociológico da Organização do Movimento Social (OMS)⁵¹ em relação aos processos de *frame alignment* para promover a interpretação dos

⁴⁹ Desde os anos de 1970, o termo *agenda-setting* tem sido utilizado pela área da Comunicação como sendo uma ferramenta de investigação do efeito que as mensagens têm sobre a audiência em contexto de comunicação em massa. Também chamada de Teoria do Agendamento, *agenda-setting* é metodologicamente fundamentada na análise de conteúdo dos meios de comunicação e na pesquisa de opinião pública (por meio de pesquisa estruturada), procedimentos passíveis de evidenciar as relações da mídia com a sociedade e o processo de manipulação midiático em estudos sociais e políticos. Nesse mesmo ano, a teoria sobre *framing* começou a ser estabelecida no âmbito da Sociologia, e tende a sobrepor-se à ideia de *agenda-setting*. Enquanto agenda de atributos (pessoa, assunto e objeto), variação de *agenda-setting*, se consolida por ser uma ferramenta que salienta a realidade social construída pela mídia, além de investigar as reações emocionais da audiência frente ao apelo das notícias, *framing*, nesse contexto, se constitui por ser um enquadramento do discurso midiático (falante) e do pensamento (audiência). Segundo Rossetto e Silva (2012, p. 106), “enquadrar é selecionar alguns aspectos da realidade percebida e os colocar em destaque num texto comunicativo”. Portanto, à luz da Comunicação, *agenda-setting* representa a dinâmica entre comunicadores e audiência já que *framings* são dispositivos de percepção dos atributos envolvidos na produção massiva de comunicação.

⁵⁰ Do original: “Employing the concept of framing to talk about the rich variety of attribute agendas will contribute to the integration of communication research.” (MCCOMBS; SHAW, 1993, p. 65).

⁵¹ Do original: “Social Movement Organization (SMO)” (SNOW; ROCHFORD; WORDEN; BENDFOR, 1986, p. 464).

“interesses individuais, valores e crenças e atividades de OMS, objetivos e ideologias”⁵² (p. 464). Os processos comunicativos que influenciam o *frame alignment* são chamados de *micromobilization*.

Considerando variantes comunicativas, Snow, Rochford, Worden e Bendfor (1986) subcategorizam *frame alignment* por *frame bridging*, conexão entre duas estruturas ideológicas em um mesmo *frame* por apresentar um problema em comum; *frame amplification*, processo de clarificação de um *frame* interpretativo que possui um problema particular ou uma série de eventos comunicacionais; *frame extension*, evidência do paralelo entre os interesses individuais e de grupo em OMS; e *frame transformation*, programas, causas e valores promovidos por OMS em situações do cotidiano, ou rituais sociais, a fim de assegurar os participantes. O objetivo desse estudo é ampliar a proposta de *framing* para maiores categorias de análise comportamental em situações interacionais.

Tannen e Wallat (1987), no âmbito da Sociolinguística, sintetizam as discussões sobre *framing* como sendo a noção que os participantes têm sobre os diversos assuntos que surgem em uma situação de conversa. As autoras fortalecem o argumento de *framing* estar diretamente coligado com a negociação social que acontece através da linguagem nos alinhamentos multimodais e na busca pela interpretação das intenções de significado contextuais, bem como das expectativas presentes na interação. Para as autoras, a incompatibilidade de experiências de vida dos participantes pode resultar em mudança de *frames*, como, por exemplo, em situações nas quais há a quebra de expectativa pelo não entendimento durante a negociação social de fala. A estruturação dos *framings* acontece pelo registro linguístico, *code-switching*, *footing*, simultaneidade de *frames*, comportamentos homônimos, enquadres conflitantes e assimetria social e, de certa forma, esta organização orienta todas essas variações.

Tannen (1993) utiliza o termo *framing* discutido pela Sociologia e Sociolinguística Interacional por ser um suporte que evidencia a compreensão das expectativas sociais. A autora opta por classificar *framing* como estruturas de expectativa⁵³ apoiando-se, então, nos estudos de Psicologia, Inteligência Artificial e Antropologia em que *frame* se define. E ainda utiliza *framing* como *schema* de interação social. A organização das ações comunicativas é determinada pelo *framing* em que elas se inserem. Muitas vezes não há intersubjetividade entre os participantes da fala em interação e, nesses casos, há a quebra de expectativas. Essas discrepâncias interativas podem ocorrer por interrupções ou ainda por *code-switching* e

⁵² Do original: “[...] set of individual interests, values and beliefs and SMO activities, goals and ideology” (SNOW; ROCHFORD; WORDEN; BENDFOR, 1986, p. 464).

⁵³ Do original: “Structures of expectations” (TANNEN, 1993, p. 5).

alteração no posicionamento social. A Sociolinguística Interacional se preocupa em investigar não somente a situação de fala, como também a preparação à conversa e o encerramento do ato comunicativo.

Resumidamente, a Sociolinguística Interacional e a Sociologia entendem *frame* como enquadres passíveis de intersubjetividade comunicativa e padrões de comportamento que envolvem o discernimento de regras sociais, valores, crenças e interpretação dos interesses e expectativas presentes na negociação evidente em ato comunicativo. A Antropologia considera *framework* como aparato mental de interpretação social próxima à conceituação da Psicologia, em que *frame* se configura como uma estrutura de pensamento humano ou mapeamento cognitivo capaz de entender a diversidade de significados presentes em interação. No âmbito da Inteligência Artificial, *frame* representa uma série de interconexões simbólicas e imagéticas de informação próxima às estruturas cognitivas humanas. E, pela Semântica Cognitiva, os enquadres cognitivos são domínios conceptuais de inferências e relações categóricas de pensamento. Neste estudo utilizaremos a visão sociolinguística para o conceito de *framing*, conforme trata Goffman (1974).

2.4 FOOTING: POSICIONAMENTO INTERACIONAL

Como mencionamos anteriormente, na Sociolinguística Interacional, Goffman (1974) se apropria do conceito de jogo proposto por Wittgenstein (1958) para exemplificar seus estudos sobre a estrutura da conversa tanto para *code-switching*, para *framing* como para o posicionamento adotado pelos participantes em uma interação. Esse posicionamento caracterizado pelo termo *footing*, alinhamento, porte, postura ou projeção pessoal (GOFFMAN, 1981) está relacionado às alterações de código presentes em uma interação, bem como às produções extralinguísticas e prosódicas. Nesse caso, o *code-switching* não está somente para a alternância de código verbal, pois acontece, também, pela orientação corporal, pelo tom de voz e pela identidade social. Toda modificação de discurso e de comportamento social produz uma nova identificação dos participantes tendo, automaticamente, alteração de *footing* e mudança do *frame* da situação.

As mudanças de *footing* podem ser explicitadas nas interações através dos marcos de início e término de turnos de fala, o distanciamento entre os participantes, a intimidade, o gênero, a eloquência do discurso, assim como a duração e direcionamento das olhadas mútuas e unilaterais. Para Goffman (1981),

uma modificação de *footing* implica uma mudança no alinhamento que adotamos para nós mesmos e para os outros presentes expressada pela maneira como conduzimos a produção ou recepção de uma elocução. Uma modificação em nosso *footing* é outra forma de falar sobre uma mudança em nosso *frame*⁵⁴. (p. 128. Grifo do autor).

Para esse autor, a análise dos *footings* presentes em uma situação interativa está muito relacionada à investigação da linguagem; portanto, é relevante considerar as atividades de fala face a face, rituais sociais, perfis de falante e ouvinte, a sequencialidade de turnos de conversa, ratificação dos participantes, interlocutores imaginados⁵⁵, dentre outros, como objeto de pesquisa para os sociolinguistas interacionais. Afinal, toda situação social se caracteriza por ser uma “arena física em que as pessoas presentes estão à vista ou à escuta umas das outras.”⁵⁶ (p. 136).

Goffman (1981) discute as variações de *footing* dos participantes que ocorrem pela alternância de evento informal, como em conversas naturalmente construídas em roda de amigos, bem como em situações institucionalizadas formais. Em situações religiosas, jurídicas, profissionais, dentre outras, os rituais da interação são estabelecidos pelas regras que são construídas socialmente para cada evento institucional. Esse autor afirma que o *code-switching*, além da alternância de variação linguística, pode ocorrer pela troca de identidade social, pelo posicionamento construído e pelos recursos linguísticos constitutivos dessa ação comunicativa. O *footing*, então, se conceitua por *formatos de produção*⁵⁷ em que há o posicionamento do falante *animador*, pessoa que emite uma série de elocuições (vocalização); o *autor*, pessoa geradora de contexto constitutivo de sentimentos; e o *principal*, o falante (ou instituição) responsável pela expressão de ponto de vista (posicionamento) de crenças.

Quando os participantes de uma conversa utilizam *code-switching* na troca de variação linguística entre idiomas, dialetos, sotaques, estereotipização de perfis sociais e culturais, encenação, projeções lúdicas ou dramáticas, relatos de sentimentos, o uso de verbos performativos, ou ainda a narração de histórias, dentre outras alterações linguísticas, há o que Goffman

⁵⁴ Do original: “A change in footing implies a change in the alignment we take up to ourselves and the others present as expressed in the way we manage the production and reception of an utterance. A change in our footing is another way of talking about a change in our frame for events.” (GOFFMAN, 1981, p. 128).

⁵⁵ Nesse caso, Goffman (1981) discute sobre audiência, em termos de participação ratificada, e propõe o conceito *imagined recipient*, interlocutor imaginado, que é aquele que não interage diretamente com a ocasião pelo formato do evento. Entendemos que em programas de *talk-show* ou *stand-up comedy* na televisão a atitude responsiva da audiência pode não ser ratificada, como também, no caso de peças de teatro. Se em apresentações teatrais há a interação da plateia, como nos *shows* de improviso, a audiência passa a ser endereçada com expectativa de atitude responsiva.

⁵⁶ Do original: “The ‘social situation’, defining this as the full physical arena in which persons present are in sight and sound of one another.” (GOFFMAN, 1981, p. 136).

⁵⁷ Do original: “Production Formats” (GOFFMAN, 1981, p. 145).

(1981) chama de *multiple embeddings*, como sendo *frames* de preparo às alternâncias de *footings*. Contudo, o posicionamento social pode ser definido, então, tanto pela estrutura de participação, pelo falante ou narrador, ou ainda o ouvinte ratificado ou não ratificado e tipos de audiência, como também pelos formatos de produção interativa tanto na naturalidade cotidiana como pelas normas de etiqueta social.

Portanto, asseverando que o *frame* situa a metagem de um enunciado e sinaliza os atos comunicativos, ou a forma como interpretamos estes atos, embasados na afirmação de Goffman (1981) sobre *footing* ser um desdobramento de *frame*, além de evidenciar a projeção do “eu”, Ribeiro e Garcez (2002) caracterizam o alinhamento como um elemento da interação nos *frames* de introdução, negociação, ratificação, sustentação de interação e, inclusive, modificação situacional, regido pela estrutura comunicativa e gestualidade. Os processos de alinhamentos podem ocorrer durante um longo período de conversa – troca de turnos de fala – em que os participantes procuram compreender e manter a interação mesmo havendo modificações de *frame* ou *footing*.

Para Goodwin (2006), a investigação dos atos comunicativos em interação necessita considerar a organização da fala verbal e multimodal através da sequencialidade participativa dos falantes, além de olhar para a comunicação como sendo parte de um sistema plural. O autor menciona a relação conceitual entre Goffman (1974) e Bakhtin (2006) em se tratando de *frames* que possibilitam o estudo das relações dialógicas em situações de interação. Essas interações são compreendidas pelo acesso aos esquemas mentais por cognição e o entendimento das *consciências*⁵⁸ presentes. Dessa maneira, a multiplicidade de vozes que emergem durante um ato interativo representa o posicionamento – *footing* – de cada participante na escolha de seu desempenho comunicativo.

Goodwin e Heritage (1990) ancoram-se no arcabouço da área de Análise da Conversa⁵⁹ (AC) para discutir à luz da Sociologia o funcionamento das interações humanas, já que a

⁵⁸ Como trata Bakhtin (2006), existe um sistema de ideologias que estrutura as leis do conhecimento de modo que há um processo de materialização cognitiva do pensamento no que o autor chama de *consciência*. Esse sistema processual não é codificado apenas de forma única, mas também pela pertença a outras leis específicas que compõem um mapeamento psíquico. Toda produção cerebral, nesse âmbito, não funciona apenas por aparatos biológicos, todavia, por construtos culturalmente organizados. A unicidade identitária humana se constrói em meio a essas relações de exposição social e pelas condições vitais às quais o organismo é exposto. Esse autor assevera que (2006, p. 79), “o indivíduo recebe da comunidade linguística um sistema já constituído, e qualquer mudança no interior deste sistema ultrapassa os limites de sua consciência individual.”. O que fomenta a ideia de que o sistema de normas comunicacionais se dá por um processo de abstração em que os procedimentos cognitivos dos atos comunicativos são bem delimitados culturalmente. Afinal, a linguagem representa uma produção embasada no próprio sistema linguístico que transcende a *consciência* do ator social.

⁵⁹ A Análise da Conversa (AC) foi estabelecida por Sacks, Schegloff e Jefferson (1974) como método de pesquisa etnometodológica a partir de estudos sociológicos e linguísticos sobre a organização da fala-em-interação em situações do cotidiano e contextos institucionais. O objetivo desta ferramenta analítica é identificar e evidenciar os atos sociais, a construção das identidades, que para Goffman (1981) se caracteriza por *footings*, presentes nas

Sociolinguística Interacional indaga sobre o comportamento social, os valores culturais e a personalidade (identidade) dos falantes em situações interativas. Para esses autores, a AC representa um *framework* de análise da participação comunicativa em situações de conversa.

As interações sociais são mediadas por modelos de participação construídos culturalmente. *Footing*, conforme Duranti (1997), além de se caracterizar como uma ferramenta de endereçamento e processo em que há a interconexão entre momento, local, estereótipo⁶⁰ e a consciência dos falantes, é “uma forma de discurso metapragmático” (p. 296), ou seja, considera as práticas sociais pelo alinhamento pessoal. A identificação dessas práticas é feita através do entendimento dos *frames* envolvidos na situação. Afinal, a identificação do valor social de uma interação, bem como a construção do significado comunicativo, são evidenciados pelas pistas contextuais que norteiam a manutenção da interação (BLOM; GUMPERZ, 2002).

Clayman (1992) subsidiou-se do conceito de *footing* proposto por Goffman (1974) a fim de analisar práticas interativas em entrevistas de jornal televisivo em termos de formalidade e neutralidade linguística. A alternância de *footing*, nesse contexto, pode ocorrer de maneira menos direta (fala), como no caso das frases imitativas (aforismos, citações renomadas, ou outras menções de conhecimento comum), além de ser evidenciada nos momentos em que há divergência de opiniões entre o entrevistador e o entrevistado, que resultam em quebra de expectativa e uso de reparo (SACKS; SCHEGLOFF; JEFFERSON, 1974) para o realinhamento e generalizações de opiniões. O autor discute a alternância de *footing* que ocorre conforme o roteiro do programa nos momentos de abertura, de discussão, em que são evidenciadas as críticas e as respostas do entrevistado, e de encerramento, como também pelo discurso autoral, neutro e confiável.

Considerando os elementos verbais e não verbais da comunicação, Gumperz (2001) propõe o estudo de *contextualization cues* a serem referidos a

qualquer sinal verbal que, quando processado em ocorrência com signos lexicais ou signos gramaticalmente simbólicos, serve para construir o embasamento contextual para interpretações situacionais e, então, afeta o modo como as mensagens constituintes são entendidas. O uso de códigos é um exemplo de pista contextual. Outras incluem pronúncia e prosódia (entonação e tom), ritmo, tempo e outros sinais

interações a partir da construção, a manutenção da sequencialidade dos turnos de fala e as regras sócias constitutivas de abertura e fechamento de discurso (HUTCHBY; WOOFFITT, 1998). As transcrições dos turnos de fala são adaptadas ao método proposto por Sacks, Schegloff e Jefferson (1974) que explicita, além da produção da fala natural, o aparato extralinguístico e prosódico. O conceito de *frames* (GOFFMAN, 1974) para a AC se configura como molduras de interação em que há o estabelecimento do contexto de fala (FAIRCLOUGH, 2001). Para Silva, Andrade e Ostermann (2009) a AC é um instrumento de análise qualitativa e microanalítica utilizada em pesquisas para favorecer a sociedade.

⁶⁰ Do original: “*personae*” (DURANTI, 1997, p. 296). *Personae* se refere aos diversos tipos de representação social, tal como *footing* para Goffman (1981), construída durante os momentos de interação. (DURANTI, 1997).

suprasegmentais.⁶¹ (p. 221).

Ou seja, é importante olhar para uma situação comunicativa e entender que não somente estão presentes ações verbais como também atos performativos que constroem a sequencialidade da interação. Gumperz (1982, p. 1) afirma que

no curso das nossas atividades diárias nós somos expostos a uma multiplicidade de sinais, muitos mais que poderíamos possivelmente ter tempo para reagirmos. Antes mesmo de decidirmos participar de uma interação, nós precisamos ser capazes de inferir [...] o contexto da interação e o que é esperado de nós.⁶²

Esse processo de inferência precisa levar em conta a sequencialidade dos turnos de fala, a simetria dos participantes, a organização e produção dos atos de fala e de sentido. Ribeiro e Garcez (2002) sumarizam brevemente a proposta de Gumperz (1982) discutindo os aspectos de interação que se caracterizam como pistas contextuais. Essas pistas podem ser linguísticas, como no caso de *code-switching*; paralinguísticas, em se tratando de pausas, tempo, hesitações de resposta; prosódicas (entonação, sotaque, tom de voz) e multimodais, que levam em consideração a gestualidade e *footing*.

No próximo capítulo são discutidos o gênero televisivo *sitcom* em relação à produção de humor e o construto identitário cultural por estereotipização social.

⁶¹ Do original: "I use the term contextualization cue to refer to any verbal sign which, when processed in co-occurrence with symbolic grammatical and lexical signs, serves to construct the contextual ground for situated interpretation and thereby affects how constituent messages are understood. Code-switching is one such contextualization cue. Others include pronunciation along with prosody (i.e. intonation and stress), rhythm, time, and other such suprasegmental signs." (GUMPERZ, 2001, p. 221).

⁶² Do original: "In the course of our daily activities we are exposed to a multitude of signals, many more than we could possibly have time to react to. Before even deciding to take part in an interaction, we need to be able to infer [...] what the interaction is about and what is expected from of us." (GUMPERZ, 1982, p. 1).

3 SITCOM E HUMOR. ENQUADRES MULTIMODAIS PARA A IDENTIDADE CULTURAL

Neste capítulo, objetivamos tratar das teorias de *sitcom* e da relação entre essa comédia situacional com a construção do humor (FURQUIM, 1999; MACHADO, 2005; SAVORELLI, 2010). A principal discussão se dá pelo fato de que esse tipo de programa de televisão seriado que, embora se utilize de apelo humorístico para entretenimento, busca aproximação com perfis sociais e aborda questões ideológicas, como padrões de comportamento. Muitas vezes, esses perfis são estereotipados a níveis de caricatura, e o questionamento está no padrão da realidade representado nessa generalização social, nas distorções simuladas e em modelos metonímicos (BLUM, 2004; DEBORD, 2003; LAKOFF, 1987). A fim de caracterizar estereótipo, apresentamos conceitos de mímese e simulacro e uma discussão sobre a representação da realidade para a construção desses perfis encenados pelos personagens na *sitcom*, conforme Platão (2011), Aristóteles (2007), Baudrillard (1991), Costa (2006), Turner (1987), dentre outros. Na seção 3.1, abordamos os conceitos de humor nas comédias situacionais. Na seção 3.1.1, discutimos os modelos estereotípicos em relação ao humor. E na seção 3.2, tratamos da multimodalidade e da geração de humor.

3.1 O HUMOR EM SITCOMS

As primeiras produções de humor seriadas foram as historietas de rádio, como *Amos 'n' Andy*, (1943–1955). Em televisão, *Pinwright's Progress* foi a primeira *sitcom* a ser transmitida pelo canal de televisão britânico BBC em 1946⁶³. Embora o grande investimento em *sitcoms* tenha sido estadunidense, a começar pela série *I Love Lucy*, que obteve grande sucesso entre os anos de 1950 e 1960, o Reino Unido se consolidou como criador do gênero. Inclusive há variação do nome *sitcom* para *britcom*, estratégia de apropriação do gênero cunhado. *I Love Lucy* é considerada como sendo a *sitcom* que mais explorou comicidade nos modelos da realidade na história da televisão americana (TUCKER, 2007).

Savorelli (2010) diz que a comédia situacional tem tido grande relevância de estudo acadêmico pelo fato de que, além de abordar temas do cotidiano de forma cômica, o que proporciona entretenimento, envolve não somente o sistema televisivo como também econômico e político. O enredo construído a partir de uma imagem simulada da realidade, que

⁶³ THE history of sitcoms and the British at work. BBC News. Disponível em: <<http://www.bbc.co.uk/news/uk-12692104>>. Acesso em: 06 jan. 2017.

é amplificada em comicidade, constrói os perfis sociais e culturais representados pelos personagens da comédia. Os personagens, assim, são representações perfilares da realidade até mesmo de pequenos grupos (SCHIAPPA; GREGG; HEWES, 2005).

Considerando a comédia situacional como constituinte de uma estética de repetição do cotidiano, Machado (2005) propõe três categorias de enredo características de *sitcoms*: as que são fundamentadas nas variações que ocorrem em torno de uma mesma temática; as que são baseadas em transformações de elementos da narrativa; e as que se servem de situações diversas mais livremente. Independentemente dessas categorias, o mecanismo da comicidade acaba tendo uma função interveniente, que é a sátira da verdade. Fortalecendo esse argumento, Furquim (1999, p. 5) menciona que a *sitcom* busca dizer “a verdade sobre questões sociais, políticas e familiares de uma determinada cultura”.

Devido ao grande crescimento em popularidade, as produções televisivas seriadas acabaram perdendo a função principal de crítica social. As séries de rádio tinham como objetivo evidenciar e discutir problemas da sociedade através do enredo e da estereotipização dos personagens, estratégias que geram humor. Na televisão, a substituição da crítica social grotesca, característica da comicidade carnavalesca, pelo humor mercantilizado teve grande aceitação pela audiência, que, aparentemente, prefere entreter-se com uma crítica dessaturada sobre temas da atualidade (LOPES, 2006).

Na encenação do real, a televisão acaba sendo espaço de “reconhecimento das relações humanas e da reiteração de determinados valores”, conforme diz Pelegrini (2001, p. 252). Nessa construção de simulacro, há a reconstrução da realidade de forma representativa. Pignatari (1986) afirma que a televisão tem função transformadora, desconstrutora e recriadora de hábitos. Assim, a mídia serve-se de entretenimento a fim de criar juízos de valor e de massificação de consciência, mesmo porque “uma cultura homogênea, seriada e de forte impacto sobre o receptor vai se introduzindo no dia-a-dia das pessoas, criando rituais persistentes de comunicação.” (COSTA, 2002, p. 70).

A estrutura da *sitcom* em termos de enredo se distânciava do gênero dramático uma vez que a comédia proporciona episódios em que uma problemática é apresentada no início de cada episódio sendo solucionada até o final do mesmo episódio, enquadrada à temática da série, enquanto a novela, por exemplo, possui muitas problemáticas a serem resolvidas ao longo de toda temporada envolvendo muitos personagens. Diferentemente do que se entende por comédia, Furquim (1999) assevera que, embora a *sitcom* tenha maior responsabilidade em levar a audiência a rir, assim como o drama, ela retrata o cotidiano de estereótipos sociais em seus problemas, aventuras, ficções, e outras temáticas.

Por outro lado, Grimm (1997) especifica a *sitcom* como um estilo de drama que expõe conflitos, clímaxes e desenredo em episódios de trinta minutos, embora utilize mecanismos humorísticos no enredo. A autora diz que

geralmente, cada episódio descreve uma situação cômica específica sobre a vida dos personagens principais, com episódios subsequentes construídos a partir dos anteriores, e ainda dando aos espectadores uma ideia geral dos personagens e dos relacionamentos entre eles. Sitcoms são normalmente gravadas em vídeos perante uma audiência ao vivo, e são posteriormente disponibilizadas em episódios semanais em canais de televisão (p. 380)⁶⁴.

A comédia situacional utiliza personagens fixos e procura manter o enredo da série mesmo quando há presença de outros participantes. Esses personagens fixos são representações estereotípicas de perfis sociais e, em alguns casos, são elevados ao nível de caricatura (FURQUIM, 1999). A construção caricatural⁶⁵ em personagens busca expor mais frequentemente os defeitos físicos, mentais e de personalidade do que as virtudes, todavia, entende-se que a explicitação demasiada de virtudes também se caracteriza por defeito (AUDRIETH, 1998). A caricaturização também relaciona-se com a sátira⁶⁶, principalmente

⁶⁴ Do original: “Generally, each episode depicts a specific comedic situation in the main characters’ lives, with subsequent episodes building on previous ones, thus giving the viewers a general idea of the characters and the relationships between them. Sitcoms are usually videotaped before a live audience, and are later aired on television in weekly installments.”. (GRIMM, 1997, p. 380).

⁶⁵ Para Wright (1875), a caricatura, também chamada de grotesco, teve início no Egito com a narrativa mítica nos vasos e nas paredes. Grécia e Roma tiveram grande importância na representação caricatural da mitologia, que retratava em imagens as deidades, a história social e política, além da encenação artística teatral. Na arquitetura, nesse período, a caricatura divina ou demoníaca era esculpida nos beirais dos prédios. No período cristão, a caricatura assumiu papel de narrativa bíblica nos quadros e vitrais católicos. Após a idade média, os países anglo-saxões utilizaram a caricatura extrapolada como modelo de comicidade à crítica social, política e racial. A ridicularização sobre o império era entretenimento do povo. A caricatura era explorada em jornais populares com objetivo de retratar as condições políticas. Na época do holocausto, jornais alemães publicavam charges altamente cômicas sobre a condição dos judeus e o racismo que sofriam. Mauro e Kubovi (1992, p. 433) afirmam que “caricaturas lembram o espectador da identidade do sujeito através do uso de hipérbole imagética ou simbolismo. Uma caricatura *simbólica* busca evocar a identidade do sujeito através da depreciação de algo previamente associado a ele”. Ou seja, como já tratado, a caricatura tem uma função social de explicitar os defeitos a fim de gerar humor. Hoje, é utilizada pela dramaturgia com essa mesma finalidade de comédia. Em *sitcom*, a caricatura é uma característica recorrente.

⁶⁶ Ao tratar do processo caricatural e do uso do grotesco nas representações sociais da Idade Média, Wright (1875) discute a sátira como sendo uma ferramenta artística de alta crítica social, política, cultural e religiosa. A narrativa medieval demonstra o apelo satírico empregado pelos personagens e pelo enredo, que é repleto de símbolos constitutivos de humor, como por exemplo: personagens deformados, emprego de animais, elementos religiosos e pagãos, ações do cotidiano e da vida doméstica, dentre outros. Como afirma o autor, a sátira pode ser encontrada tanto em narrativas de fábulas e paródias religiosas como em publicações literárias, em poemas ou músicas de cunho político. A sátira servia para evidenciar as imperfeições da vida e, principalmente, da imposição religiosa, posicionando o Papa ou o governo eclesiástico em foco de humor e de ridicularização. Em sua discussão sobre a comicidade após o século XIX, Didoné (2012) define a sátira como um gênero artístico que, através da caricaturização, constrói representações sociais do cotidiano e trata de julgamentos morais no âmbito cultural e político. A sátira social se concentra em estereotipar pessoas comuns e situações cotidianas enquanto a sátira política ridiculariza figuras públicas em contextos de governo. Nesses contextos, o comportamento humano pode ser, então, evidenciado a partir de julgamentos morais representantes de “luxúria, gula, voracidade, ganância, preguiça e soberba” (p. 158), dentre outros. Como menciona a autora, “alguns dos temas mais popula-

quando defeitos ou virtudes exageradas podem conduzir ao ridículo, principalmente por meio da ironia e do sarcasmo.

Cada episódio de *sitcom* evidencia uma mensagem final explícita ou implícita que está correlacionada com o núcleo do episódio, com a solução do conflito e com a ideia geral da história (FURQUIM, 1999). Em sua discussão sobre a classificação das *sitcoms*, Furquim (1999) divide esse gênero em duas categorias: comédia sentimental, em que a problemática acontece em torno dos relacionamentos entre os personagens e a sociedade; e comédia social, em que a valorização do ser humano, problemas sociais e tópicos relacionados à moralidade são altamente discutidos.

Nos estudos sobre comicidade e cognição, Vandaele (1996) discute dois tipos de mecanismos de humor: incongruência e superioridade. O primeiro é definido como sendo uma quebra de expectativa ou quebra de regras sociais do curso normal de interações. É explicado pela Teoria da Incongruência, que trata da investigação da incoerência entre o que se espera, de acordo com as normas sociais estabelecidas para o contexto comunicativo, e o que realmente é entendido ou percebido em uma situação comunicativa, gerando, assim, comicidade. Os *frames* cognitivos acessam informações linguísticas, pragmáticas, sociais, naturais e narrativas a fim de interpretar essa ruptura, o que provoca a qualidade risível. O segundo, considerado como agressivo, se refere à sensação de rir de uma situação ou de uma pessoa, como no caso do entendimento da incongruência (quando outras pessoas não a entendem) ou captando comicidade em padrões institucionalizados no âmbito profissional. Os dois mecanismos levam em consideração todo aporte contextual para a análise do humor.

Levando em consideração a complexidade de criação seriada, Vandaele (1996) afirma que a *sitcom* é um rico espaço analítico da comicidade pelo fato de que nela são encontrados diversos tipos de incongruência e de superioridade, que são resultado de uma gama de elementos audiovisuais e linguísticos interconectados, que evidenciam aspectos da cultura e do mundo em geral. De acordo com Gruner (1997), todo humor é construído a partir de incongruência, elementos de surpresa e da relação dialética do vencedor e do perdedor, o que

res nas sátiras sociais são: os jogos de cartas, onde se apresentam as cenas de mesa de jogos com as disputas, as trapaças, as brigas, os vencedores e os perdedores; a moda, com destaque para os padrões de cada época, ridicularizando as perucas, os trajes e todos os excessos desse setor; os hábitos de comer e beber, com cenas bizarras de refeições; as multidões nas apresentações de teatro; e por último, o mundo da arte, retratando estúdios de artistas, obras, exposições e salões de arte.” (p.158). À construção imagética da sátira, há uma série de elementos constitutivos de “alegorias, distorções faciais e físicas, bem como formas de animais e de objetos para transmitir uma gama de mensagens críticas e humorísticas.” (p. 158). A autora afirma que todo processo de satirização, pelo humor e caricatura, ocorre com a finalidade de protestar, contestar e subverter aspectos da sociedade, mesmo porque, “a caricatura e a sátira não só exprimem o ponto de vista de seu autor, mas também refletem [de maneira artística] a opinião pública, tornando-se uma importante e temida forma de expressão” (p.159) midiática.

caracteriza, para o autor, a Teoria da Superioridade. A ironia, símbolo de superioridade e construção surrealista da realidade é, também, estratégia de geração humor (DYNEL, 2011).

Outras categorias de humor também são discutidas em termos de contexto e interpretação. Zabalbeascoa (1996) discute sete tipos de humor que devem ser considerados quando há tradução, como no caso de *sitcoms*. O primeiro tipo é a piada internacional, em que o cômico é entendido sem considerar a diversidade cultural; a piada binacional, que mescla duas culturas diferentes; a piada institucionalizada, que leva em consideração aspectos nacionais e culturais; a piada de senso de humor nacional, que se refere aos temas populares nacionais; a piada linguística, que necessita de aspectos específicos da língua, como trocadilhos e duplo sentido; a piada visual ou auditiva, que requer interpretação imagética ou de sons; e a piada complexa, que combina os tipos humorísticos acima mencionados.

A televisão, então, constitui-se em um “sincretismo de vários sistemas semióticos que contribuem para a criação de um sistema complexo”⁶⁷ (SAVORELLI, 2010, p. 11), que, se traduzido de forma inadequada, aparentemente perde valor de humor⁶⁸. Esse autor afirma que a *sitcom* não tem função principal ser espelho da realidade, apenas representar entretenimento. Em sua análise semiótica, trata dos elementos discursivos do roteiro sendo entretecidos aos elementos de consistência narrativa. Se há falta de sincronia, o enredo perde consistência. E em processos de tradução, onde não há essa harmonia, há falta de intersubjetividade da comicidade.

Na discussão sobre a representatividade da realidade, o que se refere à forma como as pessoas pensam, agem, entendem elas mesmas e suas relações com os padrões sociais é construído por ideologia (MORREALE, 2003). As comédias situacionais servem-se de entretenimento para retratar ideologicamente os conceitos de família, de profissão e de comunidade na dinâmica da cultura pós-moderna. O autor assevera que séries como *The Simpsons* (1990-2017), *Ellen* (1994-1998), *Friends* (1994-2004), *Seinfeld* (1990-1998), dentre outras, são modelos de representação da ansiedade, neurose e disfunções culturais em

⁶⁷ Do original: “syncretism of various semiotic systems contributing to the creation of a complex system.” (SAVORELLI, 2010, p. 11).

⁶⁸ Existem outros autores que discutem a validade e a confiabilidade das traduções e legendagem de *sitcoms* em relação aos mecanismos de humor e o contexto que constrói o risível. Nas situações em que não há equivalência cultural no processo de tradução, o tradutor precisa lidar com regras, expectativas, soluções e acordos sociais de grupos com etnias plurais (VANDAELE, 1996). Zabalbeascoa (1996) menciona a discussão linguística de que há impossibilidade traduzível de certos lexemas ou expressões idiomáticas. A tradução ocorre de forma técnica à adaptação do roteiro a outra cultura enquanto a desconstrução contextual acontece pelo olhar do conceito de filosofia da fidelidade (OTTONI, 2009). Eco (2012) trata dessa questão quando fala sobre a adaptabilidade epistemológica em resposta ao filósofo Rorty sobre o melhor uso dos termos em produções científicas, afinal, pode-se usar uma chave de fenda para coçar a orelha, mas ela funcionaria melhor para apertar um parafuso. Nesta dissertação não será discutida tradução pelo fato de que não serão investigadas as legendas da série *Friends*, apenas os aspectos que contemplam *code-switching* e *footing*, como já explicitado.

se tratando da realidade. Essas séries constroem uma crítica do consumo cultural em que as práticas sociais são satirizadas. Contudo, as mensagens construídas nas *sitcoms* podem apresentar ideologias subversivas ou conservativas dos perfis representados. Morreale (2003, p. xix) ainda pontua que “quando assistimos *sitcoms*, nós assistimos a nós mesmos; e quando desconstruímos as séries, nós nos tornamos ainda mais cientes de como somos construídos.”⁶⁹.

Levando em conta que muitos autores discutem o fato de que as *sitcoms* apresentam modelos de representação da realidade cotidiana, abaixo tratamos sobre os modelos estereotípicos e os conceitos de simulacro e mímese aplicados à dramaturgia e à mídia.

3.1.1 Representação da realidade: mímese, simulacro, imitação e esterótipos.

Nos estudos da comicidade, são analisados os mecanismos que geram humor. Embora sejam ficcionais, as *sitcoms* são frequentemente investigadas academicamente por representarem perfis de comportamento do real. Uma grande parte desses estudos busca entender como se dá essa representação da realidade e como é construído o perfil dos personagens na aproximação da sociedade. Para tanto, os conceitos de mímese, de simulacro e da imitação da verdade são abordados neste capítulo, assim como perfis estereotípicos que são fundamentados nessa base teórica e discutidos por vários autores que criticam o construto social apresentado pela mídia.

Inicialmente, o ato de imitar, ou mímese, é discutido desde Platão em se tratando das teorias da arte e produção da realidade por originalidade. Aristóteles, em *Arte Poética* (2007), caracteriza a imitação como um instrumento artístico em estudos do ritmo, linguagem e harmonia e assevera que a tendência para a imitação é instintiva no homem, desde a infância. Neste ponto distingue-se de todos os outros seres, por sua aptidão muito desenvolvida para a imitação. É através da imitação que o homem adquire seus primeiros conhecimentos e por ela que experimenta prazer.

A mímica é uma qualidade da mímese. Os gêneros da arte mimética, comédia, epopeia e tragédia, são abordados por Aristóteles (2007) como espaços de mímese da vida. Com objetivo de entreter, a comédia é a “imitação de maus costumes, não, contudo, de toda sorte de vícios, mas só daquela parte do ignominioso que é ridículo. O ridículo reside num defeito e numa tara que não apresentam caráter doloroso ou corrupto” (p. 33). Por sua vez, a tragédia se

⁶⁹ Do original: “when we watch *sitcoms*, we are watching ourselves; and when we deconstruct them, we become more aware of how we are constructed.”. (MORREALE, 2003, p. xix).

configura pela ação de representar a realidade melhorada, em que há a “purificação das emoções” (COSTA, 2006, p. 18).

Na poesia, Aristóteles (2007) trata do conceito de verossimilhança nos atos de imitação na aproximação do real. Para o filósofo, não é de responsabilidade de o poeta narrar detalhadamente o ocorrido, todavia, o que poderia ter acontecido, conforme a verossimilhança. A busca pela verdade no perfil mimético precisa ocorrer tanto na representação dos caracteres como no entrelace de todos os fatos narrados pelos personagens em palavras e ações. Afinal, “sendo o poeta um imitador, como o é o pintor ou qualquer outro criador de figuras, perante as coisas será induzido a assumir uma das três maneiras de as imitar: como elas eram ou são, como os outros dizem que são ou como parece serem, ou como deveriam ser.” (p. 88).

Discutida em *A República*, de Platão (2011), a imitação perfeita se dá na narrativa natural e ética. Como afirma Platão, sempre que um homem honesto tem algo a dizer, deve servir-se da forma ideal narrativa para construção dialógica. Assim, o filósofo propõe aos artistas que imitem “o trovão, o bramar dos ventos e o pipocar do granizo, o rangido de rodas e roldanas, trombetas e flautas e gaitas, sons de toda classe de instrumentos e até vozes de cães, ovelhas e pássaros. Sua arte converte-se assim numa simples imitação de ruídos e gestos” (p. 113). Mesmo porque a longa prática da imitação pode se transformar em um hábito do cotidiano que é produzida naturalmente através da gestualidade e entonação, inclusive, no ato de pensar.

Em sua discussão sobre Aristóteles e Platão, Costa (2006) conceitua mimese como ação verossímil sem responsabilidade de caracterizar a essência do natural e afirma que Platão considerou as imagens de mimese atos imitativos da própria imitação, distanciando-se da perfeição e divindade artística da representação. Para a autora, a produção artística tem como função o entretenimento, tanto no gênero narrativo (epopeia) como no dramático (tragédia); por isso, que “a imitação no homem manifesta-se tanto na produção das representações como na sua recepção, ou seja, no prazer que os homens experimentam diante delas.” (p. 14).

A generalização da imagem mimética só tem função quando há o conhecimento sobre a representação, ou seja, “a produção de representações, consistindo num trabalho de abstração da forma própria, corresponde a uma aprendizagem, uma vez que se constitui numa maneira de o homem elevar-se do particular para o geral.” (COSTA, 2006, p. 14). O prazer de entretenimento só é gerado por mimese se há, então, o conhecimento prévio dos modelos na arte representados. Afinal, há duas exigências para a construção da mimese, “a reprodução reconhecível do modelo original e a sua elevação ética” (COSTA, 2006, p. 51).

Costa (2006) apresenta de forma resumida esse reconhecimento dos modelos de imitação. Eles ocorrem, então, por meio de sinais externos, biológicos e naturais, podendo ser forjados pelo poeta, por uma lembrança, por silogismo (raciocínio) ou paralogismo (falso raciocínio), ou ainda, choque de surpresas. A arte é construída por referências do presente ou passado que discorrem sobre a opinião pública e situação ideal, variáveis que tratam da mimese como objeto muitas vezes infiel à realidade. Para a autora, “é verossímil que se produzam coisas que pareçam inverossímeis” (p. 43) e sintetiza a crítica da dialética do real e irreal afirmando que “a representação ou é impossível, irracional, imoral (pela maldade), contraditória, ou afastada das regras da arte.” (p. 44).

Portanto, conforme Costa (2006, p. 54), “tudo é verossímil ou possível na mimese, até o inverossímil, desde que motivado, isto é, simulado como admissível”. O processo mimético se dá pelo fato de que há a necessidade de uma representação estereotípica da realidade, seja de comicidade ou de tragédia, em uma produção simulada que obedece a convenções artísticas e aos padrões éticos. Até o final do século XIX, a mimese era entendida como prática poética subsidiada pela linguagem como processo de espelho da sociedade.

Entretanto, no conceito moderno de mimese, a tradução de mimese por imitação é criticada. A mimese clássica era considerada representativa, todavia, a moderna se constitui por uma ferramenta de produção. Para Costa (2006, p. 66), “a mimese aristotélica não pode ser confundida com imitação no sentido de cópia; a referência ao real que ela comporta manifesta que o reino da natureza incide sobre toda e qualquer produção, sendo, entretanto, inseparável da dimensão criadora.”

A busca pela representatividade humana na arte sempre foi um grande desafio. Artistas renascentistas tiveram a grande responsabilidade de produzir de forma mímica as imagens em pintura e escultura. A idealização do perfeito sempre esteve ligada ao conceito da representação imagética e perdeu força somente a partir do Cubismo, em que os estudos geométricos descaracterizaram a realidade, e Abstração, em que a mimese “torna-se inadequada para traduzir a visão de mundo da época” (FALABELLA, 1985, p. 137).

Assim, resumidamente, a mimese proposta por Platão era entendida como representativa da realidade pela produção artística. Essa imitação não era verdadeira ou pura, portanto, era considerada sem valor. Por outro lado, para Aristóteles, a arte já não tinha responsabilidade para representar o mundo real, apenas interpretá-lo. O valor artístico era entendido como estético permitindo a arte ser apreciada pela verossimilhança com o real e não pela tentativa de simulação. Conforme Capaverde (2007), a verossimilhança tem a função de manter a referência das relações reais no mundo e de permitir a criação artística, opondo-

se, então, à proposta de verdade platônica. A busca pela semelhança da realidade representa a plausibilidade da mimesis.

Em sua crítica sobre a metáfora do espetáculo, Debord (2003) argumenta que a representação da sociedade e as relações sociais ocorrem pelo conjunto de imagens mediatizadas. O espetáculo, além de ser a estratégia do “fazer ver” (p. 19), é o “coração da irrealidade da sociedade real” (p. 15) em se tratando da realidade material alienada pela mídia. Para o autor, existe um mundo invertido onde o “verdadeiro é um momento do falso” (p. 16) e, nessa discussão sobre a verossimilhança da representação, os códigos da linguagem que narram o espetáculo são construções sógnicas de uma “produção reinante” (p. 15). Em cada processo representativo há a reconstituição de um espetáculo.

Já Baudrillard (1991) trata do processo simulatório como oposição à representação da realidade. Entendendo que “a simulação parte, ao contrário da *utopia*, do princípio de equivalência, parte da *negação radical do signo como valor*, parte do signo como reversão e aniquilamento de toda a referência”, o autor considera hiper-realidade uma “escalada do verdadeiro, do vivido, ressurreição do figurativo onde o objeto e a substância desaparecem” (p. 14). Assim, a simulação se constitui por suposições que vão além do objeto. A hiper-realidade tem compromisso com a “alucinante semelhança do real consigo próprio” (p. 34) por processo sógnico e não com a ressurreição do real.

A busca pela ideologia acaba sendo uma malversação da realidade através de signos. O processo de simulação demonstra fragmentos da realidade pela repetição sógnica na construção imagética. Mesmo porque, como afirma Baudrillard (1991), “a finalidade da análise ideológica continua a ser restituir o processo objetivo” (p. 39), sustentando a proposição de que “é sempre um falso problema querer reinserir a verdade sob o simulacro” (p. 39) quando a simulação é, então, uma máscara que não demonstra a realidade.

Quando Baudrillard (1991) menciona a fábula em que um império constrói um mapa riquíssimo em detalhes do espaço da realidade a fim de vencer guerras, ele discute o conceito de simulacro no que tange a hiper-realidade. Para o autor, “a abstração já não é a do mapa, do duplo, do espelho ou do conceito. A simulação já não é a simulação de um território, de um ser referencial, de uma substância. É a geração pelos modelos de um real sem origem nem realidade” (p. 8). Esses modelos são mecanismos que permitem a construção do real distanciada das metáforas de espelhamento. Afinal, “já não existe coextensividade imaginária: é a miniaturização genética que é a dimensão da simulação. O real é produzido a partir de células miniaturizadas, de matrizes e de memórias, de modelos de comando” (BAUDRILLARD, 1991, p. 9).

Se para Baudrillard (1991) dissimular significa não ter o que se tem, simular “é fingir ter o que não se tem” (p. 9) e, dessa forma, o autor critica a aproximação da imagem representativa com o conceito de divino afirmando que “a divindade que anima a natureza não pode ser representada” (p. 11). Um exemplo mencionado pelo autor é o da construção representativa da deidade pelo olhar religioso, em que a religião providencia um simulacro irreferente do divino criando uma máscara que reflete, deforma e, de maneira mais drástica, se afasta do real. A imagem torna-se o centro do real, assim como a representação do perfeito torna-se a película da realidade. O real define-se por tudo que pode ser reproduzido.

Assim, como já mencionado, os estudos de humor olham para a construção de perfis estereotipados como mecanismo de geração de comicidade. O entendimento do cômico, no âmbito da cognição, se dá, em alguns casos, pelo acesso a modelos metonímicos, que, conforme Feltes (2003), são mecanismos imaginativos da razão e construtos idealizados pela interação física e sociocultural do homem com seu meio. Portanto, a imagem do que é a verdade em comparação à sua representatividade é identificada por processos cognitivos que, por diferentes processos, tais como, exemplificação típica, criação de ideais e estereotipização, norteiam formas de entendimento das experiências socioculturais.

Esses modelos metonímicos, que, em termos gerais, tomam uma parte de um domínio experiencial como representativo do domínio como um todo, definem as expectativas sociais, e nesse caso, o reconhecimento desse processo comunicativo acontece pela identificação dos estereótipos sociais que são publicamente evidenciados, como por exemplo, no caso de políticos, que são vistos como convincentes, egoístas, desonestos, ou um japonês, visto como trabalhador industrial, educado e esperto, conforme discute Lakoff (1987). Ou seja, um subconjunto, como de políticos corruptos ou japoneses trabalhadores áduos, é tomado como representativo do conjunto como um todo num processo de generalização amplificada. Para o autor, “muitas categorias são entendidas em termos de casos abstratamente idealizados que podem não ser tipificados ou estereotipados.”⁷⁰ (p. 87).

Por um outro caminho, Blum (2004) trata da inverdade da generalização social. Para o autor, os estereótipos culturais sempre homogeneízam um grupo de forma pejorativa desconsiderando a diversidade. Afinal, “as distorções cognitivas envolvidas em estereótipos levam a várias formas de distorções morais”⁷¹ (p. 251). A imagem social é construída a partir da rotulação e de uma série de características que definem um microambiente. E é, também,

⁷⁰ Do original: “Many categories are understood in terms of abstract ideal cases which may be neither typical nor stereotypical.” (LAKOFF, 1987, p. 87).

⁷¹ Do original: “The cognitive distortions involved in stereotyping lead to various forms of moral distortion”. (BLUM, 2004, p. 251).

representada por um indivíduo de tal cultura que “pode construir um estereótipo idiossincrático, puramente pessoal, de um grupo”⁷² (p. 253).

Quando há um exagero de perfil estereotipado⁷³, Blum (2004) questiona as condições morais da construção imagética de uma cultura. Para o autor, há falta de respeito ou depreciação de humanidade ao considerar um grupo a partir de uma rígida e falsa generalização, afinal, conforme os exemplos propostos por ele, nem todos judeus são gananciosos, ricos ou estudados; como nem todos os negros são violentos, musicais, atléticos; ou ainda, nem todos asiáticos são bons em matemática e ciência, trabalhadores e modelo minoritário. Estas são construções perfilares de forma geral em que o indivíduo representa falsamente o ambiente e o ambiente é falsamente construído por apenas uma pessoa.

Adentrando nas questões socioculturais derivadas das discussões até aqui apresentadas, a fim de entender o comportamento humano, Goffman (2004) discute a relação do indivíduo e sua identidade privada com a sociedade e os padrões comportamentais da vida pública. Por ser uma entidade social, o indivíduo se constrói a partir das relações das quais participa. Quando há discrepâncias entre a autoidentidade e as expectativas do coletivo, ocorre o que o autor chama de estigma, que é “a situação do indivíduo que está inabilitado para a aceitação social plena” (p. 4) porque apresenta características que estão aquém das categorias de comportamento social.

O interesse pelo comportamento dos indivíduos em grupos sociais levou Goffman (2004) a investigar os desvios e rupturas de expectativas sociais. Para tanto, o autor trata dos conceitos de identidade virtual e real, sendo o primeiro uma série de ações socialmente aceitas e até esperadas em determinadas situações enquanto o segundo conceito define-se pela autoidentidade do indivíduo e a imagem que ele cria de si mesmo na vida privada. O estigma, assim, surge no momento em que há disparidades entre esses dois perfis identitários e sempre representa negativamente esta situação.

Em seu estudo sobre as instituições totais, Goffman (1961) trata da desconstrução da identidade individual das pessoas pela autoridade que é atribuída a essas instituições. Esse processo se dá pela mortificação das características peculiares da pessoa, essas que se destoam do perfil esperado. Conforme assevera o autor, a identidade é moldada pela interação com as outras pessoas e, nesse contexto prisional, o indivíduo além de ser destituído de qualquer característica individual é transformado em modelo de representação da organização. Todo

⁷² Do original: “An individual can construct a purely personal, idiosyncratic stereotype of a group.”. (BLUM, 2004, p. 253).

⁷³ Do original: “Overgeneralization”. (BLUM, 2004, p. 260).

comportamento que diverge do padrão institucional é estigmatizado, em alguns casos somente moralmente e em outros violentamente.

Na metáfora do cenário como espaço social, Goffman (1985) discute a representação da identidade do indivíduo como construto de todas as expectativas e padrões presentes nas relações sociais. As pessoas acabam tendo função de plateia nesse cenário de representações sociais identitárias e tanto a realidade como as ações verdadeiras acabam sendo percebidas somente mediante confissão uma vez que toda interação social representa, para o autor, uma encenação de etiqueta. Afinal, “o indivíduo evidentemente transmite informação falsa intencionalmente” (p. 12), a fim de se posicionar como aceitável à sociedade e não ser estigmatizado pela sua identidade individual.

Por outro viés, Turner (1987) trata da identidade cultural a partir do prisma antropológico da ideologia como sendo expressão simbólica de poder e propriedade. O autor considera que muitos dos modelos da sociedade e cultura tendem a ser embasados em ideologia mais do que na realidade. A representação da realidade, ou do desempenho social, tem como referência os dramas sociais metaforicamente relacionados com peças teatrais, em que há presença de unidades harmônicas e desarmonias dos processos sociais, além de evidenciar situações conflituosas. Para ele, a *performance* se conceitua pela sequência de atos simbólicos nas situações comunicativas e revela categorias e classificações nos processos culturais.

Enquanto Goffman (1985) investiga a interação e os atos comunicativos, Turner (1987) olha para a interação do cotidiano a partir das crises que nela emergem. Assim,

se a vida cotidiana é um tipo de teatro, o drama social é um tipo de metateatro, que é uma linguagem da dramaturgia sobre a linguagem das encenações ordinárias e de posicionamento que constituem comunicação no processo social do cotidiano (TURNER, 1987, p. 6)⁷⁴.

As *performances*, ainda para Turner (1987), não são amorfas ou abertas, elas possuem uma estrutura diacrônica em que há início, uma sequência de sobreposições, frases isoladas e um fim. Essa estrutura não se caracteriza por abstrata, todavia, por uma geradora de processos comunicativos que consideram consciência, cognição, ideia e racionalidade. Com isso, o autor assevera que as relações sociais são entrecidas por atos performativos que representam os construtos identitários da vida cotidiana, aproximando-se da teoria de *footing* proposta por Goffman (1985).

⁷⁴ Do original: “if daily living is a kind of theatre, social drama is a kind of metatheatre, that is, a dramaturgical language about the language of ordinary roleplaying and status-maintenance which constitutes communication in the quotidian social process.”. (TURNER, 1987, p. 6).

Portanto, no âmbito da Antropologia, a

identidade é apresentada através dos atos de performance, através da performance que quebra ações, e através de declaração a um público específico que alguém sofreu uma transformação de estado e status, foi salvo ou destruído, elevado ou libertado. Seres humanos pertencem a uma espécie bem dotada de elementos comunicativos, tanto verbais como não verbais, e ainda, direcionados a modos dramáticos de comunicação, às performances de vários tipos. Há uma série de *tipos* de performance social e gêneros de performance cultural, e cada um possui um estilo, objetivos, plenitude, retórica, modelos de desenvolvimento e atos característicos próprios. Esses tipos e gêneros diferem-se em culturas diversas, e em termos de escala e complexidade de campos socioculturais onde são gerados e mantidos (TURNER, 1987, p. 13)⁷⁵.

A construção identitária cultural utiliza atos comunicativos verbais e não verbais. Turner (1987) menciona que a *performance* social e cultural é infinitamente mais complexa e sutil do que a comunicação não verbal animal. Ou seja, a linguagem humana consiste em aparato tanto multimodal como oral na construção das ideias e imagens na representação do cotidiano. Toda coleção de experiências e vivências humanas são acessadas cognitivamente nas situações comunicativas, inclusive expressas não somente pelos costumes e tradições da cultura como também pelas obras de arte. Afinal, “os códigos simbólicos verbais e não verbais e estilos empregados pelos atores correspondem de alguma forma à primazia de uma tendência psicológica”⁷⁶ (TURNER, 1987, p. 25).

Dessa maneira, então, o posicionamento e a construção de identidade dos estereótipos sociais são evidenciados a partir do comportamento e da linguagem no ato comunicativo. Portanto, tanto a projeção do corpo como a gestualidade fazem parte da encenação humorística. Toda *performance* assumida pelos participantes do ato comunicativo se dá a partir da influência ideológico-cultural. Partindo disso, tratamos a seguir do aparato multimodal para a comunicação na geração de humor.

⁷⁵ Do original: “Self is presented through the performance of roles, through performance that breaks roles, and through declaring to a given public that one has undergone a transformation of state and status, been saved or damned, elevated or released. Human beings belong to a species well endowed with means of communication, both verbal and non-verbal, and, in addition, given to dramatic modes of communication, to performance of different kinds. There are various *types* of social performance and genres of cultural performance, and each has its own style, goals, entelechy, rhetoric, developmental pattern and characteristic roles. These types and genres differ in different cultures, and in terms of the scale and complexity of the sociocultural fields in which they are generated and sustained”. (TURNER, 1987, p. 13).

⁷⁶ Do original: “the verbal and non-verbal symbolic codes and styles employed by the actors correspond to some extent with the primacy of a particular psychological tendency”. (TURNER, 1987, p. 25).

3.2 MULTIMODALIDADE E GERAÇÃO DO HUMOR

Os estudos de interação social precisam levar em conta não somente as produções verbais presentes na comunicação, mas também todo aparato multimodal corporal utilizado pelos participantes nas construções de identidade e posicionamento cultural para a autenticidade dos atos individuais. No modo oral, a multimodalidade se dá pela entonação da voz e pelas expressões faciais e gestualidade, que evidenciam os atos de complemento, sobreposição, intensificação e contradição da fala. Já no modo escrito, a multimodalidade comunicativa acontece pelo uso de imagens e elementos gráficos.

O termo multimodalidade foi cunhado por Kress e Leeuwen (1996), a fim de conceituar o modo como é construída uma representação imagética. Tendo como base a Semiótica, a análise dos recursos imagéticos que representam uma cultura precisa considerar o significado dos modelos culturais de uma sociedade a partir da noção de *modos*. Kress (2010) afirma que os aparatos semióticos são mutáveis e adaptáveis às condições para as quais a representação cultural se define. A representação sígnica – o *design visual* – sempre se codifica como sendo múltipla e a significação ocorre de forma intencional e não arbitrária.

Vieira e Silvestre (2015), ao tratarem de multimodalidade, defendem que

a significação não reside apenas no âmbito do linguístico, mas também na maneira como a usamos em contexto. Com o advento da sociedade visual da qual fazemos parte, esse conhecimento é construído não só pela linguagem verbal (oral ou escrita), mas também pelas linguagens nos seus diferentes modos. (p. 7).

Para as autoras, a investigação comunicativa a partir dos modos de representação e produção de significado se dá pelo fato de que a multimodalidade da comunicação “é a designação para definir a combinação desses diferentes modos semióticos na construção do artefato ou evento comunicativo” (p. 8). Em se tratando de investigação comunicativa, a multimodalidade trata de aspectos da ciência, globalização e tecnologia.

Portanto, para Vieira e Silvestre (2015), a linguagem é entendida como construto social que é modelada pelo ambiente e que modela o ambiente. A linguagem, tal como para Bourdieu (1998), se consolida como uma ferramenta de evidenciação de poderes sociais, políticos e econômicos. A multimodalidade em comunicação é investigada a fim de que haja entendimento também desses aspectos de domínio social, tanto em questões de desigualdade como nas estruturas de dominação e materialização de poder e a forma em que o poder é “exercido, mantido e reproduzido discursivamente nas organizações” (VIEIRA; SILVESTRE,

2015, p. 8).

A tecnologia midiática acaba sendo aparato de ressignificação, reconfiguração e recontextualização de discursos em diversos níveis de complexidade, como asseveram Vieira e Silvestre (2015). Em se tratando de representação da realidade, as autoras afirmam que, no discurso multimodal,

as múltiplas semioses desempenham relevante papel na construção dessas camadas de reconfiguração da linguagem, tendo em vista que as representações realizadas por meio das imagens e das cores, por exemplo, aproximam mais o discurso representado da realidade. (p. 17).

Além de tratarem do discurso multimodal, Vieira e Silvestre (2015) discutem o papel da tecnologia como suporte para a reconfiguração estereotipada da sociedade que utiliza a rede midiática para essa construção. A audiência acaba sendo experimentadora dessa repadronagem e, de certa forma, passiva às referências ali depositadas. Para as autoras,

pertencemos a uma sociedade da imagem; somos cidadãos multimodais a ponto de descansarmos quando vemos imagens em frente à TV. Somos fruto de uma sociedade digital, uma sociedade multimodal. Foi nesse favorável contexto que o discurso monomodal encontrou terreno fértil para se ressemiotizar e compor os atuais discursos multimodais. (p. 38).

Ademais, a multimodalidade em interações sociais se reconfigura a partir da linguagem e movimentação corporal nas ações comunicativas, pelo processo cognitivo, pela cultura, conhecimento de mundo, identidades e relações sociais, espacialidade e temporalidade (MONDADA, 2016). A mobilidade e sensorialidade são aspectos fundamentais da projeção multimodal e do posicionamento social. Conforme Mondada (2016), gestualidade, olhar, expressão facial, postura corporal, movimento corporal, como também prosódia, léxico e gramática são aspectos de análise das modalidades de projeção comunicativa. A autora defende a investigação multimodal nos estudos de Análise da Conversa pela rica metodologia que representa na investigação da sequencialidade de atos comunicativos e na representação social.

Para Goodwin (2010),

a interação humana é constituída pela combinação ativa de materiais com propriedades intrinsecamente diversas, em configurações contextuais situadas, onde eles podem mutuamente elaborar um ao outro para criar um todo que é diferente e maior que suas partes constituintes. Isso gera uma série de consequências na organização da linguagem, ação, conhecimento e corporificação em interações situadas (p. 85).

A prática interativa constitui-se como um rico espaço analítico ao considerar o estudo de *frames*⁷⁷ em que há uso de linguagem verbal e aparato multimodal. A investigação cognitiva dos atos comunicativos serve como subsídio para o entendimento da construção identitária presente nas interações. O posicionamento social tomado evidencia o contrato de fala.

Goodwin (2010) utiliza o conceito de vozes proposto por Bakhtin (1997), a fim de explicitar a teoria de fala corporal. A projeção social e identitária pode ser reconstruída tanto pela fala como pelo posicionamento corporal. Bakhtin (2002) afirma que

as relações dialógicas são possíveis não apenas entre enunciações integrais (relativamente), mas o enfoque dialógico é possível a qualquer parte significativa do enunciado, inclusive a uma palavra isolada, caso esta não seja interpretada como palavra impessoal da língua, mas como signo da posição semântica de um outro, como representante do enunciado de um outro, ou seja, se ouvirmos nela a voz do outro. Por isso, as relações dialógicas podem penetrar no âmago do enunciado, inclusive no íntimo de uma palavra isolada se nela se chocam dialogicamente duas vozes. (p. 184).

Assim, o conceito de dialógico para Goodwin (2010) toma sentido de empréstimo de ações sociais. A interação, então, oferece a individualidade do falante como também a influência do espaço e do evento.

Resumidamente, neste capítulo, discutimos sobre a relação entre a *sitcom* e os mecanismos de humor. A comédia situacional tem como particularidade evidenciar perfis de identidade através do posicionamento dos personagens, assim como o enredo, que se encarrega de construir cenários passíveis de representar a realidade. A discussão está para o fato de que muitas dessas *performances* representativas da realidade acontecem de forma generalizada, distorcendo padrões de verdade ou ampliando características culturais. Esse processo de simulação não se qualifica como espelho social, pelo contrário, tenta se aproximar do que é ideal. Entretanto, dessa forma, as *sitcoms* se apropriam de recursos de

⁷⁷ Em sua discussão sobre *frames*, Minsky (1981) entende que o cérebro possui uma coleção de sensores cognitivos que acionam o subconsciente e, de forma lógica, interpretam uma situação, uma imagem e um contexto. Através deste processo é que é entendido o humor e que as representações estereotípicas são identificadas. Em piada, o aparato linguístico é considerado essencial para o entendimento contextual. A ciência de que há uma violação de expectativas em uma situação pode gerar humor, tanto em incongruência como em superioridade. Já Raskin (1979) discute o cômico em situações comunicativas a partir de *scripts* mentais (tais como *frames*, conceito discutido no capítulo anterior), que são mapas cognitivos que acessam estruturas da narrativa de comédia a partir de criações do senso comum. A hipótese levantada pelo autor é a de que o elemento humorístico é resultado da sobreposição compatível de dois (ou mais) *scripts* situacionais, o que pode ocasionar textos ambíguos, metafóricos, figurativos, alegóricos, míticos, alusivos e obscuros. Para o autor, a definição da comicidade como um fenômeno social leva em consideração aspectos filosóficos, psicológicos e de natureza fisiológica. A proposta de valoração do humor está em ser estético, na relação com a verdade, em padrões morais e éticos, costumes e regras sociais, na própria teoria, na dependência do espaço social além de considerar que a cultura é representada pela sociedade. O senso comum se configura por informações compartilhadas em sociedade, tais como: situações rotineiras, procedimentos padrões, regras, dentre outras, com as quais, através do repertório de estruturas cognitivas, as pessoas conseguem conviver. Havendo quebra de *script* do senso comum, há quebra de expectativa e incongruência, características de geração do humor (RASKIN, 1979).

imitação da realidade e extrapolam em generalizações para promover entretenimento. Assim como discutem alguns autores, os construtos identitários que os personagens interpretam nas produções seriadas, embora tenham o objetivo de gerar humor, não demonstram ter responsabilidade com a representação do real, apenas operam como menções de representação. No próximo capítulo, tratamos dos métodos, técnicas e procedimentos desta pesquisa. Analisamos o *corpus* e discutimos os resultados.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Este capítulo objetiva apresentar os métodos de pesquisa, que são o qualitativo e o estudo de caso, as técnicas de coleta e transcrição do *corpus* e os procedimentos de análise dos dados conforme as teorias discutidas nos capítulos 2 e 3, e, ainda, analisar e discutir os resultados desta pesquisa. Na seção 4.1 apresentamos os métodos, as técnicas e os procedimentos de investigação. Na seção 4.2 analisamos os excertos do *corpus*. E na seção 4.3, discutimos os resultados encontrados na análise desta dissertação.

4.1 MÉTODO, TÉCNICAS E PROCEDIMENTOS

Esta dissertação tem como método de pesquisa o estudo de caso da série televisiva estadunidense *Friends*. O estudo de caso, em geral, caracteriza-se como uma investigação profunda e exaustiva de um ou poucos objetos, de maneira que permita seu amplo e detalhado conhecimento, tarefa praticamente impossível mediante os outros delineamentos considerados. Para Diehl e Tatim (2004, p. 61), “as principais vantagens [do estudo de caso] são: o estímulo a novas descobertas, a ênfase na totalidade e a simplicidade dos procedimentos. Entre as limitações apresentadas pelo estudo de caso, a mais grave refere-se à dificuldade de generalização dos resultados obtidos.”.

Yin (2001, p. 17) afirma que “os estudos de caso representam a estratégia preferida quando se colocam questões do tipo ‘como’ e ‘por que’, quando o pesquisador tem pouco controle sobre os eventos e quando o foco se encontra em fenômenos contemporâneos inseridos em algum contexto da vida real.”. Para o autor, o estudo de caso é uma ferramenta analítica que possibilita ao pesquisador ter um olhar explanatório e causal, mas também ser utilizada para descrever ou testar proposições.

Um problema sobre o estudo de caso é que ele pode fornecer pouca base para generalizações científicas devido à profundidade analítica de somente um objeto de pesquisa. Afinal, “fatos científicos raramente se baseiam em experimentos únicos; baseiam-se, em geral, em um conjunto múltiplo de experimentos, que repetiu o mesmo fenômeno sob condições diferentes” (YIN, 2001, p. 29). Outra preocupação está no fato de que os estudos de caso e experimentos são generalizáveis em proposições de teoria, e não a populações ou universos, portanto, não representam “uma ‘amostragem’, e o objetivo do pesquisador é expandir e generalizar teorias (generalização analítica) e não enumerar frequências (generalização estatística)” (YIN, 2001, p. 29).

A escolha da estratégia de pesquisa define o resultado do trabalho. O estudo de caso tem por essência esclarecer uma decisão projetual para uma investigação empírica, contextual. Como assinala Yin (2001), este método apresenta resultados que possuem mais variáveis de interesse do que dados; tem como base fontes de evidências; e “beneficia-se do desenvolvimento prévio de proposições teóricas para conduzir a coleta e a análise dos dados” (p. 33). Resumidamente, o estudo de caso se caracteriza por ser uma ferramenta de investigação empírica a partir de um conjunto de procedimentos pré-especificados. Acaba oferecendo especificações contextuais e não amostragens de pesquisa, todavia, permitem ao pesquisador um olhar contemporâneo de teorias aplicadas.

No presente estudo de caso, o *corpus*⁷⁸, que é analisado de forma qualitativa, é constituído de transcrições de 7 episódios da série estadunidense *Friends* em que há presença de *code-switching* e *footing*. Organizados cronologicamente conforme a sequência original da série, os sete episódios (E) com as respectivas temporadas (T) são apresentados no Quadro 1:

Quadro 1 – Episódios (E) e Temporadas (T) – *Corpus*

T04E16	The One With The Fake Party	24min31seg
T04E17	The One With The Free Porn	24min04seg
T05E20	The One With The Ride Along	23min19seg
T06E04	The One Where Joey Loses His Insurance	22min22seg
T07E15	The One With Joey's New Brain	27min31seg
T09E07	The One With Ross's Inappropriate Song	23min42seg
T10E03	The One With Ross' Tan	25min45seg

Fonte: Autor (2017).

A transcrição dos excertos está adaptada às convenções propostas por Sacks, Schegloff e Jefferson (1974), traduzidas e adaptadas por Schnack, Pisoni e Ostermann (2005), conforme o Quadro 2, considerando os elementos verbais e não verbais (multimodalidade da linguagem) na análise de *footing* e *code-switching* na geração potencial do humor:

⁷⁸ Nesta pesquisa, o *corpus* será mantido em Língua Inglesa para que não haja perdas contextuais por conta de traduções. Como o *code-switching* analisado se configura como troca de código linguístico entre variações da Língua Inglesa ou por posicionamento multimodal dos personagens da série *Friends*, optamos por analisar os dados sem alterar o idioma. Para melhor entendimento do *corpus*, ver anexo C, onde estão traduzidos os excertos conforme a legendagem proporcionada pela produtora da série. O *corpus* não foi transcrito de acordo com as regras gramaticais da Língua Portuguesa porque, através da simbologia adotada, representa a fala dos personagens, tendo, como exemplo, nomes próprios em letra minúscula já que, para nós, a letra maiúscula demonstra fala com volume mais alto, como se vê no Quadro 2.

Quadro 2 – Notações de Transcrição

[texto]	Falas sobrepostas
-	Fala colada
(1.8)	Pausa
(.)	Micropausa
,	Entonação contínua
.	Entonação de ponto final
?	Entonação de pergunta
-	Interrupção abrupta da fala
:	Alongamento de som
>texto<	Fala mais rápida
<texto>	Fala mais lenta
°texto°	Fala com volume mais baixo
TEXTOS	Fala com volume mais alto
Texto	Sílaba, palavra ou som acentuado
(texto)	Transcrição tentativa
XXXX	Trecho inaudível
((texto))	Comentários do transcritor
[@@@]	Risada da plateia
@@@	Risada do personagem
↓	Entonação descendente
↑	Entonação ascendente
hhh	Expiração audível
.hhh	Inspiração audível
IA	Inglês Americano
IB	Inglês Britânico
/texto/	Transcrição fonética britânica
C1	Cena de <i>footing</i>
texto	Trecho de <i>code-switching</i>

Fonte: Schnack, Pisoni e Ostermann (2005). Adaptado pelo autor (2017).

A remissão aos segmentos é realizada por uma notação, segundo o exemplo a seguir:

[1, 3a]= Excerto 1, linha 3, segmento a

4.2 ANÁLISE DOS EXCERTOS

Considerando o fato de que o termo *sitcom* se refere à comédia situacional, é necessário que seja discutida a questão de que nesse tipo de programa televisivo há um grande potencial de geração de humor através da representação de situações do cotidiano. A televisão, como aporte midiático, utiliza-se do entretenimento como espaço de formação de opinião e de construção de estereótipos sociais, que, conforme visto no capítulo anterior, são considerados modelos genéricos da sociedade (COSTA, 2006; LOPES, 2006; FURQUIM, 1999). Nessa tentativa de reconstruir a realidade a fim de gerar humor, são elencadas imagens de

representação tanto no perfil dos personagens como na arquitetura cenográfica (DEBORD, 2003; PIGNATARI, 1986). A série *Friends* simula a vida na cidade estadunidense Nova Iorque, entretanto, o cenário e toda produção televisiva se dá nos estúdios da *Warner Bros*, em *Burbank*, na Califórnia (PRATINI, 2015).

A própria construção do que seria situacional consiste em proporcionar não somente contextos de imitação da realidade como também comportamentos próximos do real. A simulação do que seriam os perfis sociais é um recurso midiático e narrativo para construção mimética (Cf. ARISTÓTELES, 2007) e artística do programa de televisão. A *sitcom*, então, necessita de simulacros para a contextualização do enredo através de elementos que geram sensações da realidade (Cf. PLATÃO, 2011). O perfil humano, nessa simulação, também é utópico, idealizado e, ao extremo, caricaturado em relação ao comportamento real (BAUDRILLARD, 1991; LAKOFF, 1987; SALZMANN, 2004; SCHIAPPA; GREGG; HEWES, 2005). Os seis personagens Ross, Monica, Chandler, Joey, Rachel e Phoebe representam perfis de adultos estadunidenses que moram em Nova Iorque, trabalham e cada um possui particularidades comportamentais diversas (Anexo A).

Na expectativa de gerar humor para a audiência, um dos mecanismos recorrentes de *Friends* é o apelo a reações extremas em situações ordinárias. Os personagens possuem perfis emocionais e psicológicos diferentes uns dos outros, portanto, reações plurais, o que nos permite entender a construção da narrativa pela representação de estereótipos sociais. Essa *sitcom* tem como objetivo principal levar a audiência a rir e não a ser espelho da realidade, embora tenha de utilizar recursos simulados para isso.

Na construção contextual da série, a identidade dos personagens funciona como generalização de jovens-adultos nova-iorquinos, de classe média baixa e, portanto, precisam sustentar-se pelo trabalho. O cotidiano representado envolve basicamente situações profissionais, de lazer, de amizade e de amor. A autonomia e a *performance* são os simulacros idealizados de como seria o comportamento e o perfil identitário de nova-iorquinos na mesma condição social (BLOM; GOFFMAN, 1985; BLUM, 2004; BOURDIEU, 1998; GUMPERZ, 2002; TURNER, 1987).

Como o *corpus* desta pesquisa é transcrito, a análise conta com a investigação de elementos linguísticos da fala assim como elementos multimodais de gestualidade em imagem (GOODWIN, 2006; VIEIRA; SILVESTRE, 2015). Os excertos são recortes de episódios ao longo das dez temporadas da *sitcom*, dessa forma, há a necessidade de identificar os *framings* contextuais para a discussão sobre humor (GOFFMAN, 1974). Nessa análise, são evidenciados os turnos de fala em que os personagens utilizam *code-switching* e como se dá o

humor nessa troca linguística e multimodal. Entendendo que sempre que há essa modificação de código linguístico, há, também, um reposicionamento corporal e/ou discursivo por *footing* (DURANTI, 1997; GOFFMAN, 1981; HUDSON, 1996). Nossa observação está para todo esse recurso de construção de identidade e de representação social e cultural pela linguagem e pela troca de posicionamento no que tange a geração do humor (LÉVI-STRAUSS, 1958).

Na sequência, apresentamos os excertos a serem analisados e discutidos.

4.2.1 Excerto 1: T04E16 - The One With The Fake Party

Quadro 3 – Excerto 1 T04E16	
T04E16 - The One With The Fake Party	
Excerto 01	
Minuto 2:29 – 3:30	
((todos amigos no café Central Perk))	
1	Chandler: hi guys
2	Everybody: hey
3	Joey: [hey] (.) what have you guys been up too?
4	Ross: Oh (.) we went to see a collection of victo:rian doorknobs at the cupert-hewitt ↓museum
5	C1
6	Chandler: ((IB)) witho:ut me?
7	[@@@]
8	Emily: ((IB)) (1.3) my uncle dragged us there but ↑it actually it turned out to be really interes:ting
9	Ross: [yeah]
10	Emily: they were so: ornate and <beautiful> I mean look at That ((Emily mostra o souvenir para todos))
11	Monica: -I don't know how museums work in England but here you're not supposed to take stuff
12	[@@@]
13	Ross: (.) [hhh]
14	Emily: I uh (.) I got it from the gift shop (1.3) they have really lax security there (1.3) it's: a joke
15	[@@@] [@@@]
16	C2
17	Chandler: (.) ((IB)) ↑ anyone for more Tea? (1.3) no? just me ↓then
18	/'eniwʌn fə mɔ: ti: /
19	[@@@] [@@@]
20	Monica: hey Ringo: (1.3) Every time emily is around you talk like her ple:ase cut- it ↑out.
21	[@@@]
22	Chandler: ((IA)) hohoho I think you like it (1.3) ↑I think you can't resist me when do it (.)
23	[@@@]
24	C3
25	Chandler: ((IB)) you want to eat me up like a Cream PUMPET
26	[@@@]
27	Monica: (1.3) hhh ↑what?
28	Chandler: ((IA)) all right look ↓I don't know all the words

Fonte: Autor (2017).

Figura 1 – Excerto 1 T04E16



Fonte: Autor (2017).

O primeiro excerto, que se passa no café *Central Perk*, ilustra uma conversa informal sobre as atrações turísticas nova-iorquinas visitadas por Emily, que é a namorada britânica de Ross. Ao longo do seriado, nos momentos em que Emily é mencionada pelos amigos de Ross,

o comportamento e a fala desse personagem são satirizados⁷⁹. Nesse excerto, ao entrar no café, Ross diz ter visitado com a Emily uma coleção de maçanetas vitorianas, conforme [1,4a]:

[1,4a] ((IA)) Oh (.) we went to see a collection of victo:rian doorknobs at the cupert-hewitt ↓museum.

Na C1, em

[1,6a] ((IB)) witho:ut me?

Chandler utiliza *code-switching* do IA para o IB quando questiona o motivo de não ter sido convidado para tal diversão. Essa alteração de código linguístico demonstra que a pergunta feita por Chandler não se refere a uma rejeição, todavia, marca, pelo *footing* em IB, a ironia para o tipo de atividade de entretenimento. Considerando a reação de Chandler, podemos entender que, para um estadunidense, visitar uma exibição de maçanetas da era vitoriana não demonstra ser uma atividade interessante.

Na sequência de fala, como ninguém respondeu ao comentário dele de forma a sustentar a piada, havendo apenas as risadas da audiência como referência à comicidade, Emily toma o turno de fala e continua explicando sobre a coleção vitoriana apreciada no museu, conforme [1,8a] e [1,10a]:

[1,8a] ((IB)) my uncle dragged us there but ↑it actually it turned out to be really interes:ting.

[1,10a] ((IB)) they were so: ornate and <beautiful> I mean look at That.

A crítica cultural segue na fala da Monica:

[1,11a] ((IA)) -I don't know how museums work in England but here you're not supposed to take stuff.

⁷⁹ Entendemos que a sátira feita pelos personagens principais da *sitcom Friends* sobre o comportamento e fala de Emily se refere à generalização cultural do povo estadunidense que busca distanciar-se das práticas culturais e linguísticas do povo britânico, a fim de firmar uma identidade própria, desvinculada da antecedência colonial.

Em [1,11a], Monica ironiza a mostra dos souvenirs comprados por Emily, dizendo que nos Estados Unidos da América não é comum que turistas roubem objetos expostos em museus. Emily, em [1,14a], responde a Monica dizendo que havia uma loja de lembranças e utiliza a situação para sustentar a ironia afirmando haver falta de segurança, o que facilitou o possível furto:

[1,14a] ((IB)) I uh (.) I got it from the gift shop (1.3) they have really lax security there (1.3) it's: a joke.

Já na C2,

[1,17a] ((IB)) ↑anyone for more Tea? (1.3)

[1,17b] ((IB)) no? just me↓then.

ainda falando em sotaque britânico, Chandler oferece mais chá para os amigos. O que demarca o uso de IB, em [1,17a-b], é tanto a entonação das falas como a ênfase no léxico *tea* ([1,17a]), como referência à tradição de chás ingleses, e *then* ([1,17b]), que é um advérbio mais frequentemente encontrado no final de frases em IB, conforme o entendimento do personagem. O convite para tomarem chá também tem função cômica no fato de que os personagens principais de *Friends* sempre que se reúnem no *Central Perk* bebem café e não chá. Outra bebida poderia representar uma quebra desse ritual particular desses amigos.

Como não há resposta ao seu comentário, Chandler, em [1.17b], reafirma a pergunta e conclui que somente ele optaria por chá. Essa situação evidencia o *footing* desse personagem pelo aporte multimodal oral e gestual, como vemos na C2, da Figura 1, na construção desse perfil aparentemente britânico. A alteração de pronúncia de IA para IB demonstra o *code-switching* do personagem pelo que profere em [1,17a]. A omissão do som de /r/ em *for* e *more* marca essa modificação linguística, conforme a representação fonética britânica visualizada em

[1,18a] /'eniwʌn fə mɔ: ti:/

A simulação de Chandler não é levada a sério pelos amigos ou por Emily até que Monica, em [1,20a] pede que ele pare de simular o Inglês britânico, chamando-o de

“Ringo”⁸⁰. Nesse momento, Chandler pára com a mimese e deixa claro que ele não conhece toda a cultura britânica para ter uma melhor representação de uma pessoa inglesa. O foco de comicidade está no fato de Emily, por ser britânica, e de Ross, por ser um intelectual (paleontólogo), interessarem-se pela exposição de maçanetas de arte vitoriana, o que, para Chandler, não demonstra ser interessante. Por isso, ele utiliza o *code-switching* de IA para IB, em [1,17a-b], a fim de marcar, ironicamente, a crítica a essa atividade.

Em [1,20a], Monica situa a audiência sobre o fato de Chandler sempre modificar sua postura e fala quando a Emily está por perto pedindo para que ele pare de falar em IB:

[1,20a] ((IA)) hey Ringo: (1.3) Every time emily is around you talk like her ple:ase cut- it ↑out.

Chandler, então, em IA, conforme [1,22a-b], diz para Monica que ela se diverte quando ele tem essa *performance* e, no mesmo turno de fala, na C3, novamente em IB, em [1,25b], modificando seu *footing*, brinca com ela dizendo que Monica gostaria de comê-lo como um creme de confeitiro⁸¹:

[1,22a] ((IA)) hohoho I think you like it (1.3)

[1,22b] ((IA)) ↑I think you can't resist me when I do it (.)

[1,25b] ((IB)) you want to eat me up like a Cream PUMPET.

Na sequência, a audiência ri e, quando Monica demonstra não ter entendido o comentário, Chandler, em [1,28a], afirma não saber todas as palavras em IB:

[1,28a] ((IA)) all right look ↓I don't know all the words.

O excerto é encerrado com risadas da plateia.

Esse excerto demonstra ter três *framings* diferentes, divididos por C1, C2 e C3. Em

⁸⁰ Tudo indica que Monica satirizou a *performance* de Chandler lembrando do ator e músico britânico Ringo Starr, que pertenceu à banda Beatles.

⁸¹ Nesse caso, traduzimos *cream puppet* por creme de confeitiro pela aproximação conceitual; todavia, não foi encontrada referência sobre esse tipo de doce, então, concluímos que a escolha lexical se deu para gerar humor apenas em uma simulação de como seria um doce britânico aos olhos de Chandler.

cada um deles, há presença de *code-switching* pelo personagem Chandler, que imita o que seria um estereótipo inglês, inclusive por escolha lexical, em [1,17b] e [1,25b] e prosódica, em [1,6a], [1,17a], [1,22a] e [1,22b]. A seleção do léxico, como já comentado, ocorre para gerar proximidade com a cultura inglesa, assim como o aparato prosódico, que se dá pela entonação e, em [1,17a], pela a pronúncia das palavras *for* e *more* sem pronunciar o som de /r/.

Nesse excerto, o discurso cômico do personagem Chandler, na alternância linguística como sátira à visita à coleção de maçanetas vitorianas ([1,6a], [1,17ab] e [1,25b]). Esse mecanismo marca a assimetria cultural em que Chandler se coloca por não considerar uma visita ao museu para esse tipo de exibição uma proposta de entretenimento para um turista – Emily – na cidade de Nova Iorque.

4.2.2 Excerto 2: T04E17 - The One With The Free Porn

Quadro 4 – Excerto 2 T04E17

T04E17 - The One With The Free Porn

Excerto 2

Minuto 3:27 – 5:34

((no apartamento da Monica))

1	Ross:	°hi°	
2	Monica:	Hi	
3	Ross:	so hhh emily just went to the airport↓	
4	Monica:	oh↓ why didn't you take her?	
5	Ross:	eh her-her uncle already had planned on doing it-and y'know (.) we-we said our good-byes this morning so	
6	Monica:	you must feel horrible (.) hey (.) the guys have free porn↑	
7			[@@@]
8	Ross:	(1.3) nah↓	
9			[@@@]
10	Monica:	hey cheer up (.) you're gonna see her again Right?	
11	Ross:	oh↑ I (.) that's the thing (.) I don't Know I mean (.) whenever I brought it up with her she said (.)	
12		C1	
13		((IB)) this is so fantastic why do we have to talk about the future? Let's just enjoy	
14		/fan'tastik/	/tɔ:k/
15			[@@@]
16	Monica:		[no-no-no] don't-don't
17		do the accent. it really bums me out.	
18	Ross:	((IA)) emily said I was pretty Good.	
19	Monica:	that's one thing to hang on to (.) you Have to see her again.	
20			[@@@]
21	Ross:	and why do you care so °much°?	
22	Monica:	Because (1.3) you could get to live on my Fa:ntasy	
23	Ross:	you have fantasies about emily?	
24			[@@@]
25	Monica:	(.) no::: you know↑ (.) THE FANTASY (.) meet someone from a strange land, fall madly in love and spend	
26		the rest of your lives together	
27	Ross:	is that why in junior high you were the only one who hanged out with the ukrainian kid?	
28			[@@@]
29	Monica:	(.) yeah that but (.) plus his mom used to put sour cream on e:verything (.) do you love her?	
30			[@@@]
31	Ross:	we said it was only gonna be two weeks you know?	
32	Monica:	(.) you love her↑	
33		C2	
34	Ross:	hhh what is love really?	
35		hhh ah. I Knew you loved her↑ (.) now you need to go to the airport and tell her (.) you're probably gonna	
36			[@@@]
37	Monica:	catch her as just she about to go: to the gate (.) you're gonna call out her name and you'll I LOVE YOU (.)	
38		she's gonna say I lo:ve you too (.) and you guys are gonna have the most ama:zing kiss and everyone at the	
39		gate will applaud	
40			[@@@]
41		C3	
42	Ross:	I am a good kisser hhh	
43			[@@@]
44	Monica:	(.) or the you two can (.) s:neak into the Cockpit (.) things will start to heat up hhh and then the stewardess	
45			[@@@]
46		comes in hhh (.) I've been watching too much porn↑	
47			[@@@]

Fonte: Autor (2017).

Figura 2 – Excerto 2 T04E17



Fonte: Autor (2017).

O segundo excerto, que se passa no apartamento da Monica, apresenta uma conversa entre os irmãos Monica e Ross sobre a vida amorosa dele, porque Emily voltou para a Inglaterra, e eles não sabiam quando poderiam se ver novamente. Em

[2,6a] ((IA)) you must feel horrible (.) hey (.) the guys have free porn↑.

para animar o irmão, Monica brinca dizendo que os outros amigos têm pornografia gratuita. Ross nega a sugestão mexendo a cabeça de um lado para outro.

Na C1, em

[2,13a] ((IB)) this is so fantastic why do we have to talk about the future? Let's just enjoy.

parafrazeando o que a Emily disse antes de partir, Ross utiliza *code-switching* de IA para IB, a fim de melhor representar o momento. A marcação de troca de código acontece somente pela pronúncia das palavras *fantastic*, que diferencia-se de IA pela entonação no som de /a/, ao invés de /æ/, e *talk*, em que o som /ɔ:/ é mais fechado em IB do que em IA, como representado foneticamente em:

[2,14a] /fan'tastɪk/

[2,14b] /tɔ:k/

Ao questionar Emily sobre o futuro do relacionamento, Ross se surpreende porque a namorada disse que a beleza do relacionamento deles estava em não planejar o futuro, somente em aproveitá-lo.

Ao ouvir a *performance* do irmão, interrompendo-o, Monica, em [2,16a] e [2,17a], pede para que ele pare de falar com sotaque britânico porque a irrita:

[2,16a] ((IA)) don't-don't

[2,17a] ((IA)) do the accent. it really bums me out.

Ross, então, em IA, diz:

[2,18a] ((IA)) emily said I was pretty Good,

afirmando ter sido elogiado pela namorada por sua fala britânica. Ironicamente, Monica sugere em [2,19a] que Ross se apegue a esse argumento para ver Emily novamente:

[2,19a] ((IA)) that's one thing to hang on to (.) you Have to see her again,

Em [2,22a], [2,25a] e [2,26a], Monica explica o motivo dessa sugestão dizendo que todo contexto lembra a grande fantasia estadunidense, que é a de conhecer um estrangeiro, apaixonar-se loucamente e viver para sempre com essa pessoa:

[2,22a] ((IA)) Because (1.3) you could get to live on my Fa:ntasy,

[2,25a] ((IA)) (.) no::: you know↑ (.) THE FANTASY (.) meet someone from a strange land, fall madly in love and spend

[2,26a] ((IA)) the rest of your lives together.

Nesse momento, Ross modifica o curso da conversa e, em [2,27a], pede para Monica se essa fantasia tinha a ver com um menino ucraniano na época da escola. Monica, então, afirma justificando que a amizade só acontecia porque a mãe do menino colocava creme azedo⁸² em tudo:

[2,27a] ((IA)) is that why in junior high you were the only one who hanged out with

⁸² Do original: *sour cream*, traduzido por creme azedo, que é um tipo de creme parecido com creme de queijo.

the ukrainian kid?

No mesmo turno de fala, em [2,29a], ela desvia do assunto, questionando Ross sobre o real amor dele por Emily:

[2,29a] ((IA)) (.) yeah that but (.) plus his mom used to put sour cream on e:everything
(.) do you love her?

Ross não responde diretamente à pergunta e diz:

[2,31a] ((IA)) we said it was only gonna be two weeks you know?

Ou seja, que eles ficariam longe por apenas duas semanas.

Monica continua afirmando que ele ama a Emily e, na C2, quando Ross pergunta para a irmã o que o amor realmente é, ela o descreve conforme a sequência [2,35a], [2,37a], [2,38a] e [2,39a]:

[2,35a] ((IA)) hhh ah. I Knew you loved her↑ (.) now you need to go to the
airport and tell her (.) you're probably gonna

[2,37a] ((IA)) catch her as just she about to go: to the gate (.) you're gonna call out
her name and you'll I LOVE YOU (.)

[2,38a] ((IA)) she's gonna say I lo:ve you too (.) and you guys are gonna have the
most ama:zing kiss and everyone at the

[2,39a] ((IA)) gate will applaud

Nessa sequência, Monica recomenda a Ross, em [2,37a], que chegasse ao portal de embarque quando Emily estivesse a ponto de embarcar no avião, chamasse-a pelo nome e dissesse que a ama. Em resposta, em [2,38a], Emily diria que também o amava e, então, eles se beijariam maravilhosamente e todos aplaudiriam ([2,38a] e [2,39a]).

Na C3, em [2,42a], Ross afirma ser um ótimo beijador:

[2,42a] ((IA)) I am a good kisser hhh

Monica, então, continua narrando a cena de amor dizendo:

[2,44a] ((IA)) (.) or the you two can (.) s:neak into the Cockpit (.) things will start to heat up hhh and then the stewardess

[2,46a] ((IA)) comes in hhh (.) I've been watching too much porn↑

Os namorados iriam, então, para a cabine do piloto, as coisas iriam esquentar e chegaria uma aeromoça ([2,44a]). Quando ela se dá conta da história que está contando, ela mesma afirma estar vendo muita pornografia ([2,46a]). O excerto é encerrado com risadas da plateia.

Nesse excerto, embora haja três *framings* diferentes, divididos por C1, C2 e C3, somente na C1, em [2,13a], ocorre *code-switching*.

[2,13a] ((IB)) this is so fantastic why do we have to talk about the future? Let's just enjoy

As outras cenas contextualizam o fato de a fantasia romântica estadunidense acontecer com uma pessoa de outro país.

Na C1, a escolha pela troca de código linguístico, em [2,13a], se deu pela necessidade de aproximação cultural entre o casal. A fala do Ross, dizendo que a Emily afirmara que a representação britânica dele estava melhorando, indica que Ross, por vezes, tentava chegar próximo ao perfil comportamental britânico, conforme [2,18a], o que caracteriza a comicidade nesse episódio. A alternância linguística e o posicionamento são meramente ilustrativos da situação real.

4.2.3 Excerto 3: T05E20 - The One With The Ride Along

Quadro 5 – Excerto 3 T05E20	
T05E20 - The One With The Ride Along	
Excerto 3	
Minuto 11:18 – 12:15	
	((no apartamento do Ross))
1	Monica: all- right I guess we should Go
2	Rachel: no wait ↓wait
3	Monica: (.) oh yeah Right ((ela pega o dinheiro e coloca dentro do bolso))
4	Rachel: (.) no Monica hhh (1.3) monica we have to Fi:x Thi:s ((Rachel aponta para a secretária eletrônica))
5	[@@@]
6	Monica: (.) there's nothing we can ↑do- you erased the ↓message
7	Rachel: yeah (.) but maybe I could call his machine and recrea:te the me:ssage (.) all- right? (.) Ok ã hhh
8	C1
9	((IB)) hello ross this is rachel- EMILY (.) ((IA)) wow God (.) what is it with those two ↑names? (.)
10	[@@@] [@@@]
11	C2
12	((IB)) I just so wanted to say that I'm going to be getting ((IA)) married (1.3) to (.) ↓ another (.)
13	C3
14	° british person ° and I'm:: having doubts and (1.3) scones and oh God (1.3) I can't remember
15	[@@@] [@@@]
16	what she Said
17	Monica: yeah (.) That's the problem with this Plan (.) hhh all- right rachel come on- you know what? the message
18	[@@@]
19	is erased- there's nothing we can do. he's ↑never gonna find out about it
20	Rachel: I: could tell him ↑about It
21	Monica: look (.) if you want to be to:tally rational about this, I can't argue with you. (1.8) ↑all right?
22	[@@@]

Fonte: Autor (2017).

Figura 3 – Excerto 3 T05E20



Fonte: Autor (2017).

No terceiro excerto, o personagem Rachel apaga acidentalmente uma mensagem deixada por Emily para Ross na secretária eletrônica no apartamento dele. Como não consegue recuperar a mensagem, antes de regravá-la, ela ensaia a frase modificando a fala de IA para IB na tentativa de representar a Emily.

Na C1,

[3,9a] ((IB)) hello ross this is rachel- EMILY (.)

esforçando-se para lembrar as palavras e a maneira como o áudio havia sido gravado, Rachel balbucia o que possivelmente Emily teria dito e, atrapalhando-se, inicia o turno de fala trocando o nome. Nesse segmento, o *code-switching* de IA para IB se dá somente pela entonação do enunciado, que o personagem identifica como sendo britânica, e não por escolha lexical. Quando Rachel se dá conta, em [3,9b], questiona Monica, em IA, sobre o motivo pelo qual os nomes sempre são confundidos.

[3,9b] ((IA)) wow God (.) what is it with those two ↑names? (.)

Não havendo resposta, Rachel segue a simulação da mensagem.

Na C2, em [3,12a-b], Rachel, personificando Emily, em IB, avisa Ross que estaria se casando:

[3,12a] ((IB)) I just so wanted to say that I'm going to be getting

[3,12b] ((IA)) married (1.3) to (.) ↓another (.)

Tudo indica que, para Rachel, em [3,12a], a estrutura *so wanted to say* (gostaria muito de dizer) e *I'm going to be getting married* (estarei me casando) se aproxima das estruturas gramaticais britânicas, dificilmente encontradas em contexto do cotidiano no Inglês Americano.

Percebendo que não daria certo, em IA, Rachel, na C3, em [3,14a], diz estar se casando com outra pessoa britânica encerrando o assunto dizendo que tem dúvidas e comendo bolinhos⁸³:

[3,14a] ((IA)) °british person° and I'm:: having doubts and (1.3) scones

A marcação de IB se evidencia em [3,12a] tanto pela entonação do enunciado como pela escolha gramatical. A estrutura do futuro com gerúndio, em *I'm going to be getting*, é

⁸³ Nesse caso, traduzimos *scones*, que é um alimento típico britânico, como sendo bolinho. Nesse contexto, a escolha lexical de Rachel serve para marcar a cultura britânica.

pouco utilizada em IA pelo alto grau de formalidade, sendo, então, mais frequentemente encontrada em IB, que mantém estruturas do Inglês antigo. Nesse trecho, há também o uso da expressão *just so* que é geralmente utilizado coloquialmente para intensificar os verbos em IA. Portanto, esse uso não explicita conexão com IB. Conforme Murphy (2012), o uso mais adequado para o advérbio *so* ocorre nos casos de intensificação de adjetivos. Não se encontram, na gramática de Língua Inglesa, usos para esse advérbio com a função de intensificar ações, como no caso de *Friends*. O mesmo aplica-se para *just so*, como utilizado no trecho [3,12a].

Em [3,14a], Rachel reafirma seu *footing* quando diz que estaria se casando com outra pessoa britânica, pelo fato de que de Ross, que era namorado de Emily, ser americano. Nesse mesmo trecho, o personagem escolhe a palavra *scones*, que é tipicamente britânica, para marcar o apelo cultural da mensagem.

Quando Rachel menciona não lembrar-se das palavras da mensagem gravada, em:

[3,14b] ((IA)) and oh God (1.3) I can't remember

[3,16a] ((IA)) what she Said

entendendo que o plano não poderia funcionar, Monica diz:

[3,17a] ((IA)) yeah (.) That's the problem with this Plan (.) hhh all- right rachel come on- you know what? the message

[3,19a] ((IA)) is erased- there's nothing we can do. he's ↑never gonna find out about it.

No final, Rachel decide não gravar o áudio e cogita a hipótese de contar para Ross o ocorrido:

[3,20a] ((IA)) I: could tell him ↑about It

Ao ouvir a sugestão de Rachel, em [3,20a], Monica, em [3,21a], a critica pelo fato de que, possivelmente, Rachel ainda gostasse de Ross (nas temporadas anteriores Ross e Rachel tiveram diversos casos de amor):

[3,21a] ((IA)) look (.) if you want to be to:tally rational about this, I can't argue with you. (1.8) ↑all right?

Tanto C1 como C2 e C3 representam três *framings* com uso de *code-switching* e *footing*. Na primeira cena, o *code-switching* utilizado por Rachel, tal como no excerto 2, pode ser entendido como uma ferramenta linguística para a construção contextual de simulacro do estereótipo do que se aproximaria de um perfil britânico, conforme [3,9a].

Rachel ouviu a mensagem deixada por Emily antes de apagá-la; portanto, sabia do assunto. A dificuldade de reprodução da mensagem se deu tanto pelo fato de Rachel não ser britânica, assim, não sabendo exatamente as palavras de uso cotidiano em IB, bem como por não se lembrar do léxico utilizado por Emily ou ainda pela troca dos nomes. A tentativa mimética estava mais na reprodução do sotaque do que na escolha lexical.

Na segunda cena, Rachel troca o código linguístico de IA para IB na tentativa de replicar a mensagem com estruturas gramaticais e com léxico de uso britânico, de acordo com [3,12ab]. Vendo a dificuldade de reproduzir a mensagem, na terceira cena, Rachel troca o código linguístico para IA novamente e continua a imitação somente com um foco lexical, até que decide parar por não lembrar as palavras da mensagem original, segundo [3,14a]. O excerto é encerrado com risadas da plateia.

Nos três *framings*, Rachel modifica o *footing* tanto por *code-switching* de IA para IB como pelo uso da gestualidade, como ilustra a Figura 3, o que indica que, em sua representação da cultura britânica, Rachel posiciona-se diferentemente de quando fala em IA. A C1 demonstra Rachel contando para a Monica a ideia de reproduzir a mensagem. Já C2 e C3 ilustram essa modificação e projeção corporal do personagem na construção de perfil britânico.

Nesse excerto, a comicidade acontece pela falha na tentativa de reprodução da mensagem tanto pelo *code-switching* e pelo *footing*, na seleção lexical e fonética, como pela situação de lembrança da mensagem apagada.

4.2.4 Excerto 4: T06E04 - The One Where Joey Loses His Insurance

Quadro 6 – Excerto 4 T06E04

T06E04 - The One Where Joey Loses His Insurance	
Excerto 4	
Minuto 10:11 – 12:35	
((Ross lecionando na Universidade de Nova Iorque))	
1	C1
2	Ross: ((IB)) right ↑ (.) so when rigby got his samples back from the labo:ratory (1.1) he made a startling
3	/lə' bɒrə, t(ə)ri/ /' stɑ:tlɪŋ/
4	[@@@]
5	disco:very ↑ (.) what he believed to be igneous was in fact sedimentary (1.1) imagine his
6	/dɪ' skʌv(ə)ri/ /sɛdɪ' mentri/
7	[@@@] [@@@]
8	consternation when ((Ross percebe que Monica e Rachel estão o observando na aula))
9	/kɒnstə' neɪʃ(ə)n/
10	[@@@]
11	(1.5) Oh (.) bloody hell
12	[@@@]
13	Monica: ((após o término da aula)) what the hell are you doing?
14	[@@@]
15	Ross: Look (.) I was nervous↑ (.) you guys had me all worried I was going to be boring↑ I got up there and
16	they were all (.) like sta:ring at me (.) I opened my mouth and this bri:tish accent just came out.
17	[@@@]
18	Rachel: yeah, and not a very good one.
19	[@@@]
20	Ross: will you-will you please? ((outro professor entra no auditório))
21	Professor: doctor geller (.) kurt rathman (.) I'm a professor in the paleonto:logy department here.
22	Ross: oh↑
23	Professor: do you have a moment to talk about your lecture?
24	C2
25	Ross: ((IB)) I'm sorry (.) I've got plans with my sister.
26	/'sɪstə/
27	Monica: ((Monica fala em sotaque irlandês)) monica ge:LLeR:.
28	[@@@]
29	C3
30	Ross: ((IB)) right ↑ (.) will you excuse us for one moment? ((IA)) What are you doing?
31	/'məʊm(ə)nt/
32	C4
33	Monica: ((IA)) oh (.) you can have an accent and I can't? ((Monica fala em sotaque irlandês para os alunos que saem da sala)) Top 'O the morning to ya laddies ↑ ((significando bom dia em irlandês)).
34	/jə/ /'ladɪs/
35	[@@@]
36	Ross: just (.) please (.) stop↑
37	C5
38	Rachel: ((Rachel fala com sotaque indiano)) yes, yes (.) bombay is very, very nice this time of the year.
39	/'berɪ/ /'berɪ/ /dɪs/
40	
41	[@@@]

Fonte: Autor (2017).

Figura 4 – Excerto 4 T06E04



Fonte: Autor (2017).

O quarto excerto ilustra a primeira experiência de Ross como professor acadêmico na Universidade de Nova Iorque. Ross estava tão nervoso que automaticamente iniciou sua aula com sotaque de IB. Como os estudantes não o conheciam, não perceberam inicialmente que o sotaque não era verdadeiro, como transcrito na C1:

[4,2a] ((IB)) right↑ (.) so when rigby got his samples back from the labo:ratory (1.1)
he made a startlinging

[4,5a] ((IB)) disco:very↑ (.) what he believed to be igneous was in fact sedimentary
(1.1) imagine his

[4,8a] ((IB)) consternation when

Em [4,2a], o *code-switching* é fortemente marcado pela pronúncia das palavras *laboratory* e *discovery*, em que o som de /ə/, na última sílaba, é omitido; *startling* e *consternation*, em que o som de /r/ não é pronunciado; e *sedimentary*, em que há a omissão do som /ε/ na última sílaba /tri/. O *code-switching* está, então, representado pela escrita fonética em [4,3a-b], [4,6a-b] e [4,9a]:

[4,3a] /lə'brə,t(ə)ri/

[4,3b] /'sta:tlɪŋ/

[4,6a] /dɪ'skɒv(ə)ri/

[4,6b] /sɛdɪ'mɛntri/

[4,9a] /kɒnstə'neɪʃ(ə)n/

Ao longo da aula, os personagens Monica e Rachel entram no auditório e eles olham para ele com surpresa. No momento em que Ross as percebe, ele se dá conta de que está usando IB e, em [4,11a], profere:

[4,11a] ((IB)) (1.5) Oh (.) bloody hell

Essa expressão de surpresa, *bloody hell*, é mais frequentemente encontrada em contextos de comunicação informais de IB.

Na sequência do excerto, logo após o término da aula, Monica questiona Ross sobre o motivo da estranheza em seu comportamento:

[4,13b] ((IA)) what the hell are you doing?

e ele, em IA ([4,15a] e [4,16a]), responde que estava ansioso e que tinha medo de que os estudantes o achassem chato; por isso, ao perceber que todos os estavam observando, o sotaque britânico brotou imediatamente:

[4,15a] ((IA)) Look (.) I was nervous↑ (.) you guys had me all worried I was going to be boring↑ I got up there and

[4,16a] ((IA)) they were all (.) like sta:ring at me (.) I opened my mouth and this bri:tish accent just came out

Ao ouvir isso, Rachel, em [4,18a], afirma que a representação de IB de Ross não era boa:

[4,18a] ((IA)) yeah, and not a very good one

Depois disso, outro professor entra no auditório e, em [4,21a] e [4,23a], apresenta-se a Ross como sendo professor do departamento de paleontologia querendo conversar sobre a aula:

[4,21a] ((IA)) doctor geller (.) kurt rathman (.) I'm a professor in the paleonto:logy department here

[4,23a] ((IA)) do you have a moment to talk about your lecture?

Na C2, em [4,25a], Ross, novamente utilizando IB, responde ao colega dizendo que ele teria compromisso com Monica:

[4,25a] ((IB)) I'm sorry (.) I've got plans with my sister

A pronúncia da palavra *sister* foi enfatizada em IB pela omissão do som de /ɪ/, como vemos na representação fonética em:

[4,26a] /'sɪstə/.

Nesse momento, Monica apresenta-se dizendo seu nome em um sotaque que ela entende por ser irlandês, com grande acentuação nas consoantes /l/ e /r/:

[4,27a] monica ge:LLeR:

Na C3, em [4,30a], Ross pede licença ao colega em IB e, ao puxar Monica para o lado, a questiona, em IA ([4,30ab]), sobre o porquê da mudança comportamental.

[4,30a] ((IB)) right↑ (.) will you excuse us for one moment?

[4,30b] ((IA)) What are you doing?

A pronúncia do primeiro segmento desse turno de fala, em [4,30a], é em IB, pela entonação de todo enunciado, além de ser fortemente marcado pela pronúncia da palavra *moment*, que substituiu o som de /o/, em IA, por /ə/ na primeira sílaba, omitindo esse mesmo som na segunda sílaba, representada em:

[4,31a] /'məʊm(ə)nt/.

Então, na C4, em [4,33a], Monica argumenta que ela também poderia simular um sotaque diferente do IA:

[4,33a] ((IA)) oh (.) you can have an accent and I can't?

Nesse mesmo turno de fala, ela direciona-se aos estudantes que ainda estão saindo do auditório e diz, em [4,34a], “tenham um bom dia”⁸⁴ em sotaque que aparentemente se define como sendo de Inglês Irlandês novamente, como se vê em [4,35a], e na representação fonética em que a marcação prosódica aparece nas palavras *ya* e *laddies* pela pronúncia de /jə/ e /'ladis/ ([4,35a]):

[4,34a] Top 'O the morning to ya laddies↑

[4,35a] /jə/ e /'ladis/.

Então, Ross pede pra que ela pare e, quando eles voltam a conversar com o outro professor, encontram Rachel dizendo que a cidade de Bombaim é muito legal nessa época do ano, imitando o sotaque que ela entende por ser de Inglês Indiano, na C5,

[4,39a] yes, yes (.) bombay is very, very nice this time of the year

Conforme os outros casos de *code-switching* desse excerto, a pronúncia é marcadora de alternância linguística. Como vemos em [4,39a], a palavra *very*, pronunciada pelo som de /v/ em IA, é proferida diferentemente em Inglês Indiano, pelo som de /b/ ([4,40a]) e o som de /ð/ em *this*, em IA, é pronunciado por /d/, em Inglês Indiano ([4,40b]):

[4,40a] /'bəri/

[4,40b] /dis/

O excerto é encerrado com risadas da plateia.

Esse excerto tem como *framings* as cinco cenas em que aparece o *code-switching* e o *footing*. Na C1, Ross, mesmo sendo estadunidense, modula o IB, a fim de aparentar mais interessante aos olhos dos estudantes e, nessa simulação, ele enfatiza palavras que têm

⁸⁴ Do original: *top 'o the morning to ya ladies*. Essa expressão é encontrada em contextos comunicativos de Língua Irlandêsa, e não de Inglês.

pronúncia diferente do IA para o IB ([4,3a], [4,6a] e [4,9a]). Os estudantes não demonstram estar intrigados com o sotaque do professor, e ele pára somente quando percebe que Monica e Rachel o estão observando duvidosamente. Todavia, Ross continua o turno de fala em IB.

Na C2, ainda sustentando o simulacro britânico, Ross responde ao professor em IB, o que leva Monica a alterar o código linguístico para Inglês Irlandês, com o fim de satirizar Ross ([4,25a] e [4,27a]).

Em C3, Ross pede licença ao professor, ainda em IB ([4,30a]) e, em C4, Monica ironiza o *code-switching* de Ross na frente de todos os alunos que estão saindo do auditório ([4,33a] e [4,34a]). Em C5, Rachel utiliza *code-switching* de IA para o que se aproximaria de Inglês Indiano ([4,39a]).

No final do episódio, um dos alunos questiona Ross sobre a alteração na fala e Ross acaba confessando que não fala IB, mas que, por conta do nervosismo, acabou representando o sotaque.

Nesse momento, Rachel entra no auditório e questiona Ross sobre o casamento deles (nessa temporada os dois estavam casados) e, novamente, por nervosismo, começa a falar em IB (esse trecho do episódio não está transcrito porque ele consiste em outros aspectos da série que não são relevantes para esta análise).

A estereotipização presente nesses *framings* se dá pelo *footing* dos personagens. Todo aporte multimodal constrói as identidades (britânica, irlandesa e indiana) que eles querem simular, como se vê na Figura 4. O *code-switching* de Ross ocorreu por nervosismo pelo início das aulas como professor universitário. A alteração de código de Monica e Rachel ocorreu para ironizar Ross. Tudo indica que essa satirização demonstra o foco de comicidade desse episódio. Há também comicidade na mudança de posicionamento na *performance* de Ross, que, quando se sente nervoso, age de forma “mais elegante”, a fim de parecer mais confiante na situação de tensão emocional.

4.2.5 Excerto 5: T07E15 - The One With Joey's New Brain

Quadro 7 – Excerto 5 T07E15

T07E15 - The One With Joey's New Brain	
Excerto 5	
Minuto 12:51 – 14:06	
(no palco do teatro)	
1	Cecilia: oh you're right↑ (.) thank °you° (.) what's your name again?
2	[@@@]
3	Joey joey.
4	Cecilia: joey (.) well thank you (.) that is so: sweet. oh (.) excuse me. ((Jessica joga água no escritor))
5	[@@@]
6	Writer: it wasn't my decision↑
7	Cecilia: ((para o escritor)) I'm having a conversation here↑ (.) you were saying? ((para Joey))
8	[@@@] [@@@]
9	C1
10	Joey: oh yeah::::: (.) l::::ook the-the-the only reason that I (.) that I came up to you before↓ was because (1.0)
11	well I'm really ner:vous about-about being you (.) hhh y'know if you can help me Capture the Essence of
12	the Character y'know? Help me keep jessica alive↑ please?
13	Cecilia: alright joey I will help you (.) not because I-I owe it to this STUPID Show (.) but because (.) I owe it to
14	[@@@]
15	°jessica°.
16	Joey: oh that's great↑ oh thank you so: much↑
17	Cecilia: you're so welcome.
18	Joey: hey↑ now I've been watching some tapes (.) how's this? (1.3)
19	C2
20	((IB)) jessica lockhart will never set foot in this place again↑ (.) ever↑
21	/'lɒkha:t/ /'nevə/ /ə'gem/ /'evə/
22	[@@@] [@@@]
23	Cecilia: is that supposed to be me?
24	[@@@]
25	Joey: yeah.
26	Cecilia: yeah but (.) jessica doesn't have an en:GLISH accent↑
27	[@@@]
28	C3
29	Joey: ((surpreso)) I can do an english accent? (1.3) that baby's going on my résumé↑
30	[@@@] [@@@]

Fone: Autor (2017).

Figura 5 – Excerto 5 T07E15



Fone: Autor (2017).

No quinto excerto, no palco onde é exibida a novela *Days of Our Lives*⁸⁵ (DOOL), o personagem Joey, que, em DOOL, atua como o médico Drake Ramoray, contracenava com a renomada e excêntrica Cecília Monroe, que, em DOOL, é Jessica Lockhart. Até esse momento, Joey não possuía falas, porque atuava como um paciente em estado de coma. Entretanto, como os diretores da novela decidiram demitir Cecília, Joey, no *show*, passaria por uma cirurgia de transplante cerebral e atuaria como o personagem Jéssica no corpo de Drake⁸⁶. Então, na C1, a fim de melhor caracterizar o personagem que participou da novela por muitos anos, Joey pede a Cecília para que ela o ajude a capturar a essência do personagem Jéssica, para que ele não fique nervoso, conforme [5,10a], [5,11a] e [5,12a]:

[5,10a] ((IA)) oh yeah::::: (.) l::::ook the-the-the only reason that I (.) that I came up to you before↓ was because (1.0)

[5,11a] ((IA)) well I'm really ner:vous about-about being you (.) hhh y'know if you can help me Capture the Essence of

[5,12a] ((IA)) the Character y'know? Help me keep jessica alive↑ please?

Na sequência de turnos, em [5,13a] e [5,15a], Cecília diz que vai ajudá-lo não por respeito à novela, mas em consideração à Jéssica:

[5,13a] ((IA)) alright joey I will help you (.) not because I-I owe it to this STUPID Show (.) but because (.) I owe it to

[5,15a] ((IA)) °jessica°

Joey, em [5,18a], afirma já ter assistido a cenas da atriz para melhor representá-la:

[5,18a] ((IA)) hey↑ now I've been watching some tapes (.) how's this? (1.3)

Na C2, em [5,20a], Joey decide simular uma fala que, pelo entendimento de Joey, Jéssica proferiria:

⁸⁵ *Days of Our Lives* é uma telenovela exibida pelo canal estadunidense NBC desde 1965. E, em *Friends*, o personagem Joey, que é ator, tem o papel do médico Drake Ramoray.

⁸⁶ Essa contextualização não está transcrita no excerto.

[5,20a] ((IB)) jessica lockhart will never set foot in this place again↑ (.) ever↑

Ele utiliza *code-switching* de IA para IB ([5,20a]). A alteração de código se dá tanto pela gestualidade, representada na C2, conforme a Figura 5, em que Joey se posiciona de forma ereta e fala com grande autoridade como pela modificação entonatória nas palavras *lockhart*, *never*, *ever*, em que o som de /ɪ/ não é pronunciado na última sílaba, e *again*, que, em IA, pronuncia-se com o som de /æ/, porém, em IB, é substituído por /ei/. Em [5,21a-d] encontram-se as representações fonéticas para essas palavras:

[5,21a] /'lɒkha:t/

[5,21b] /'nevə/

[5,21c] /ə'geɪn/

[5,21d] /'evə/

Ao ver a *performance* de Joey, Cecília questiona Joey, em [5,23a] e [5,26a], se ele estava tentando representar Jéssica e assevera que o personagem Jéssica não fala com sotaque britânico:

[5,23a] ((IA)) is that supposed to be me?

[5,26a] ((IA)) yeah but (.) jessica doesn't have an en:glɪʃ aɪsnt↑.

Na C3, em [5,29a], Joey se surpreende porque consegue simular o sotaque britânico, toma o comentário de Cecília como elogio e afirma que vai colocar essa habilidade comunicativa de *code-switching* no currículo dele:

[5,29a] ((IA)) I can do an english accent? (1.3) that baby's going on my résumé↑

O excerto é encerrado com risadas da plateia.

Esse excerto apresenta três *framings* representados nas cenas 1, 2 e 3 (ver Figura 5). A

C1 ilustra o pedido de ajuda de Joey à Cecília para a caracterização do personagem Jéssica ([5,10a-12a]). A C2 demonstra o *footing* de Joey na simulação por *code-switching* da fala da Jéssica, em IB ([5,20a]). A C3 mostra a surpresa de Joey ao dar-se conta de que poderia falar com sotaque britânico ([5,29a]). O que levou Cecília a considerar que a simulação de Joey estava sendo feita em IB foi tanto a escolha de pronúncia utilizada por Joey, que modulou as palavras aparentemente para representar o que seria elegante, orientando-se para a forma como Cecília atuava, como a postura e gestualidade dessa imitação ([5,21a-d]). Para Joey, os recursos de corporalidade e entonação utilizados para a representação de Jéssica tinham a aparente intenção de demonstrar elegância e intrepidez, não para caracterizar, conscientemente, um perfil inglês. Esse processo mimético de Joey e a surpresa pela interpretação de Cecília é o que caracteriza o humor nesse excerto.

4.2.6 Excerto 6: T09E07 - The One With Ross's Inappropriate Song

Quadro 8 – Excerto 6 T09E07

T9E07 - The One With Ross's Inappropriate Song

Excerto 6

Minuto 09:07 – 11:18

		((No apartamento dos pais do Mike))
1	Mike:	wow↑ (.) you look (1.3) like my Mom
2		[@@@]
3	Phoebe:	I'm wearing pantyhose hhh
4		[@@@]
5	Mike:	hhh great↑ come on in @@@ ((Mike beija Phoebe na bochecha e um mordomo vem e retira o casado da Phoebe))
6	Phoebe:	°oh thank you° (.) oh hhh oh my god you're RICH uhm
7		[@@@]
8	Mike:	no (.) my parents are rich
9	Phoebe:	yeah so they gotta die some:day- hello↑ ((Os pais do Mike entram na sala))
10		[@@@]
11	Mike:	mom dad (.) this is phoebe (.) phoebe (.) these are my parents (.) theodore and bitsy.
12		C1
13	Phoebe:	((Phoebe modifica a fala e a postura)) theodore (.) bitsy (1.3) what a deli:ght↑
14		[@@@] [@@@]
15	Bitsy:	it's so nice to finally meet you
16	Phoebe:	and yo:u (.) yo:ur ho:me is: lo:ve:ly
17		[@@@] [@@@]
18	Bitsy:	well tha:nk you I'll give you a tour later it's actually three floors
19	Phoebe:	Ho:ly Crap↑
20		[@@@]
21	Bitsy:	phoebe (.) why don't you come in the living room and meet our friends?
22	Phoebe:	oh try and sto:p me hhh
23		[@@@]
24	Mike:	hey hhh wh-what are you doing?
25	Phoebe:	((Phoebe conversa naturalmente)) I'm hhh trying to get your parents to like me.
26		C2
27	Mike:	yeah (.) I'm sure they will but you don't have to do this (.) I want them to get to know phoebe not ((Mike modifica a fala e a postura)) (.) Phoe:be
28		[@@@]
29	Phoebe:	((ainda com a fala e a postura mofidicadas)) it is fun isn't it? (.) you got it (1.3) it hhh it's hard to stop
30		[@@@] [@@@]
31	Mike:	uhm XXX come on↑
32	Theodore:	phoebe (.) these are our friends tom and sue an:gle↑
33	Bitsy:	phoebe (.) come sit (.) tell us a little bit-about yoursel:f (.) so where are you from?
34	Phoebe:	((Phoebe responde sem modular a fala ou a postura)) uhm (.) okay (.) well (.) allright (.) uhm (.) originally I'm from upsta:te (.) but (.) uhm (.) then my mom killed herself and my stepdad went to prison so (.) I just (.) moved to the city where (.) uhm (.) I actually lived in a burned out buick lesabre for a
35		[@@@]
36		while hhh which was okay (.) that was Okay (.) until (.) uhm (.) I got hepatitis (.) you know (.) 'cause
37		[@@@] [@@@]
38		this:: pimp-spit in my mouth and (.) but I (.) I got over it and (.) uhm Anyway NOW I'm (.) uhm (.) a
39		[@@@]
40		freelance massage therapist (.) uhm which you know isn't always steady money but (.) at least I don't pay Taxes (1.8) ((quando Phoebe percebe a estranheza do momento, ela modifica a fala e a postura
41		[@@@]
42		C3
43		novamente)) So where does everyone Summer?
44		[@@@]
45		
46		
47		
48		
49		[@@@]

Fonte: Autor (2017).

Figura 6 – Excerto 6 T09E07



Fonte: Autor (2017).

O excerto seis descreve a situação em que o personagem Phoebe visita o seu namorado Mike e conhece os sogros pela primeira vez. Mike parece surpreso quando vê que Phoebe está vestida mais formalmente do que o usual e brinca dizendo que ela lembra a mãe dele. Quando o mordomo vem retirar o casaco da Phoebe, ela se dá conta de que a família do namorado é rica e brinca dizendo, em [6,10a], que, embora Mike tenha dito que a fortuna é dos pais e não dele, quando os sogros falecessem, Mike herdaria tudo:

[6,10a] ((IA)) yeah so they gotta die some:day- hello↑.

Na sequência, Theodore e Bitsy⁸⁷ entram na sala, Mike, em [6,12a] os apresenta a Phoebe:

[6,12a] ((IA)) mom dad (.) this is phoebe (.) phoebe (.) these are my parents (.) theodore and bitsy.

Nesse momento, na C1, em [6,14a] Phoebe modifica sua fala e postura ao saudar os sogros de uma forma que não lhe é habitual:

[6,14a] ((IA)) theodore (.) bitsy (1.3) what a deli:ght↑

Na sequência de apresentações, Phoebe mantém o mesmo *footing* em todos os turnos de conversa com Theodore e Bitsy. A mãe de Mike sauda Phoebe dizendo:

[6,16a] ((IA)) it's so nice to finally meet you

⁸⁷ Como os nomes Theodore e Bitsy atualmente não são tão usuais em Língua Inglesa, podemos considerar que a escolha por esses nomes antigos foi estratégica para a caracterização do perfil de riqueza e tradição da família de Mike.

Na Figura 6, vemos imageticamente esse posicionamento de Phoebe em uma representação do que, para ela, significa elegância: sempre sorrindo, com fala mais lentamente modulada, tom de voz sem muitas alterações, postura ereta e, ao responder elegantemente, em [6,16a], sua fala é marcada por alongamento de vogais, conforme [6,17a]:

[6,17a] ((IA)) and yo:u (.) yo:ur ho:me is: lo:ve:ly

Agradecendo ao elogio, Bitsy, em [6,16a], convida Phoebe a conhecer a mansão que possui três andares:

[6,19a] ((IA)) well tha:nk you I'll give you a tour later it's actually three floors

Em resposta, Phoebe profere com o mesmo *footing* inicial a expressão de surpresa “que merda”⁸⁸, a qual destoa do contexto, numa quebra de expectativa, que gera humor:

[6,20a] ((IA)) Ho:ly Crap↑

Theodore e Bitsy sentindo-se desconfortáveis com o comentário de Phoebe e, para mudar de assunto, a convidam para uma conversa na sala de estar. Ao encerrarem a conversa, Mike questiona Phoebe, em [6,25a], sobre o motivo pelo qual ela estava agindo de forma estranha:

[6,25a] ((IA)) hey hhh wh-what are you doing?

Phoebe, que nesse momento fala normalmente, diz, em [6,26a], que ela estava tentando fazer com que os pais dele gostassem dela:

[6,26a] ((IA)) I'm hhh trying to get your parents to like me

Na C2, Mike diz para Phoebe, em [6,28a] e [6,29a], que não é necessário que ela aja dessa forma, já que os pais dele deveriam conhecê-la como ela é e não como a outra Phoebe (Mike fala simulando a forma como Phoebe se portou anteriormente).

⁸⁸ Traduzimos *holy crap* como “que merda” a fim de explicitar a assimetria entre o termo e o contexto.

[6,28a] ((IA)) yeah (.) I'm sure they will but you don't have to do this (.) I want them to get to know phoebe not

[6,29a] ((IA)) (.) Phoe:be.

Entendendo o comentário, com a mesma forma modificada, Phoebe brinca com o namorado dizendo, em [6,31a], que é divertido representar dessa maneira sendo difícil de parar de fazê-lo:

[6,31a] ((IA)) it is fun isn't it? (.) you got it (1.3) it hhh it's hard to stop

Acordado que Phoebe agiria de forma normal, eles entram na sala onde Theodore e Bitsy, juntamente com um casal de amigos, estão conversando e, a convite de Bitsy, conforme [6,35a], Phoebe senta-se e começa a falar sobre sua vida, em [6,36a] e [6,45a], sem utilizar *code-switching*:

[6,35a] ((IA)) phoebe (.) come sit (.) tell us a little bit-about yoursel:f (.) so where are you from?

[6,36a] ((IA)) uhm (.) okay (.) well (.) allright (.) uhm (.) originally

[6,37a] ((IA)) I'm from upsta:te (.) but (.) uhm (.) then my mom killed herself and my step dad went to prison so (.) I just

[6,38a] ((IA)) (.) moved to the city where (.) uhm (.) I actually lived in a burned out buick lesabre for a

[6, 40a] ((IA)) while hhh which was okay (.) that was Okay (.) until (.) uhm (.) I got hepatitis (.) you know (.) 'cause

[6,42a] ((IA)) this:: pimp-spit in my mouth and (.) but I (.) I got over it and (.) uhm Anyway NOW I'm (.) uhm (.) a

[6,44a] ((IA)) freelance massage therapist (.) uhm which you know isn't always steady money but (.) at least I don't pay

[6,45a] ((IA)) Taxes (1.8)

Phoebe, ingenuamente, conta sobre tragédias que ocorreram na infância, tais como: o suicídio da mãe ([6,37a]), a prisão do padrasto ([6,37a]), local em que viveu após ficar sozinha ([6,38a]), quando ela teve hepatite porque um cafetão cuspiu na boca dela ([6,40a] e [6,42a]), da ocupação de massagista ([6,44a]) além do fato de não pagar impostos por ser autônoma ([6,44a] e [6,45a]).

Na C3, quando Phoebe percebe que todos estão apavorados e intrigados com a história, ela volta a utilizar o *footing* do início do excerto perguntando, em [6,48a], onde costumam veranear, encerrando a cena com risadas da platéia.

[6,48a] ((IA)) So where does everyone Summer?

Nesse excerto, em que há três *framings* de *code-switching*, C1, C2 e C3, tanto a troca de código como o posicionamento do personagem Phoebe são utilizados como simulacro do que ele entende por perfil de elegância assumido no momento em que ela percebeu que Mike era rico.

Conforme a Figura 6, a postura, a fala e a gestualidade representam esse construto identitário de aceitação, uma vez que Phoebe não pertencia àquela realidade. A escolha lexical, como no caso de *holy crap* ([6,20a]), representa somente a modulação prosódica de formalidade, desconsiderando aspectos léxico-semânticos, pelo fato de que, nesse contexto de apresentação à família do namorado, que se comporta de forma condizente com seu nível socioeconômico, o uso da expressão não seria adequado. Como Mike sugeriu que Phoebe agisse autenticamente, em [6,28a], Phoebe permitiu-se contar sobre o seu passado sem elencar palavras ou contextos, ocasionando reações de “pavor”, dada a assimetria de experiências de vida/sociais entre os membros daquele grupo, como se vê na C3, da Figura 6. Ao perceber que sua história não fora aceita positivamente, aparentemente por nervosismo, ela simula o perfil que antes parecia ser mais aceito pelos sogros na tentativa de se fazer parte daquela realidade.

A geração de humor, nesse excerto, é evidenciada por *code-switching* e *footing*, no que Phoebe entende por perfil de riqueza e elegância. A mudança de posicionamento é notada pelos pais de Mike, que se dão conta de que há uma espécie de dissonância entre o que Phoebe

encena pelo discurso “natural” e pelas situações “anormais” descritas por ela. Phoebe muda o tópico de conversa e pede sobre onde costumam veranejar ([6,48a]), quando percebe o estranhamento dos demais.

Figura 7 – Excerto 7 T10E03



Fonte: Autor (2017).

No excerto sete, no café *Central Perk*, Monica e Phoebe conversam sobre uma amiga estadunidense, Amanda, que se muda para a Inglaterra e, a partir disso, comporta-se de maneira muito diferente em relação ao que anteriormente fazia, falando com um sotaque britânico claramente forçado, conforme a opinião de Monica em [7,7a] e [7,8a]:

[7,7a] ((IA)) she's this girl who used to live in the building before you did (.) then she moved to england and she

[7,8a] ((IA)) picked up this fa:ke british accent (.)

A fim de ilustrar a fala de Amanda, na C1, Monica utiliza *code-switching* de IA para IB e simula, em [7,10a,b], com o que entende por sotaque britânico, a mensagem que Amanda deixou em sua secretária eletrônica dizendo: “Monica, querida, quem fala é Amanda”:

[7,10a] ((IB)) monica, dar:ling↑

[7,10b] ((IB)) (.) it's amanda ca:lling↑

Em seguida, Chandler questiona Monica, em [7,13a], se ela está falando com sotaque britânico:

[7,13a] ((IA)) are you trying to do a british accent?

Como provocação, Monica, em [7,15a], diz a Chandler que vá à pedicura:

[7,15a] ((IA)) (1.3) chandler gets pedicures↑

O *code-switching* é fortemente marcado, em [7,10a] pela entonação das palavras *darling*, em que há a omissão do som /r/ e o alongamento da vogal /a/ e, em [7,10b], no caso de *calling*, em que há o som da letra /a/ é pronunciado por /ɔ:/ sendo, em IB, mais fechado do que em IA, seguido do alongamento vogal, como vemos nas respectivas representações fonéticas em [7,11a] e [7,11b]:

[7,11a] /'dɑ:lɪŋ/

[7,11b] /'kɔ:lɪŋ/.

Na sequência, retornando ao assunto, Phoebe comenta que Amanda também deixou uma mensagem para ela, e, utilizando *code-switching* de IA para IB, em [7,21a], simula a mensagem de Amanda dizendo, na C2, “desculpe por te ligar no teu celular”:

[7,21a] ((IB)) oh↑ so sorry to catch you on your mobile↑

Logo após, Phoebe, em IA, critica, em [7,24a], o uso da palavra *mobile*⁸⁹

[7,21b] ((IA)) if-if you don't wanna get me on my

[7,24a] ((IB)) mobile, don't call me on my ((IB)) mobile↑.

Nesse trecho, o *code-switching* se evidencia somente pela pronúncia da palavra *mobile*, que está representada foneticamente em [7,22a].

[7,22a] /'məʊbəl/.

Monica, mantendo a conversa sobre a amiga, assevera, em [7,26a], que Amanda sempre se gaba das celebridades que conheceu na Inglaterra em:

[7,26a] ((IA)) I know and she's always bragging about all the famous people she's met.

⁸⁹ A palavra *mobile* significa telefone celular em IB. Já, em IA, é *cellphone*, por isso que o personagem Phoebe critica Amanda.

Então, na C3, Phoebe altera, em [7,28abc], entre IA e IB três vezes, a fim de simular o que Amanda supostamente diria sobre dormir com Billy Joel, e acaba sentindo-se indignada com toda essa “gabação”:

[7,28a] ((IA)) oh↑ I know↑

[7,28b] ((IB)) °oh, I slept with billy joel° (1.3)

[7,28c] ((IA)) all right (.) who hasn't?

Essa troca de código linguístico é marcada pela modulação frasal mais lenta, tom de voz sem muitas alterações e postura ereta, sem considerar alteração lexical em [7,28b].

Para não se encontrarem com Amanda, elas decidem, conforme [7,31a] e [7,33a], não atender aos telefonemas da Amanda novamente e deixá-la de lado:

[7,31a] ((IA)) ugh (.) let's just cut her out↑(.)

[7,33a] ((IA)) cut her out of-our-lives↑ just ignore her calls and dodge her until she get the point↑

Monica, então, diz, em [7,34a], concordar com o plano embora pense ser um tanto drástico:

[7,34a] ((IA)) I-I guess we can try that but it s-seems so harsh (.)

Ao orientar-se para Chandler, Monica o questiona, em [7,34a] e [7,35a], sobre se ele já desprezou alguém:

[7,34b] ((IA)) have you ever

[7,35a] ((IA)) done that?

Chandler responde, em [7,36a], que nunca fez tal coisa, todavia, já fora desprezado por

amigos e, ironicamente, afirma que a sensação é ótima:

[7,36a] ((IA)) no (.) they have done to me, though (1.3) feels good↑

O excerto é encerrado com risadas da plateia.

Esse excerto apresenta três *framings* de *code-switching*, C1, C2 e C3, no quais é imitado o perfil do que se aproximaria à generalização ou estereotipização do comportamento britânico. A crítica de Monica e Phoebe em relação à Amanda é a de que, ao mudar-se para a Inglaterra, Amanda modificou seu comportamento, sua gestualidade, sua fala e seus interesses, supostamente afastando-se da cultura estadunidense e do IA. Elas entendem Amanda como um falso simulacro e como uma fraca representação da cultura britânica, elevada a níveis caricatos, conforme [7,8a]. Quando elas imitam Amanda, como na Figura 7, elas modificam o *footing* e todo o aporte multimodal de tom de voz, expressões faciais, gestualidade e sotaque ([7,10ab], [7,21a] e [7,28b]). Toda essa reconstrução identitária nos leva a entender que Monica e Phoebe não estão criticando diretamente a cultura britânica, mas sim o falso *footing* de Amanda na reconstrução forçada da identidade dela. Essa reconstrução representa o uso do mecanismo gerador de humor na ridicularização do personagem Amanda.

4.2.8 Excerto 8: T10E03 - The One With Ross' Tan

Quadro 10 – Excerto 8 T10E03

T10E03 - The One With Ross' Tan

Excerto 8

Minuto: 15:31 – 17:40

((No Central Perk. Phoebe senta no sofá e Monica vem em sua direção))

- 1 Monica: hi phoebe
 2 Phoebe: Hey
 3 Monica: is amanda here yet?
 4 Phoebe: No
 5 Monica: oh good good. Look, I'm so sorry for screwing up that cutting-her-out-plan (.) but I have a new plan (.)
 6 Chandler agreed to call here in a few minutes with an emergency.
 7 Phoebe: (.) oh (.) w-what kind of emergency that gets us both out of here?
 8 Monica: (.) Well (.) what do you think of mike and chandler being in a car accident?
 9 Phoebe: are you kidding? I Love it↑ ((Amanda entra no café))
 10 [@@@]
- 11 Phoebe: hi:: @@@
 12 Monica: hi:: @@@
 13 C1
 14 Amanda: ((Amanda abraça a Phoebe)) ((IB)) **hi:: hhh well** ((Ao invés de abraçar a Monica, Amanda coloca a
 15 bolsa no braço da Monica, que a coloca ao lado)) **hello: hhh it's so nice to see you hhh bo:th of you**
 16 [@@@]
 17 (.) **!ook at me** (.) **!ook how YOUNG I !ook** ((Amanda entrega seu casaco para a Monica))
 18 [@@@]
 19 C2
 20 **oh Gosh↑ we have so much to catch up on↑ (.) but first things first↓ (.) touch my abs** ((nesse mo-
 21 mento, Amanda pega as mãos da Monica e da Phoebe e coloca em seu abdomem)) (.) **I don't exercise**
 22 **at-all** hhh
 23 /'ɛksəsaɪz/ /at/ /ɔ:l/
 24 [@@@]
 25 ((Amanda força as amigas a sentarem-se no sofá)) **oh Gosh↑ so monica you're Married↓**
 26 /'marɪd/
 27 Monica: Yeah-yeah (.) his name is chandler and
 28 Amanda: ((IB)) **oh (.) smell my ne:ck** ((Amanda direciona-se à Phoebe))
 29 [@@@]
 30 **it's not perfume (.) it's ME: (.) it's my natural Scent** hhh ((Monica fica surpresa))
 31 [@@@]
 32 Phoebe: Musty.
 33 [@@@]
 34 Amanda: ((IB)) **oh (.) gosh↑ this is bri:lliant gosh↑ it's just like old ti:mes (.) I'm so happy you two are friends**
 35 **again**
 36 /ə'geɪn/
 37 Monica: when were-we not friends?
 38 Amanda: ((IB)) **well it was 1992 and I remember because that was the year I had Sex with Evel Knievel** hhh
 39 /rɪ'membə/
 40 [@@@]
 41 Monica: Oh (.) we were friends in 1992.
 42 Amanda: ((Amanda direciona-se à Phoebe)) ((IB)) **I distinctly remember you were Dodging her calls and**
 43 **trying to avoid seeing her.** /kɔ:lz/
 44 ((Monica direciona-se à Phoebe)) you were going to cut me out?
 45 Monica: well (.) kinda
 46 Phoebe: oh my God
 47 Monica: C3
 48 Amanda: ((IB)) **Oh (.) Bugger (.) should I not have said that?** hhh **I feel like a perfect Arse.**
 49 /'bʌgə/ /ɑ:s/
 50 [@@@]
 51 Phoebe: in-in america you're just an ass. ((o telefone da Monica começa a tocar e ela o atende))

53		[@@@]
54	Monica:	hello:: (.) chandler what's wrong? (.) oh my God-are you alright? (.) yeah I'll be right there (.) I'm so
55		sorry but chandler was in a Car accident↑ ((Monica se levanta))
56	Phoebe:	oh my Go:d (.) was mike with him? ((Phoebe levanta-se do sofa))
57	Monica:	NOPE. ((Monica sai do café deixando Phoebe com a Amanda))
58		[@@@]

Fonte: Autor (2017).

Figura 8 – Excerto 8 T10E03



Fonte: Autor (2017).

Entre os excertos sete e oito, há uma cena de um episódio que não foi transcrita para este estudo. Nela, Amanda liga para o apartamento de Monica e, como Chandler atende ao telefonema, Monica não tem como mentir, precisando, então, falar com Amanda. Como Monica tem dificuldade em dizer não, ela se obriga a aceitar o convite de tomar um café com Amanda e Phoebe no *Central Perk*.

No excerto oito, já no café, Monica e Phoebe se encontram antes da chegada de Amanda e planejam, em [8,5a], [8,6a] e [8,8a], como pretendem deixá-la sozinha no café:

[8,5a] ((IA)) oh good good. Look, I'm so sorry for screwing up that cutting-her- out-plan (.) but I have a new plan (.)

[8,6a] ((IA)) Chandler agreed to call here in a few minutes with an emergency

[8,8a] ((IA)) (.) Well (.) what do you think of mike and chandler being in a car accident?

A ideia sugerida por Monica é a de que Chandler, que é o namorado dela, ligue avisando sobre um acidente de trânsito com ele e com o Mike, que é o namorado de Phoebe, e, assim, permitindo que se ausentem do compromisso com a Amanda. Phoebe, em [8,9a], diz amar o plano:

[8,9a] ((IA)) are you kidding? I Love it↑

Nesse momento, Amanda entra no café. Na C1, ao saudar as amigas, em [8,14a] e [8,15a], Amanda abraça Phoebe e, ao invés de abraçar Monica, entrega-lhe a bolsa e o casaco dizendo, em [8,17a], o quão jovem ela própria está. Em todas as suas falas, Amanda simula o uso de IB:

[8,14a] ((IB)) hi:: hhh well

[8,15a] ((IB)) hello: hhh it's so nice to see you hhh bo:th of you

[8,17a] ((IB)) (.) l:ook at me (.) l:ook how YOUNG I l:ook

Na C2, Amanda pede, em [8,20a], para que as amigas toquem no seu abdomen a fim de vangloriar-se de sua beleza, mesmo não fazendo atividade física alguma, conforme [8,21a] e [8, 22a]:

[8,20a] ((IB)) oh Gosh↑ we have so much to catch up on↑ (.) but first things first↓ (.) touch my abs

[8,21a] ((IB)) (.) I don't

[8,22a] ((IB)) exercise at-all hhh.

Nesse mesmo turno de fala, Amanda força as amigas a sentarem-se no sofá. E, na C3, em [8,2a] menciona, em seu uso de IB, o casamento da Monica:

[8,25a] ((IB)) oh Gosh↑ so monica you're Married↓.

Quando Monica começa a responder à pergunta, em [8,27a], Amanda a interrompe e pede, em [8,28a], para que as amigas cheirem seu pescoço:

[8,27a] ((IA)) Yeah-yeah (.) his name is chandler and

[8,28a] ((IB)) oh (.) smell my neck

Ao direcionar-se para a Phoebe, Amanda afirma, em [8,30a], não ser perfume, mas seu cheiro natural:

[8,30a] ((IB)) it's not perfume (.) it's ME: (.) it's my natural Scent hhh

Monica se surpreende com a atitude de Amanda e Phoebe responde, em [8,32a], ao comentário dizendo que o cheiro é como se fosse de mofo:

[8,32a] ((IA)) Musty

Ainda dominando o turno de fala, Amanda diz, em [8,34a], estar muito feliz pelo fato de Monica e Phoebe serem amigas novamente:

[8,34a] ((IB)) oh (.) gosh↑ this is brilliant gosh↑ it's just like old times (.) I'm so happy you two are friends again

Nesse momento, em [8,37a], Monica questiona Amanda sobre em que período elas não eram amigas:

[8,37a] ((IA)) when were-we not friends?

Amanda diz, em [8,38a], [8,42a] e [8,44a], lembrar-se da situação porque foi em 1992, quando ela teve relação sexual com Evel Knievel e, ainda, que Phoebe não estava atendendo às ligações de Monica e a evitando:

[8,38a] ((IB)) well it was 1992 and I remember because that was the year I had Sex with Evel Knievel hhh

[8,42a] ((IB)) I distinctly remember you were Dodging her calls and

[8,44a] ((IB)) trying to avoid seeing her

Monica, parecendo decepcionada, questiona Phoebe, em [8,45a], sobre a veracidade da afirmação:

[8,45a] ((IA)) you were going to cut me out?

Phoebe afirma:

[8,46a] ((IA)) well (.) kinda.

Entendendo que passou dos limites, Amanda, em [8,49a] desculpa-se e diz sentir-se uma idiota⁹⁰:

[8,49a] ((IB)) Oh (.) Bugger (.) should I not have said that? hhh I feel like a perfect Arse

Nesse turno de fala, Amanda reforça o *footing* de IB com fortes expressões como *bugger*⁹¹ e *arse*⁹², em [8,49a], expressões mais utilizadas na Inglaterra. Phoebe, posicionando-se como estadunidense, replica dizendo que, nos Estados Unidos da América, não se fala *arse*, mas *ass*:

[8,52a] ((IA)) in-in america you're just an ass

O telefone da Monica toca, ela o atende e, ao ouvir sobre o falso acidente de trânsito que envolveria o marido Chandler e Mike, que liberaria ela e Phoebe do café com Amanda, levanta-se e, em [8,54a] e [8,55a], menciona o acidente,

[8,54a] ((IA)) hello:: (.) chandler what's wrong? (.) oh my God-are you alright? (.) yeah I'll be right there (.) I'm so

[8,55a] ((IA)) sorry but chandler was in a Car accident↑.

⁹⁰ Nesse caso, utilizaremos a palavra “idiota” como sendo *arse* ou *ass*, da Língua Inglesa.

⁹¹ *Bugger* pode ser entendido como “que droga”, nesse contexto.

⁹² *Arse* é a variação britânica para a palavra *ass*, que significa, conforme a tradução acima, “idiota”, nesse contexto.

Em seguida, pega suas coisas e, quando Phoebe pede, em [8,56 a], se Mike estava junto no acidente, Monica, em [8,57a], responde negativamente, como uma represália à conduta de Phoebe, conforme a revelação expressa em [8,45a] e [8,46a], deixando-a com a Amanda no café:

[8,56a] ((IA)) oh my Go:d (.) was mike with him?

[8,57a] ((IA)) NOPE

O excerto é encerrado com risadas da plateia.

Nesse excerto, há três cenas que representam os *framings* que evidenciam a construção perfilar de Amanda como sendo altamente caricaturizado através do *footing* de, aparentemente, falsa conduta britânica que Amanda adota, o que caracteriza o cômico nesse excerto. No excerto anterior, Monica e Phoebe já mencionaram que Amanda buscava assumir o mais próximo possível do perfil britânico, inclusive na fala e escolha lexical.

Assim, o falso simulacro construído por Amanda pode ser percebido, além do exagero da linguagem corporal, através da forte entonação de pronúncia britânica em: *exercise* ([8,22a]) e *remember* ([8,38a]), em que o som de /r/ foi omitido; *married* ([8,25a]), em que o som da letra /a/ é pronunciado pelo som de /a/ em IB, diferentemente de IA, em que o som é proferido por /æ/; *again* ([8,35a]), que, em IA, pronuncia-se com o som de /æ/, porém, em IB, é substituído por /ei/; *all* ([8,22a]) e *calls* ([8,42a]), em que há o som da letra /a/ embora pronunciado por /ɔ:/ tanto em IA como em IB, o som em sotaque britânico é proferido mais fechadamente, aproximando-se de /o/, seguido por alongamento vocal. Em [8,23a], [8,26a], [8,36a], [8,39a] e [8, 43a] encontram-se as representações fonéticas desses termos:

[8,23a] /'eksəʃəɪz/ /at/ /ɔ:l/

[8,26a] /'marɪd/

[8,36a] /ə'gem/

[8,39a] /rɪ'membə/

[8,43a] /kɔ:lz/

Com base nos conceitos de *code-switching*, estereótipo, *footing*, *framing*, identidade, multimodalidade, *performance*, simulacro, e nos excertos acima analisados, discutimos abaixo os resultados desta pesquisa.

4.3 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Na análise dos excertos, verificamos que há diferentes funções de *code-switching* ao longo das temporadas da série *Friends* e, aparentemente, elas têm grande potencial para gerar humor. Como já mencionado, conforme Hudson (1996), o *code-switching* se caracteriza pela estratégia linguística de alternância de códigos linguísticos, ocorrendo não somente entre línguas diferentes, como também entre variedades de uma mesma língua. As variações linguísticas, segundo Goffman (1981), são fenômenos da identidade social presentes em atos comunicativos do cotidiano.

Em se tratando de posicionamento social, Hudson (1996) assevera que a escolha pela variação linguística acontece de forma clara e é mediada por regras que os indivíduos de uma comunidade específica conhecem pela experiência de vida. O que marca uma interação desse nível é a troca de código devido ao poder simbólico cultural que este possui. Por esse viés, Bourdieu (1998) afirma que toda alternância de código possibilita a reconstrução de identidades culturais.

Esse construto simbólico cultural permite que seja feita uma análise contextual de uma interação e a representação identitária presente no ato comunicativo. O arcabouço teórico que corrobora com esse estudo reside na Sociolinguística, que, segundo Goffman (1964), avalia os valores agregados pertencentes às estruturas de regras sociais, negociações e construções perfilares.

O *code-switching*, assim, pode ser entendido como um instrumento estratégico para construção identitária mediante posicionamento – *footing* – e representação social. O reposicionamento pode ocorrer tanto pela troca de código linguístico como pela multimodalidade de gestos e comportamento (GOODWIN, 2010). Quando há troca de *footing*, então, há automaticamente uma troca de *framing*. Como discute Goffman (1974), *framings* são enquadres que, por categorização do pensamento, evidenciam as expectativas e a organização das práticas individuais e sociais em atos de comunicação, além de descortinar as

informações implícitas contextuais pelas projeções de caráter dos participantes. Esses enquadres funcionam como um sistema processual por categorizações de interação e cognição acionados durante o ato comunicativo (FILLMORE, 1976).

Goffman (1981) trata de *footing* como sendo o alinhamento, o porte, a postura ou, até mesmo, a projeção pessoal dos participantes de uma interação. O posicionamento é relacionado com as alterações de código verbal e não verbal, como no caso da gestualidade. A investigação sociolinguística das interações, para o autor, deve considerar as atividades de fala face a face, rituais sociais, perfis de falante e ouvinte, a sequencialidade de turnos de conversa, ratificação dos participantes, interlocutores imaginados, dentre outros, como estratégias comunicativas. Por isso, há grande relevância nos estudos do cotidiano e das representações identitárias que ali são construídas.

O posicionamento social, muitas vezes, dependendo do objetivo do ato comunicativo, pode ser reconhecido como uma simulação da realidade. A *sitcom* pode ser considerada como uma forma de entretenimento e, por ser relacionada com a arte, as interações comunicacionais nessas séries televisivas são passíveis de investigação por meio de conceitos como os de mimese e simulacro, e de modelos artísticos imitativos do real, propostos por Aristóteles e Platão. Turner (1987) assevera que as relações sociais são entrecidas por atos de *performance* que representam os construtos identitários da vida cotidiana.

Na discussão sobre a imitação da sociedade, devemos olhar para as produções de generalização social. Para Blum (2004), as condições morais da simulação de uma cultura são distorcidas pela forte evidência e caricaturização. O estereótipo apresentado pode apresentar falsos traços comportamentais ou, ainda, ser elevado ao ridículo quando defeitos são levados ao extremo como motivo de escória ou sátira. Esses conceitos são fundamentos para a análise dos excertos, que são recortes da *sitcom Friends*, a fim de entendermos como o *code-switching*, tanto linguístico como multimodal (*footing*), é utilizado como estratégia para gerar humor.

Apresentamos abaixo um quadro de revisão da análise dos excertos:

Quadro 11 – Revisão da Análise dos Excertos

Excerto 1: Figura 1 Quadro 3				
Mecanismo	<i>Framing</i>	Personagem	Segmento	Multimodalidade
<i>Code-Switching Footing</i>	C1	Chandler	[1,6a] ((IB)) witho:ut me?	<p>A fala é modulada em IB por entonação sem alteração lexical ou prosódica em relação ao IA.</p> <p>A gestualidade do personagem demonstra ironia ao invés de surpresa.</p>
	C2	Chandler	[1,17a] ((IB)) ↑anyone for more Tea? (1.3) [1,17b] ((IB)) no? just me ↓then.	<p>A fala é modulada em IB por entonação sem alteração lexical em relação ao IA.</p> <p>As palavras <i>tea</i> e <i>then</i> são marcadores culturais de IB, para Chandler.</p> <p>A alteração prosódica ocorre pela omissão do som de /r/ em <i>for</i> e <i>more</i> ([1,18a]).</p> <p>A gestualidade do personagem se dá pelo posicionamento ereto e formal, próximo à cultura britânica. O sorriso de Chandler ainda demonstra ironia.</p>
	C3	Chandler	[1,25b] ((IB)) you want to eat me up like a Cream PUMPET.	<p>A fala é modulada em IB por entonação sem alteração lexical em relação ao IA.</p> <p>A expressão <i>cream puppet</i>, fortemente pronunciada, representa a marca cultural de IB, para Chandler.</p> <p>Chandler modifica fortemente sua gestualidade quando profere <i>cream puppet</i>, alterando seu rosto com expressão de desdém.</p>
Excerto 2: Figura 2 Quadro 4				
Mecanismo	<i>Framing</i>	Personagem	Segmento	Multimodalidade
<i>Code-Switching Footing</i>	C1	Ross	[2,13a] ((IB)) this is so fantastic why do we have to talk about the future? Let's just enjoy.	<p>A fala é modulada em IB por entonação sem alteração lexical em relação ao IA.</p> <p>A alteração prosódica ocorre pela substituição do som de /æ/ (IA) por /a/ (IB), em <i>fantastic</i> ([2,14a]). Em <i>talk</i>, o som de /ɔ:/ é mais fechado em IB ([2,14b]).</p> <p>Ross modifica sua gestualidade para uma representação ereta e de elegância quando parafraseia Emily.</p>
Excerto 3: Figura 3 Quadro 5				
Mecanismo	<i>Framing</i>	Personagem	Segmento	Multimodalidade

<i>Code-Switching Footing</i>	C1	Rachel	[3,9a] ((IB)) hello ross this is rachel- EMILY (.)	A fala é modulada em IB por entonação sem alteração lexical em relação ao IA. A gestualidade de Rachel demonstra motivação na simulação da mensagem.
	C2	Rachel	[3,12a] ((IB)) I just so wanted to say that I'm going to be getting [3,12b] ((IA)) married (1.3) to (.) ↓another (.)	A fala é modulada em IB por entonação sem alteração lexical em relação ao IA. A escolha das estruturas gramaticais <i>just so wanted</i> e <i>I'm going to be getting married</i> se caracterizam para Rachel como formais, portanto, mais próximas de IB. Como a representação é gravada em áudio, a gestualidade de Rachel acontece não por simulacro de britânico, mesmo a fala sendo adaptada ao IB, mas por feição de esforço de lembrança.
	C3	Rachel	[3,14a] ((IA)) °british person° and I'm::: having doubts and (1.3) scones	A fala é modulada em IB por entonação sem alteração lexical em relação ao IA. A palavra <i>scones</i> é representativa da culinária britânica. A gestualidade se dá pela feição de dúvida quanto à <i>performance</i> britânica e ao uso de <i>scones</i> .

Excerto 4: Figura 4 | Quadro 6

Mecanismo	<i>Framing</i>	Personagem	Segmento	Multimodalidade
<i>Code-Switching Footing</i>	C1	Ross	[4,2a] ((IB)) right↑ (.) so when rigby got his samples back from the labo:ratory (1.1) he made a startling [4,5a] ((IB)) disco:very↑ (.) what he believed to be igneous was in fact sedimentary (1.1) imagine his [4,8a] ((IB)) consternation when [4,11a] ((IB)) (1.5) Oh (.) bloody hell	A fala é modulada em IB por entonação tendo alteração lexical somente na expressão <i>bloody hell</i> , que marca a cultura britânica. A alteração prosódica ocorre pela omissão do som de /ə/ na última sílaba de <i>laboratory</i> e <i>discovery</i> ([4,3a] e [4,6a]); pela omissão do som de /ɪ/ em <i>startling</i> e <i>consternation</i> ([4,3b] e [4,9a]); e pela omissão do som /ε/ na última sílaba de <i>sedimentary</i> ([4,6b]). A gestualidade do personagem se dá pelo posicionamento ereto, formal e sério, próximo à cultura britânica.
	C2	Ross	[4,25a] ((IB)) I'm sorry (.) I've got plans with my sister	A fala é modulada em IB por entonação sem alteração lexical em relação ao IA. A alteração prosódica ocorre

				<p>pela omissão do som de /r/ em <i>sister</i> ([4,26a]).</p> <p>O posicionamento multimodal do personagem se mantém na formalidade.</p>
		Monica	[4,27a] monica ge:LLeR:	<p>A fala é modulada em IB por entonação sem alteração lexical em relação ao IA.</p> <p>A alteração prosódica ocorre pela grande acentuação nos sons de /l/ e /r/ em <i>geller</i> ([4,27a]), como simulacro de Inglês Irlandês.</p> <p>O posicionamento multimodal do personagem demonstra ironia.</p>
	C3	Ross	<p>[4,30a] ((IB)) right↑ (.) will you excuse us for one moment?</p> <p>[4,30b] ((IA)) What are you doing?</p>	<p>O primeiro turno de fala é modulado em IB por entonação sem alteração lexical em relação ao IA. O segundo turno ocorre em IA sem alteração alguma em pronúncia.</p> <p>A alteração prosódica ocorre pela alteração da pronúncia de <i>moment</i>, que alterou o som de /o/, em IA, por /ə/ na primeira sílaba, tendo omissão desse mesmo som na segunda sílaba ([4,31a]).</p> <p>O posicionamento multimodal de Ross, no primeiro turno, ainda demonstra seriedade e formalidade. No segundo turno, falando com sua irmã, ocorre naturalmente, sem representações.</p>
	C4	Monica	[4,34a] Top ‘O the morning to ya laddies↑	<p>A fala é modulada tanto por entonação do que Monica considera ser Inglês Irlandês como pela escolha lexical na expressão <i>top ‘o the morning to ya laddies</i>, que é representativa da cultura irlandesa.</p> <p>O marcador prosódico ocorre em <i>ya</i> e <i>laddies</i> pela pronúncia de /jə/ e /'ladis/ ([4,35a]).</p> <p>O posicionamento multimodal do personagem é alterado significativamente em um tipo de dança mantendo a ironia.</p>
	C5	Rachel	[4,39a] yes, yes (.) bombay is very, very nice this time of the year	<p>A fala é modulada no que Rachel entende por ser Inglês Indiano por entonação sem alteração lexical em relação ao IA.</p>

				<p>A alteração prosódica se dá na palavra <i>very</i>, que é pronunciada pelo som de /v/ em IA, sendo proferida em Inglês Indiano pelo som de /b/ ([4,40a]). E na palavra <i>this</i>, em que o som de /ð/ em IA é pronunciado por /d/ em Inglês Indiano ([4,40b]).</p> <p>O posicionamento multimodal do personagem demonstra ironia na representação de seriedade.</p>
Excerto 5: Figura 5 Quadro 7				
Mecanismo	Framing	Personagem	Segmento	Multimodalidade
<i>Code-Switching Footing</i>	C2	Joey	[5,20a] ((IB)) jessica lockhart will never set foot in this place again↑ (.) ever↑	<p>A fala é modulada em IB por entonação sem alteração lexical em relação ao IA.</p> <p>A alteração prosódica ocorre pela modificação das palavras <i>lockhart</i>, <i>never</i>, <i>ever</i>, em que o som de /r/ não é pronunciado na última sílaba, e <i>again</i>, que, em IA, pronuncia-se com o som de /æ/, porém, em IB, é substituído por /ei/ ([5,21a-d]).</p> <p>O posicionamento multimodal de Joey se configura através da forma ereta e da fala com grande autoridade.</p>
Excerto 6: Figura 6 Quadro 8				
Mecanismo	Framing	Personagem	Segmento	Multimodalidade
<i>Code-Switching Footing</i>	C1	Phoebe	[6,14a] ((IA)) theodore (.) bitsy (1.3) what a deli:ght↑ [6,17a] ((IA)) and yo:u (.) yo:ur ho:me is: lo:ve:ly [6,20a] ((IA)) Ho:ly Crap↑	<p>A fala é modulada prosodicamente em IA de maneira a representar elegância e polidez através do tom de voz sem variações, alongamento de vogais e velocidade mais lenta ([6,17a]).</p> <p>A expressão <i>holy crap</i>, que caracteriza-se pela informalidade, gera dissonância contextual.</p> <p>A gestualidade do personagem demonstra postura ereta.</p>
			C2	Mike
	C3	Phoebe		[6,31a] ((IA)) it is fun isn't it? (.) you got it (1.3) it hhh it's hard to stop
		Phoebe	[6,48a] ((IA)) So where does every-	A fala de Phoebe ainda se man-

			one Summer?	tém no mesmo formato modulado dos turnos anteriores apresentando a mesma gestualidade.
Excerto 7: Figura 7 Quadro 9				
Mecanismo	<i>Framing</i>	Personagem	Segmento	Multimodalidade
<i>Code-Switching Footing</i>	C1	Monica	[7,10a] ((IB)) monica, dar:ling↑ [7,10b] ((IB)) (.) it's amanda ca:lling↑	A fala é modulada em IB por entonação sem alteração lexical em relação ao IA. A alteração prosódica ocorre pela omissão do som de /r/ e alongamento da vogal /a/ em <i>darling</i> ([7,10a]). E pela pronúncia da vogal /a/ tendo som de /ɔ:/ em <i>calling</i> , que, em IB, fica mais fechado do que em IA, seguido de alongamento vogal ([7,10b]). O posicionamento multimodal do personagem constrói uma imagem de deboche.
	C2	Phoebe	[7,21a] ((IB)) oh↑ so sorry to catch you on your mobile↑ [7,21b] ((IA)) if-if you don't wanna get me on my [7,24a] ((IB)) mobile, don't call me on my ((IB)) mobile↑.	A fala é modulada em IA e IB por entonação. A marcação de IB é percebida pela alteração lexical de <i>cellphone</i> , (IA) por <i>mobile</i> (IB), tendo a pronúncia representada em [7,22a]. O posicionamento multimodal do personagem representa a indignação de Phoebe pelo uso da palavra <i>mobile</i> sendo Amanda estadunidense e não britânica.
	C3	Phoebe	[7,28b] ((IB)) °oh, I slept with billy joel° (1.3)	A fala é modulada em IB por entonação sem alteração lexical em relação ao IA. O posicionamento multimodal do personagem representa seriedade e formalidade em deboche. Com postura ereta, modulação frasal mais lenta e tom de voz regular.
Excerto 8: Figura 8 Quadro 10				
Mecanismo	<i>Framing</i>	Personagem	Segmento	Multimodalidade
<i>Code-Switching Footing</i>	C1	Amanda	[8,14a] ((IB)) hi:: hhh well [8,15a] ((IB)) hello: hhh it's so nice to see you hhh bo:th of you [8,17a] ((IB)) (.) l:ook at me (.) l:ook how YOUNG I l:ook	A fala é modulada em IB por entonação tendo apenas alteração lexical, em relação ao IA, no uso de <i>bugger</i> e <i>arse</i> ([8,49a]).
	C2	Amanda	[8,20a] ((IB)) oh Gosh↑ we have so much to catch up on↑ (.) but first things first↓ (.) touch my abs [8,21a] ((IB)) (.) I don't [8,22a] ((IB)) exercise at-all hhh.	A alteração prosódica ocorre nas palavras <i>exercise</i> ([8,22a]) e <i>remember</i> ([8,38a]), em que o som de /r/ foi omitido; <i>married</i> ([8,25a]), em que o som da letra

	C3	Amanda	<p>[8,25a] ((IB)) oh Gosh↑ so monica you're Married↓.</p> <p>[8,28a] ((IB)) oh (.) smell my ne:ck</p> <p>[8,30a] ((IB)) it's not perfume (.) it's ME: (.) it's my natural Scent hhh</p> <p>[8,34a] ((IB)) oh (.) gosh↑ this is bri:lliant gosh↑ it's just like old ti:mes (.) I'm so happy you two are friends again</p> <p>[8,38a] ((IB)) well it was 1992 and I remember because that was the year I had Sex with Evel Knievel hhh</p> <p>[8,42a] ((IB)) I distinctly remember you were Dodging her calls and</p> <p>[8,44a] ((IB)) trying to avoid seeing her</p> <p>[8,49a] ((IB)) Oh (.) Bugger (.) should I not have said that? hhh I feel like a perfect Arse</p>	<p>/a/ é pronunciado pelo som de /a/ em IB, diferentemente de IA, em que o som é proferido por /æ/; <i>again</i> ([8,35a]), que, em IA, profere-se pelo som de /æ/, todavia, em IB, é substituído por /ei/; <i>all</i> ([8,22a]) e <i>calls</i> ([8,42a]), em que há o som da letra /a/ embora pronunciado por /ɔ:/ tanto em IA como em IB, o som em sotaque britânico é proferido mais fechadamente, aproximando-se de /o/, com alongamento vocal. Em [8,23a], [8,26a], [8,36a], [8,39a] e [8,43a] encontram-se as representações fonéticas.</p> <p>O posicionamento multimodal do personagem constrói uma imagem caricaturada do exage-ro.</p>
--	----	--------	--	--

Fonte: Autor (2017).

Conforme o Quadro 11, no excerto 1, Chandler modifica sua fala quando está com Emily, que é britânica e não modifica sua fala quando está com amigos estadunidenses. Chandler, por ser tipicamente um “piadista”, utiliza o *code-switching* com grande apelo satírico numa possível imitação do que ele entende ser um comportamento britânico. A sátira define-se como um gênero artístico que constrói por caricaturização e estereotipização representações sociais do cotidiano e trata de julgamentos morais no âmbito cultural e político (DIDONÉ, 2012). Chandler não altera somente o código linguístico, mas também todo aporte multimodal em gestualidade, que se dá pelo posicionamento ereto e formal, supostamente atribuído estereotipicamente à cultura britânica. O sorriso do personagem demonstra tanto ironia (C1 e C2) como deboche (C3), tendo, então, alteração de *footing*. Nos *framings* C1, C2 e C3 podemos identificar o *code-switching* pela modificação de IA para IB, tanto em termos prosódicos como lexicais na marcação da cultura britânica. A grande ironia se dá pelo fato de que os estadunidenses aparentemente não se interessariam em visitar uma coleção de maçanetas vitorianas e, quando Ross menciona a visita ([1,4a]), Chandler se posiciona como britânico em sotaque e postura ([1,6a]). Ao longo do episódio, Chandler continua sua representação estereotipada de britânico até que, na C2 ([1,17ab]), oferece chá, que nunca foi a bebida escolhida pelos seis personagens principais da série *Friends* e, em C3 ([1,28a]), encerra a atuação dizendo que não sabe todas palavras do IB.

No excerto 2, Ross simula, em IB, uma conversa com Emily antes de ela ir pra Londres. O objetivo de Ross é contar detalhadamente o momento em que eles se despedem,

porém, o *code-switching* foi utilizado somente no *framing* em que Ross reporta a fala de Emily ([2,13a]). Quando Monica o critica por trocar de IA para IB, Ross afirma ter sido aceito por Emily nessa construção de IB. Nesse caso, o *code-switching* não é utilizado a fim de expressar sátira, todavia, como aparato de simulação da realidade. Ross busca, através da mudança linguística e gestual por postura ereta e de elegância, demonstrar mimeticamente o momento em que Emily menciona o fato de ela querer um relacionamento menos sério. O personagem, ao confidenciar para a irmã a situação, constrói uma representação próxima do ocorrido. Monica, que pede para que ele pare, quebra a expectativa de Ross no simulacro e, com isso, gera humor. Ross ainda busca afirmar que sua imitação é próxima da realidade citando um possível elogio de Emily à sua representação britânica. Monica conclui que Ross está apaixonado por Emily e deveria aventurar-se no relacionamento.

No excerto 3, Rachel tenta imitar Emily com o que parece ser IB para gravar uma mensagem que fora apagada indevidamente. Ao longo do turno de fala, dando-se conta de que seria impossível representar a voz, sotaque e escolha lexical de Emily, ela desiste da tarefa mimética. Nesse trecho há três *framings* (C1, C2 e C3) que marcam a geração de humor a partir da busca pela perfeição através da simulação, em que se evidencia o *code-switching* e a modificação de *footing* do personagem. O foco de comicidade se dá pela inocência de Rachel em propor e tentar regravar a mensagem achando que Ross não perceberia e justificar a regravação a Monica. A falha de construção do simulacro acontece quando Rachel não consegue lembrar-se exatamente das palavras utilizadas por Emily e cria o que Emily poderia ter dito. Nessa criação, Rachel apela a estruturas gramaticais pouco utilizadas em IA ([3,12a]) e lexicais desconexas ([3,14a]) apenas para soar britânica. A gestualidade do personagem demonstra motivação na ideia de simular a mensagem (C1). Como a representação é gravada em áudio, a gestualidade de Rachel acontece não por simulacro de “britânico”, mesmo a fala sendo adaptada ao IB, mas por feição de esforço de lembrança (C2). Na C3, o aparato multimodal ocorre pela feição de dúvida quanto à *performance* britânica e ao uso de *scones*.

No excerto 4, Ross usa IB nos momentos em que se depara com situações de pressão emocional, como no caso da sua primeira aula como professor na Universidade de Nova Iorque, ou como quando Rachel o questiona sobre o divórcio na frente dos alunos. Há cinco *framings* de *code-switching* nesse excerto e em todos eles há fortemente marcado o *footing* dos personagens Ross, Monica e Rachel. O perfil britânico construído por Ross nos leva a considerar o fato de que há grande possibilidade da alternância de código desse personagem ser um escape pela insegurança de os alunos não o valorizarem como professor. A gestualidade do personagem se dá pelo posicionamento ereto, formal e sério, próximo ao que

ele considera, estereotipicamente, por cultura britânica. Ross acredita ter sucesso na simulação até que Monica e Rachel entram na sala de aula de Ross e se deparam com ele falando com sotaque britânico, sendo, então, motivo de deboche pelos personagens que, logo após, brincam com *code-switching* simulando Inglês irlandês ([4,27a] e [4,34a]) e indiano ([4,39a]). O foco humorístico ocorre pela alteração de código linguístico em detrimento do estado emocional de Ross frente ao início das aulas na universidade e pela ridicularização que Monica e Rachel fazem de Ross ao longo do episódio.

No excerto 5, ao representar uma fala do personagem Jéssica, Joey troca o código linguístico e a postura corporal, que caracteriza-se pela forma ereta e da fala com grande autoridade. O *code-switching* utilizado por Joey demonstra que, para ele, a fama e o prestígio profissional são representados pelo sotaque Inglês Britânico, todavia, ele não sabe realmente como é esse sotaque, ficando surpreso ao ser questionado por Cecília sobre o motivo pelo qual ele falou em IB, o que marca o foco cômico desse episódio. Esse excerto possui somente um *framing* de *code-switching* e *footing* ([5,20a]) para simular a elegância do personagem Jéssica.

No excerto 6, o personagem Phoebe utiliza o *code-switching*, a fim de aproximar-se da realidade familiar do namorado, posicionando-se como uma pessoa supostamente do mesmo nível social. Tanto a postura corporal ereta, que constrói um perfil de elegância, como a modulação das palavras foram alteradas para tal representação. Esse trecho possui três *framings* com alteração de código linguístico e *footing* para construir uma identidade representativa de elegância e polidez. O foco de comicidade está nessa quebra de expectativa de Mike em relação à *performance* incomum de Phoebe e pela escolha lexical, como no caso de *holy crap* ([6,20a]), que foi modulada para essa imitação do que seria uma generalização de comportamento rico. O clímax cômico acontece quando Phoebe utiliza o *code-switching* pela última vez, na C3 ([6,48a]), entendendo que seu comportamento “normal” é inadequado às regras sociais da ocasião.

Os excertos 7 e 8 são dois trechos do mesmo episódio. No primeiro, Amanda é altamente ridicularizada por Monica e Phoebe pela falsa representação do comportamento britânico. Amanda é estadunidense, tem sobrenome de raiz indígena e, embora a representação seja forçada, sente-se elegante e superior. Esse perfil se assemelha à caricatura que, conforme Mauro e Kubovi (1992), representa um construto identitário por hipérbole imagética ou simbólica para depreciação. O mecanismo de humor por *code-switching* e *footing* está na posição que Amanda assume em relação aos outros personagens. Nesse excerto, não aparecem turnos de fala de Amanda, apenas a sátira de Phoebe e Monica que,

com *performance* de seriedade e formalidade, debocham da amiga expressando-se oralmente com uma postura ereta, modulação frasal mais lenta e tom de voz regular. Essa simulação gestual e prosódica configura o *code-switching* na reprodução da conversa por telefone ([7,10ab] e [7,21a]) ou possíveis respostas de Amanda em conversa cotidiana ([7,28b]).

Já no excerto 8, Amanda age de forma estranha (comportamento, léxico e sotaque). A atitude de Amanda nos leva entender o motivo pelo qual Monica e Phoebe optaram por afastarem-se da amiga e por tanto a ironizarem. Desde a primeira fala, Amanda não demonstra respeitar os participantes da conversa porque domina o turno de fala e sobrepõe-se às falas das amigas por interrupções conversacionais, evidentes nos três *framings* C1, C2 e C3. Essa dominância de turno demonstra o paradoxo do perfil britânico de Amanda, que, embora busque representar esse estereótipo, não considera a elegância e polidez na tomada de turno e nem a sequencialidade da fala que os britânicos, em geral, culturalmente procuram estabelecer em atos comunicativos do cotidiano. A comicidade, assim como no excerto anterior, se dá tanto pela caricaturização exacerbada de Amanda como pelo paradoxo mimético estereotipado dela.

A construção estereotipada dos personagens busca apresentar perfis próximos da realidade na vida cotidiana, como afirmam Schiappa, Gregg e Hewes (2005). O enredo da *sitcom* se preocupa em evidenciar explicitamente ou implicitamente uma mensagem final que se relaciona diretamente com o núcleo temático do episódio, em geral sendo a resolução do conflito (FURQUIM, 1999). No caso do humor, a narrativa é entretecida a fim de quebrar expectativas situacionais e evidenciar ao extremo algumas especificidades dos personagens.

O valor do humor, como assevera Raskin (1979), reside no caráter estético, na relação com a verdade, em padrões morais e éticos, costumes e regras sociais, na própria teoria, na dependência do espaço social além de considerar que a cultura é representada pela sociedade. Dynel (2011), por sua vez, trata a geração do humor pela construção estratégica de narrativa com uso de ironia, e caricaturação.

Os estudos de humor desde a era clássica e medieval até a contemporânea estabelecem os fatores criadores de caricatura e de estereótipos como elementos de geração de comicidade. Como discute Wright (1875), a sátira, como representação exagerada e simbólica, é utilizada desde o início das produções do riso como sendo uma ferramenta artística de alta crítica social, política, cultural e religiosa.

Em nosso caso, a *sitcom Friends*, que representa uma produção televisiva de comédia, enquadra-se nessa conceituação de humor proposta pelos teóricos acima mencionados como uma produção de entretenimento constitutiva de personagens hiperbolizados de identidades

estereotipadas e caricaturadas. Os 8 excertos analisados consolidam o argumento de que tanto o *code-switching* como o *footing*, que são mecanismos comunicativos estudados pela Sociolinguística Interacional, são utilizados nessa série de televisão estadunidense como mecanismos de geração de humor. Esse humor é, portanto, mecanizado por sátira cultural (excerto 1), representação da realidade (excerto 2), falsa reconstrução de mensagem (excerto 3), insegurança identitária e ironia ao perfil simulado (excerto 4), perfil de elegância e autoridade profissional (excerto 5), perfil de elegância e riqueza (excerto 6), imitação e ridicularização da falsa representação identitária (excerto 7) e demonstração de perfil caricaturado (excerto 8). Em todos esses casos, portanto, o humor foi construído a partir de *code-switching* e modificação de *footing* em estratégias de comicidade.

A seguir apresentamos as considerações finais desta pesquisa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta investigação tratou dos fenômenos comunicacionais sociolinguísticos de *code-switching* e *footing* como mecanismos potenciais para geração de humor na *sitcom* estadunidense *Friends*. O objetivo geral da pesquisa foi examinar a relação entre a geração de humor e as situações comunicativas em que há a presença de *code-switching* entre Inglês Americano e Inglês Britânico; de posicionamento entre variedades do Inglês Americano; além de considerar o posicionamento multimodal verbal e não verbal das interações comunicativas em episódios da série televisiva *Friends* por *footing*. Os objetivos específicos foram (a) identificar os construtos identitários culturais na *sitcom Friends*, (b) identificar as situações de *code-switching* na geração de humor, (c) analisar situações de *code-switching* e aspectos multimodais na interação comunicativa e (d) analisar os efeitos do humor, com ênfase em fatores culturais intervenientes.

A fim de cumprir com esses objetivos, primeiramente, foi necessária uma extensa revisão da literatura que nos fizesse compreender a grande relevância de *Friends* no meio acadêmico. Encontramos muitas produções de diversas áreas cujo objeto de investigação é essa série. Além de demonstrar ser uma das produções televisivas mais populares e ainda frequentemente assistidas (Anexo A), *Friends* posicionou-se como objeto relevante para pesquisas sociais, culturais, linguísticas e artísticas, como tratamos na Introdução deste estudo.

Não somente foi feita essa revisão literária como também um denso estudo de caso dessa *sitcom* considerando aspectos culturais estadunidenses, como o corte de cabelo do personagem Rachel; linguísticos, como os usos do advérbio *so*; sociais, como a omissão de qualquer referencial aos atentados terroristas ocorridos às torres *World Trade Center*, em 11 de Setembro de 2001, dentre outros. O ganho financeiro e o apreço mundial alavancou a série aos mais altos patamares de popularidade e audiência nas televisões pagas e abertas ao redor do mundo. A série ganhou muitos prêmios de dramaturgia e foi considerada o melhor *show* televisivo, conforme o *site* IMBD (Anexo A).

A fundamentação teórica desta pesquisa foi dividida em dois capítulos. O capítulo 2 contempla o arcabouço da Sociolinguística Interacional, que é a base principal desse estudo, nos fenômenos de *code-switching*, *framing*, *footing* e identidade cultural (GOFFMAN, 1974, 1981; HUDSON, 1996; DURANTI, 1997). Toda troca linguística que ocorre tanto entre línguas diversas como por variações de um mesmo idioma se caracteriza por *code-switching*.

Essa alternância de códigos pode ocorrer de forma verbal, em situações conversativas, ou não verbal, em atos comunicativos multimodais, por gestualidade (HUDSON, 1996). *Framing* se caracteriza, conforme a Sociolinguística, pelo enquadramento de estruturas contextuais e regras que são adquiridas e interpretadas socialmente (GOFFMAN, 1974). *Footing* ou posicionamento se define pelo comportamento social dentro de um enquadre de eventos, em que é marcada a identidade cultural e fatores socioculturais (GOFFMAN, 1981). O uso de *code-switching* e *footing*, em *framings* específicos marcam construtos identitários imbricados em aspectos culturais.

Buscando entender sobre identidade cultural e construção de comicidade, no capítulo 3 tratamos das teorias do humor em *sitcoms* (FURQUIM, 1999; SAVORELLI, 2010; VANDAELE, 1996) e dos estudos da representação da realidade e imitação do real a partir de mímese e simulacro (PLATÃO, 2011; ARISTÓTELES, 2007; BAUDRILLARD, 1991; DEBORD, 2003). Essa discussão nos permitiu compreender que os perfis estereotipados que os personagens de *Friends* representam são construídos sobre generalizações socioculturais (BLUM, 2004; LAKOFF, 1987; SCHIAPPA; GREGG; HEWES, 2005). A *performance* dos personagens nos atos comunicativos nos levaram a considerar os fenômenos sociolinguísticos mencionados no parágrafo anterior como estratégias de geração de humor assim como toda atuação imitativa do cotidiano, estereotipada e caricaturada (RASKIN, 1979; TURNER, 1987; WRIGHT, 1875).

No presente estudo de caso, o *corpus*, que foi analisado de forma qualitativa, foi constituído de transcrições de 7 episódios da série estadunidense *Friends* em que há presença de *code-switching* e *footing*, os quais foram organizados cronologicamente conforme a sequência original da série. O percurso analítico contou com a transcrição dos excertos adaptada às convenções propostas por Sacks, Schegloff e Jefferson (1974), traduzidas e adaptadas por Schnack, Pisoni e Ostermann (2005), e considerou os elementos verbais e não verbais (multimodalidade da linguagem) na análise de *footing* e *code-switching* na geração potencial de humor e na identificação de perfis estereotipados.

Na análise dos excertos foram identificadas funções potenciais de comicidade a partir de *code-switching* e *footing*, tais como: sátira cultural (excerto 1), representação da realidade (excerto 2), falsa reconstrução de mensagem (excerto 3), insegurança identitária e ironia ao perfil simulado (excerto 4), perfil de elegância e autoridade profissional (excerto 5), perfil de elegância e riqueza (excerto 6), imitação e ridicularização da falsa representação identitária (excerto 7) e demonstração de perfil caricaturado (excerto 8). Essas funções exemplificam os construtos identitários socioculturais presentes na *sitcom Friends*. Dessa forma, os resultados

demonstram que tanto o *code-switching* como o *footing* são, então, mecanismos potenciais estratégicos de geração de humor que se formam em situações comunicativas diversas com funções de comicidade plurais, no programa televisivo *Friends*. O humor também é percebido por fatores extralinguísticos como a multimodalidade oral e gestual dos personagens.

Partimos do pressuposto de que produções seriadas de comédia como *Friends* podem ser objetos de pesquisa tanto antropológica como sociolinguística pelo âmbito da interação sociocultural. A investigação da narrativa de *framings* nos possibilita considerar o *corpus* desse tipo como ricas fontes analíticas para pesquisas na linha de Língua, Cultura e Regionalidade, em que a concentração da discussão se dá nas áreas de linguagem, pelos atos comunicativos e estratégias de humor, e da cultura, pela construção identitária por generalizações estereotipadas e por caricatura.

Entendendo que a *sitcom Friends* é classificada como um programa televisivo de comédia, e esta pesquisa apenas investigou nesse programa os elementos sociolinguísticos de *code-switching* e *footing* pela perspectiva da comicidade, há a possibilidade de que sejam analisados outros mecanismos do cômico, como incongruência e superioridade, *script* semântico, dentre outros, possibilitando, então, futuras pesquisas para as áreas da Sociolinguística Interacional, Antropologia, Semântica Cognitiva, estudos de humor, entre outras.

REFERÊNCIAS

ABEND-DAVID, Dror. **Media and translation: an interdisciplinary approach**. London: Bloomsbury, 2016.

ANJOS, Grazieli S. dos; CARVALHO, Márcia. **A construção de um roteiro de sucesso uma análise do seriado Friends**. 2016. Artigo – Faculdade Paulus de Tecnologia e Comunicação, FAPCOM, São Paulo, 2016. Disponível em: <<http://docplayer.com.br/1859128-A-construcao-de-um-roteiro-de-sucesso-uma-analise-do-seriado-friends-grazieli-silva-dos-anjos-marcia-carvalho.html>>. Acesso em: 28 mar. 2016.

ARISTÓTELES. **Arte poética**. São Paulo: Editora Martin Claret, 2007.

ATTARDO, Salvatore. PICKERING, Lucy. Timing in the performance of jokes. **Humor**, v. 24, n. 2, p. 233-250, 2011. Disponível em: <http://faculty.tamuc.edu/lpickering/Pdfs/Publish_11.pdf>. Acesso em: 05 out. 2016.

AUDRIETH, Anthony L. **The art of using humor in public speaking**. 1998. Disponível em: <<http://www.squaresail.com/auh.html#intro>>. Acesso em: 07 jan. 2017.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

BAKHTIN, Mikhail. **Problemas na obra de Dostoiévski**. Rio de Janeiro: Forense, 2002.

BAKHTIN, Mikhail (V. N. Volochínov). **Marxismo e filosofia da linguagem**. 12. ed. São Paulo: Hucitec, 2006. Originalmente publicado em 1929. Disponível em: <http://www.fecra.edu.br/admin/arquivos/MARXISMO_E_FILOSOFIA_DA_LINGUAGEM.pdf>. Acesso em: 01 jul. 2016.

BASSOLI, Gáudio Luiz. **Humor e conflito**. Enquadramentos polêmicos da religião no Tá no Ar: A TV na TV. Artigo – Universidade Metodista de São Paulo, ECLESIOCOM, Cátedra Unesco de Comunicação e Desenvolvimento. In: X Conferência Brasileira de Comunicação Eclesial Universidade Paulista, São Paulo, 27 ago. 2015. Disponível em: <<https://portal.metodista.br/elesiocom/2015/anais/humor-e-conflito>>. Acesso em: 28 mar. 2016.

BATESTON, Gregory. **Steps to an ecology of mind**. London: Jason Aronson Inc. 1987

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

BERGMAN, Irina M. **The reduced forms gonna, wanna, gotta in the television series Friends: A Gender Perspective**. 2013. Tese – Göteborgs Universitet, Gothenburg, 2013. Disponível em: <http://gul.gu.se/public/pp/public_courses/course57247/published/1370869472935/resourceId/23419239/content/UploadedResources/MaisterBergman_EN1C03_ReducedFormsFriends%20.pdf>. Acesso em: 29 mar. 2016.

BIBER, D.; CONRAD, S.; REPPEN, R. **Corpus linguistics: investigating language structure and use**. Cambridge: Cambridge University Press, 1998.

BLOM, Jan-Pette; GUMPERZ, John J. O significado social na estrutura linguística. Alternância de códigos na Noruega. In: RIBEIRO, Branca T.; GARCEZ, Pedro M. (Orgs.). **Sociolinguística interacional**. 2. ed. São Paulo: Loyola, 2002. p. 45-84.

BLUM, Lawrence. Stereotypes and stereotyping: a moral analysis. **Philosophical Paper**, University of Massachusetts, v. 33, n. 3, p. 251-289, 2004. Disponível em: <<http://philpapers.org/archive/LAWSAS-2.pdf>>. Acesso em: 30 set. 2016.

BONA, Rafael J; BALDISSERA, Marina M. Evolução e desenvolvimento de personagens de sitcoms: uma análise de Rachel Green, do seriado Friends. **Revista Ação Midiática – Estudos em Comunicação, Sociedade e Cultura**, Curitiba, n. 9, p. 1-19, 2015. Disponível em: <<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:7JtPi2slh8cJ:revistas.ufpr.br/acaomidiatica/article/download/37794/25806+&cd=1&hl=pt-BR&ct=clnk&gl=br>>. Acesso em: 28 mar. 2016.

BOURDIEU, Pierre. **A economia das trocas linguísticas: o que falar quer dizer**. 2. ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.

BOWEN, Caroline. **Beyond lisping: code-switching and gay speech styles**. 2002. Disponível em: <http://www.speechlanguagetherapy.com/index.php?option=com_content&view=article&id=62:code&catid=11:admin&Itemid=101>. Acesso em: 13 abr. 2016.

BUKSZPAN, Daniel. 'Friends' reunion: how the TV show made them stars and insanely rich. **Fortune**, 21 feb. 2016. Disponível em: <<http://fortune.com/2016/02/21/friends-reunion-nbc-careers-cast/>>. Acesso em: 15 jul. 2016.

CAPAVERDE, Tatiana da S. O miniconto de Cortázar: subvertendo a mímese para criar simulacro. **Revista Eletrônica do Instituto de Humanidades**, v. 6, n. 22, p. 147-160, 2007. Disponível em: <<http://publicacoes.unigranrio.com.br/index.php/reihm/article/view/352>>. Acesso em: 03 jan. 2017.

CHEN, Yong; WU, Yo-Wen. **Humor strategies in the American sitcom Friends: as empirical study with reference to Grice's cooperative principle**. 2010. Dissertação – National Pingtung University of Education, Neipu Township, 2010. Disponível em: <<http://140.127.82.166/bitstream/987654321/2023/1/5.pdf>>. Acesso em: 29 mar. 2016.

CHIOUS, Jyh-Shen; LEE, Jasi. What do they say about Friends?. **Association for Consumer Research**, Duluth, v. 33, p. 161-174, 2006. Disponível em: <<http://acrwebsite.org/volumes/12422/volumes/v33/NA-33>>. Acesso em: 28 mar. 2016.

CHISHMAN, Rove; BERTOLDI, Anderson. A semântica de *frames* e os recursos lexicais computacionais: da teoria à aplicação. In: MOURA, H.; GABRIEL, R. (Orgs.). **Cognição na linguagem**. Florianópolis: Insular, 2012. p. 145-173.

CLAYMAN, Steven. E. Footing in the achievement of neutrality: the case of news-interview discourse. In: DEW, P. HERITAGE, J. **Talk at work: interaction in institutional settings**. Cambridge: Cambridge University Press, 1992. p. 163-198.

COSTA, Lígia M. da. **A poética de Aristóteles**. São Paulo: Ática, 2006.

COSTA, M. C. C. **Ficção, comunicação e mídias**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2002.

CUCHE, Denys. **A noção de cultura nas ciências sociais**. 2. ed. Bauru, SP: Edusc, 2002.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. São Paulo: Coletivo Periferia, 2003. Disponível em: <<http://www.ebooksbrasil.org/adobeebook/socespetaculo.pdf>>. Acesso em: 02 jan. 2017.

DEZ anos após o final, conheça dez curiosidades da série 'Friends'. BBC, 29 maio 2014. Disponível em: <http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2014/05/140527_friends_dez_anos_pai>. Acesso em: 15 de jul. 2016.

DIDONÉ, Fabiana M. Caricatura e sátira na desterro do século XIX: O periódico crítico matraca. **VIII EHA**. São Paulo: Unicamp, p. 152-162, 2012. Disponível em: <<http://www.unicamp.br/chaa/eha/atas/2012/Fabiana%20Machado.pdf>>. Acesso em: 24 mar. 2017.

DIEHL, A.A.; TATIM, D.C. **Pesquisa em ciências sociais aplicadas: métodos e técnicas**. São Paulo: Prentice Hall, 2004.

DURANTI, Alessandro. **Linguistic anthropology**. New York: Cambridge University Press, 1997. Disponível em: <[http://mail.iea.ras.ru/~d_funk/Books/%5BAlessandro_Duranti%5D_Linguistic_Anthropology\(BookFi.org\).pdf](http://mail.iea.ras.ru/~d_funk/Books/%5BAlessandro_Duranti%5D_Linguistic_Anthropology(BookFi.org).pdf)>. Acesso em: 15 jul. 2016.

DYNEL, Marta (Ed.). **The pragmatics of humour across discourse domains**. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins, 2011.

ENTMAN, Robert M. Framing toward clarification of a fractured paradigm. **Journal of Communication**, v. 43, n. 4, p. 51-58, 1993. Disponível em: <https://www.attorneygeneral.jus.gov.on.ca/inquiries/cornwall/en/hearings/exhibits/Mary_Lynn_Young/pdf/05_Entman.pdf>. Acesso em: 06 set. 2016.

FAIRCLOUGH, Norman. **Discurso e mudança social**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2001.

FALABELLA, Maria L. **O desprestígio da mimesis na pintura do início do século XX**. 1985. 148 f. Dissertação (Mestrado em Filosofia) – Universidade Federal do Rio de Janeiro - IFCS, Programa de Pós-Graduação do Mestrado em Filosofia, Rio de Janeiro, 1985.

FELTES, Heloisa P. de M. (Org.). **Produção de sentido: estudos transdisciplinares**. São Paulo: Annablume; Porto Alegre: Nova Prata; Caxias do Sul: Educs, 2003.

FERNÁNDEZ, Beatriz M.; FONTECHA, Almudena F. The teachability of pragmatics in SLA. Friends' humour through Grice. **Porta Linguarum**, Universidad de La Rioja, Logroño, v. 10, p. 31-43, fev. 2008.. Disponível em: <http://www.ugr.es/~portalin/articulos/PL_numero10/3%20Beatriz%20Martinez.pdf>. Acesso em: 29 mar. 2016.

FERREIRA, Maira C. **O léxico dos relacionamentos amorosos na língua inglesa na sitcom**

Friends. 2008. 136 f. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Universidade Federal de Uberlândia, Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos, Uberlândia, 2008. Disponível em:

<<http://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/2232/1/L%C3%A9xicoRelacionamentosAmoros.pdf>>. Acesso em: 29 mar. 2016.

FILLMORE, Charles J. Frame semantics and the nature of language. **Annals of The New York Academy of Sciences**, v. 280, p. 20-32, 1976. Disponível em:

<<http://www.icsi.berkeley.edu/pubs/ai/frame semantics76.pdf>>. Acesso em: 19 set. 2016.

FRIENDS Awards. IMDB. Disponível em:

<http://www.imdb.com/title/tt0108778/awards?ref_=tt_awd>. Acesso em: 15 jul. 2016.

FRIENDS past. In: SOARS, Liz. SOARS, John. **New headway: upper-intermediate student's book**. The new edition. Oxford: Oxford University Press, 2009. p. 82-83.

FRIENDS sitcom. Youtube, 18 jul. 2016. Disponível em:

<https://www.youtube.com/results?search_query=friends+sitcom> Acesso em: 18 jul. 2016.

FURQUIM, F. **Sitcom: definição e história**. Porto Alegre: FCF Editora, 1999.

GARCEZ, Pedro. M.; OSTERMANN, Ana. C. Glossário conciso de sociolinguística interacional. In: RIBEIRO, Branca T.; GARCEZ, Pedro M. (Orgs.). **Sociolinguística interacional**. 2. ed. São Paulo: Loyola, 2002. p. 257-264.

GOFFMAN, Ervin. A situação negligenciada. In: RIBEIRO, Branca Telles; GARCEZ, Pedro M. (Orgs.) **Sociolinguística interacional**. 2. ed. revista e ampliada, São Paulo: Loyola, 2002. p. 13-20.

GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. Petrópolis: Vozes, 1985.

GOFFMAN, Erving. **Estigma: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada**. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

GOFFMAN, Erving. **Forms of talk**. Pennsylvania: University of Pennsylvania Press, 1981.

GOFFMAN, Erving. **Frame analysis**. New York: Harpen & Row, 1974.

GOFFMAN, Erving. **Manicômios, prisões e conventos**. São Paulo: Perspectiva, 1961.

GOFFMAN, Erving. The neglected situation. **American anthropologist**, v. 66, n.6, p. 133-136, 1964.

GOODWIN, Charles. Interactive footing. In: HOLT, E.; CLIFT, R. **Reporting talk**. Reported speech in interaction. Cambridge: Cambridge University Press, 2006. p. 16-46.

GOODWIN, Charles. Multimodality in human interaction. Multimodalidade na interação humana. **Calidoscópico**, São Leopoldo, v. 8, n. 2, p. 85-98, 2010. Disponível em: <<http://revistas.unisinos.br/index.php/calidoscopio/article/download/468/64>>. Acesso em: 05 out. 2016.

GOODWIN, Charles; HERITAGE, John. Conversation analysis. **Annual Review of Anthropology**. v. 19, p. 283-307, 1990. Disponível em: <<http://www.storytellinginstitute.org/120.pdf>>. Acesso em: 15 set. 2016.

GRIMM, Elisa L. Humor and equivalence at the level of words, expressions, and grammar in an episode of “The Nanny”. **Cadernos de Tradução**, UFSC, Florianópolis, v. 2, p. 379-399, 1997. Disponível em: <<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4925561.pdf>>. Acesso em: 20 fev. 2017.

GRUNER, Charles R. **The game of humor: a comprehensive theory of why we laugh**. London: Transaction Publishers, 1997.

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

GUMPERZ, John J. Interactional sociolinguistics: a personal perspective. In: SCHIFFRIN, D.; TANNEN, D.; HAMILTON, H. **The handbook of discourse analysis**. Oxford: Blackwell Publishers, 2001. p. 215-228. Disponível em: <<https://www.maxwell.syr.edu/uploadedfiles/exed/sites/ldf/academic/gumperz.pdf>>. Acesso em: 16 set. 2016.

HORN, Laurence R. WARD, Gregory. (Eds.). **The handbook of pragmatics**. Australia: Blakwell. 2006. Disponível em: <www.stiba-malang.com/.../HANDBOOK%20OF%20PRAGMATICS%20HORN.pdf>. Acesso em: 05 out. 2016.

HUDSON, Richard A. **Sociolinguistics**. 2. ed. Cambridge: Cambridge University Press, 1996.

HUTCHBY, Ian; WOOFFITT, Robin. **Conversation analysis**. Cambridge: Polity Press, 1998.

HYMES, Dell. **Towards communicative competence**. Filadélfia: University of Pennsylvania Press, 1972.

KRAMSCH, Claire. **Language and culture**. New York: Oxford University Press, 1998.

KRESS, Gunther. **Multimodality: a social semiotic approach to contemporary communication**. New York: Routledge, 2010.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. **Reading images: the grammar of visual design**. London: Routledge, 2006 [1996].

KRISHNAMURTHY, R. Language as chunks, not words. In: **JALT Conference**. Conference Proceedings. Shikoku, 2002, p. 288-294. Disponível em: <<http://jalt-publications.org/archive/proceedings/2002/288.pdf>>. Acesso em: 25 mar. 2017.

KUCHAROVÁ, Jana. **Linguistic analysis of wordplay in the Friends sitcom**. 2013. Dissertação (Faculdade de Filosofia) – Univerzita Plackého v Olomouci, Olomouc, 2013. Disponível em: <<http://theses.cz/id/tjgxr1/00177413-914799387.pdf>>. Acesso em: 29 mar. 2016.

LAKOFF, George. **Don't think of an elephant!:** know your values and frame the debate: the essential guide for progressives. White River Junction, Vermont: Chelsea Green Publishing Company. 2004.

LAKOFF, George. **Women, fire, and dangerous things:** what categories reveal about the mind. Chicago: The University of Chicago Press, 1987.

LEACH, Edmund R. **As idéias de Lévi-Strauss.** São Paulo: Cultrix, 1970.

LEACH, Edmund R. **Repensando a antropologia.** São Paulo: Perspectiva, 2006.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **Antropologia estrutural.** Paris: Librairie Plon, 1958.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **As estruturas elementares do parentesco.** Petrópolis: Vozes, 1982.

LIBERATTI, Elisângela. Legendação de séries humorísticas. Um estudo da tradução de humor na série americana Friends. **Scientia Traductionis**, Universidade Federal de Santa Catarina, UFSC, Florianópolis, n. 9, p. 218-234, 2011. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/scientia/article/view/1980-4237.2011n9p218/18338>>. Acesso em: 28 mar. 2016.

LOPES, Luís Carlos. **A TV aberta brasileira:** economia política, cultura e comunicação, 2006. Disponível em: <<https://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero33/tvaberta.html>>. Acesso em: 04 jan. 2017.

MACHADO, A. **A televisão levada a sério.** São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

MARINOVA, Diana. Two approaches to negotiating positions in interaction. Goffman's (1981) Footing and Davies and Harre's (1999) Positioning Theory. **U. Penn Working Papers in Linguistics**, Philadelphia, v. 10, p. 211-214, 2004. Disponível em: <<http://repository.upenn.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1398&context=pwpl>>. Acesso em: 13 abr. 2016.

MARSHALL, Lisa Marie. **I'll be there for you if you are just like me:** an analysis of hegemonic social structures in Friends. 2007. Dissertação (Doutorado em Filosofia) – Bowling Green State University, Ohio, 2007. Disponível em: <https://etd.ohiolink.edu/rws_etd/document/get/bgsu1182538485/inline>. Acesso em: 28 mar. 2016.

MAURO, R.; KUBOVY, M. Caricature and face recognition. **Memory & Cognition**, v. 20, n. 4, p. 433-440, 1992. Disponível em: <<https://pdfs.semanticscholar.org/3786/ff7efb3ca3800c08cf414bc8f28d37a908a7.pdf>>. Acesso em: 07 jan. 2017.

MCCOMBS, Maxwell.; SHAW, Donald. The evolution of agenda-setting. Research: twenty-five years in the marketplace of ideas. **Journal of Communication**, v. 43, n. 2, p. 58-67, 1993. Disponível em:

<http://is.vsfs.cz/el/6410/zima2014/B_FVM/um/4195362/4195360/7._MccombsShawnew_agenda_setting.pdf>. Acesso em: 06 set. 2016.

MINSKY, Marvin. **A framework for representing knowledge**. 1974. Disponível em: <<http://web.media.mit.edu/~minsky/papers/Frames/frames.html>>. Acesso em: 09 set. 2016.

MINSKY, Marvin. Jokes and their relation to the cognitive unconscious. In: VAINA; HINTIKKA (Eds.). **Cognitive Constraints on Communication**. Reidel, 1981. Disponível em: <<http://web.media.mit.edu/~minsky/papers/jokes.cognitive.txt>>. Acesso em: 20 fev. 2017.

MINSKY, Marvin. **Society of mind**. New York: Touchstone Book, 1986.

MONDADA, Lorenza. Challenges of multimodality. Language and the body in social interaction. **Journal of Sociolinguistics**, v. 20, p. 261–395, 2016. Disponível em: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/josl.1_12177/abstract>. Acesso em: 05 out. 2016.

MOREIRA, Ester R. C. **Desvendando as punch-lines: construção e compreensão de sentidos na comédia de stand-up sob a perspectiva da linguística cognitiva**, 2015. 279 f. Dissertação – Universidade Federal Fluminense, Programa de Pós-Graduação em Letras, Niterói, 2015.

MORREALE, Joanne (Ed.). **Critiquing the sitcom: a reader**. New York: Syracuse University Press, 2003.

MOST popular "sitcom" comedy TV series with at least 5,000 votes. IMBD. Disponível em: <http://www.imdb.com/search/title?count=100&genres=comedy&keywords=sitcom&num_votes=5000,&title_type=tv_series>. Acesso em: 15 de jul. 2016.

MURPHY, Raymond. **English grammar in use**. A self-study reference and practice book for intermediate learners of English. Cambridge: Cambridge University Press, 2012.

NADIA, Hassaine. Code switching in stand-up verbal humour. **IMPACT Journals: International Journal of Research in Humanities, Arts and Literature**, Tlemcen, v. 2, n. 8, p. 13-20, 2014. Disponível em: <<http://www.impactjournals.us/download.php?fname=-1409141469-3.%20Humanities-Code%20Switching%20in%20Stand-Up%20Verbal%20Humour-Hassaine%20Nadia.pdf>>. Acesso em: 13 abr. 2016.

NOLL, Gisele. **Comichidade e recepção: o riso de fãs de séries cômicas nacionais**. 2014. 129 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, UFRGS, Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Porto Alegre, 2014. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/101761/000931163.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 28 mar. 2016.

OLIVEIRA, Érico F. de. Entropia e redundância na estrutura seriada. Uma análise comparativa entre o sucesso de Friends e o fracasso de Romantically Challenged. **Revista Parágrafo**, São Paulo, v.1, n. 1, p. 45-52, 2013. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.fiamfaam.br/index.php/recicofi/article/view/178>>. Acesso em: 28 mar. 2016.

OTTONI, Paulo. (Org.) **Tradução**. A prática da diferença. Ed. Unicamp. 2009.

OXFORD advanced learner's dictionary. Oxford: Oxford University Press, 1999.

OXFORD living dictionaries online. Disponível em: <<https://en.oxforddictionaries.com/>>. Acesso em: 26 mar. 2017.

PALUPI, Sri R. **An analysis of humor types and Grice's maxim in the situation comedy friends episode of The One With That Could Have Been.** A pragmatic approach. 2006. Tese (Faculdade de Letras e Belas Artes) – University of Sebelas Maret Surakarta, Jawa Tengah, 2006. Disponível em: <<https://core.ac.uk/download/files/478/16506661.pdf>>. Acesso em: 31 mar. 2016.

PECKHAM, Renee R. **Audience interpersonal identification with the television series Friends as it is reflected in avid viewers within the twixter life stage.** 2006. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Liberty University, Lynchburg, 2006. Disponível em: <<http://digitalcommons.liberty.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1107&context=masters>>. Acesso em: 28 mar. 2016.

PELEGRINI, S. de C. A. A teledramaturgia de Oduvaldo Vianna Filho: da tragédia ao humor. A utopia da politização do cotidiano. **Revista Diálogos**, Maringá, v. 5, n. 1, p. 251-254, 2001.

PHILIPS, Susan U. Algumas fontes de variabilidade cultural na ordenação da fala. In: RIBEIRO, Branca T.; GARCEZ, Pedro M. (Orgs.). **Sociolinguística interacional**. 2. ed. São Paulo: Loyola, 2002. p. 21-43.

PICONE, Jack. **Evolution of the sitcom:** how Friends invented the hangout comedy. Nyfa, 22 set. 2014. Disponível em: <<https://www.nyfa.edu/student-resources/evolution-of-the-sitcom-how-friends-invented-the-hangout-comedy/>>. Acesso em: 15 de jul. 2016.

PIGNATARI, D. **Signagem da televisão**. 3ª ed. São Paulo: Brasiliense, 1984.

PLATÃO. **A república**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2011.

PRATINI, Vitória. **Que tal entrar no universo de Friends?** Tour nos estúdios da Warner permite que fãs recriem cenas do seriado. Adorocinema, 28 de maio 2015. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/noticias/series/noticia-113597/>>. Acesso em: 18 de jul. 2016.

PUTNAM, Hilary. The meaning of “meaning”. **Minnesota Studies in the Philosophy of Science**, v. 7, p. 131-193, 1975. Disponível em: <http://mcps.umn.edu/assets/pdf/7.3_Putnam.pdf>. Acesso em: 19 set. 2016.

QUAGLIO, Paulo. **Television dialogue:** the sitcom Friends vs. natural conversation. Amsterdam: John Benjamins Publishing Co, 2009.

RASKIN, Victor. Semantic mechanism of humor. **Berkley Linguistic Society**, p. 325-335, 1979. Disponível em: <<http://journals.linguisticsociety.org/proceedings/index.php/BLS/article/download/2164/1934>>. Acesso em: 06 jan. 2017.

REEVES, B.; NASS, C. **The media equation:** how people treat computers, television, and new media like real people and places. New York: Cambridge University Press, 1996.

RIBEIRO, Branca T.; GARCEZ, Pedro M. (Orgs.). **Sociolinguística interacional**. 2. ed. São Paulo: Loyola, 2002.

ROCHA, Everaldo; ARAÚJO, Fábio F; SCHULZE, Marianne F. Ação entre amigos um estudo sobre as representações de consumo no seriado Friends. **Alceu**, Rio de Janeiro, v. 14, n. 28, p. 62-88, 2014. Disponível em:

<<http://revistaalceu.com.puc-rio.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infoid=501&sid=40>>. Acesso em: 28 mar. 2016.

ROSCH, Eleanor; LLOYD, Barbara B. **Cognition and categorization**. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum, 1978.

ROSSETTO, Graça P. N.; SILVA, Alberto M. Agenda-setting e framing: detalhes de uma mesma teoria. **Intexto**, Porto Alegre, UFRGS, n. 26, p. 98-114, 2012. Disponível em:

<<http://www.seer.ufrgs.br/intexto/article/viewFile/22933/18921>>. Acesso em: 31 out. 2016.

SACKS, Harvey; SCHEGLOFF, Emanuel A.; JEFFERSON, Gail. A simplest systematic for the organization of turn-taking for conversation. **Language**, n. 50, p. 696-735, 1974. Disponível em: <http://www.liso.ucsb.edu/liso_archives/Jefferson/systematics_Schenkein.pdf>. Acesso em: 31 out. 2016.

SALZMANN, Zdeněk. **Language, culture, and society: an introduction to linguistic anthropology**. 3. ed. Colorado: Westview Press, 2004.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de linguística geral**. São Paulo: Cultrix, 2006.

SAVILLE-TROIKE, Muriel. **The ethnography of communication: an introduction**. 3. ed. Oxford: Blackwell Publishing, 2003. Disponível em:

<<https://gumonounib.files.wordpress.com/2010/06/the-ethnography-of-communication-an-introduction-third-edition-by-muriel-saville-troike.pdf>>. Acesso em: 05 out. 2016.

SAVORELLI, Antonio. **Beyond sitcom: new directions in American television comedy**. Jefferson: McFarland & Company, 2010.

SCHIAPPA, E.; GREGG, P. B.; HEWES, D. E. The parasocial contact hypothesis. **Communication Monographs**, v. 72, n. 1, p. 92-115, 2005. Disponível em: <<http://cmsw.mit.edu/wp/wp-content/uploads/2014/05/The-Parasocial-Contact-Hypothesis.pdf>>. Acesso em: 06 mar. 2017.

SCHNACK, Cristiane M.; PISONI, Thaís D.; OSTERMANN, Ana C. Transcrição de fala: do evento real à representação escrita. **Entrelinhas**, São Leopoldo, v. 2, n. 2, p. 24-32, 2005. Disponível em: <<http://revistas.unisinos.br/index.php/entrelinhas/issue/view/185>>. Acesso em: 06 out. 2016.

SILVA, Augusto S. da. O sentido múltiplo: polissemia, semântica e cognição. In: FELTES, Heloísa P. de M. (Org.). **Produção de sentido: estudos transdisciplinares**. São Paulo: Annablume; Porto Alegre: Nova Prata; Caxias do Sul: Educs, 2003. p. 91-115.

SILVA, Caroline R. da.; ANDRADE, Daniela N.; OSTERMANN, Ana C. Análise da conversa: uma breve introdução. **ReVEL**, v. 7, n. 13, p. 1-21, 2009. Disponível em:

<http://www.revel.inf.br/files/artigos/revel_13_analise_da_conversa.pdf>. Acesso em: 16 set. 2016.

SMILAUEROVÁ, Anna. **TV sitcom Friends analysis of character humor strategies based on the violation of Grice's conversational maxims**. 2012. Dissertação (Faculdade de Educação) – Charles University of Prague, Praga, 2012. Disponível em: <<https://is.cuni.cz/webapps/zzp/download/120079172>>. Acesso em: 31 mar. 2016.

SNOW, David A.; ROCHFORD, E. Burke; WORDEN, Steven; BENFORD, Robert D. Frame alignment processes, micromobilization, and movement participation. **American Sociological Review**, v. 51, n. 4, p. 464-481, 1986. Disponível em:

<<http://www.jstor.org/stable/2095581>>. Acesso em: 06 set. 2016.

STAROSKY, Priscila. **Enquadres, esquemas de conhecimento e footing na interação de uma criança surda e de suas terapeutas através de jogos infantis**. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, PUC-RJ, Gávea, 2007. Disponível em:

<http://www.fflch.usp.br/dlcv/enil/pdf/103_Priscila_S.pdf>. Acesso em: 13 abr. 2016.

TANNEN, Deborah. **Framing in discourse**. Oxford: Oxford University Press, 1993.

TANNEN, Deborah; WALLAT, Cynthia. Interactive frames and knowledge schemas in interaction: examples from a medical examination/interview. **Social Psychology Quarterly**, v. 50, n. 2, p. 205-216, 1987. Disponível em:

<<https://static1.squarespace.com/static/5523ffe4e4b012b2c4ebd8fc/t/56d9c45d01dbaea476cf02d1/1457112157514/InteractiveFrames.pdf>>. Acesso em: 15 set. 2016.

THE history of sitcoms and the British at work. BBC News. Disponível em: <<http://www.bbc.co.uk/news/uk-12692104>>. Acesso em: 06 jan. 2017.

TIJANDER, Cristina. **Social gender norms in body language: the construction of stereotyped gender differences in body language in the American sitcom Friends**. 2007. Tese (Faculdade de Filosofia e Estética) – Karlstads Universitet, Karlstad, 2007. Disponível em: <<http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:5539/FULLTEXT01.pdf>>. Acesso em: 28 mar. 2016.

TUCKER, David C. **The women who made television funny: ten stars of 1950's sitcoms**. North Carolina: McFarland & Company, 2007.

TURNER, Victor. **The anthropology of performance**. New York: PAJ Publications, 1987.

URBAN dictionary online. Disponível em:

<<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=on%20line>>. Acesso em: 26 mar. 2017.

US election: why a republican elephant and democratic donkey?. BBC News. Disponível em: <<http://www.bbc.co.uk/newsround/37848449>>. Acesso em: 11 maio 2017.

VALE, Rony P. G. do. **O discurso humorístico: um percurso de análise pela linguagem do riso**. 2013. 279 f. Tese (Doutorado em Letras) – Universidade Federal de Minas Gerais, UFMG, Programa de Pós-graduação em Estudos Linguísticos, Belo Horizonte, 2013. Disponível em:

<<http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/LETR->

9ARN7W/1373d.pdf?sequence=1>. Acesso em: 12 abr. 2016.

VAN DICK, T. **Discourse as structure and process**. London: Sage Publications, 1997.

VANDAELE, Jeroen. Humor in translation. In: GAMBIER, Yves; VAN DOORSLAER, Luc (Eds.). **Handbook of translation studies**. v. 1. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins, 1996. p. 147-52.

VICENTINI, Giseli P. M. **A lingüística de *corpus* e o seriado Friends como base para o ensino de chunks em sala de aula de Língua Inglesa**. 2006. Dissertação (Mestrado em Lingüística Aplicada e Estudos da Linguagem) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, PUC-SP, São Paulo, 2006. Disponível em: <<http://www.sapili.org/livros/pt/cp008385.pdf>>. Acesso em: 29 mar. 2016.

VIEIRA, J.; SILVESTRE, C. **Introdução à multimodalidade: contribuições da gramática sistêmico-funcional, análise de discurso crítica, semiótica social**. Brasília, DF: J. Antunes Vieira, 2015.

VIZCAÍNO, María J. G. Humor in code-mixed airline advertising. **Pragmatics**. Quarterly Publication of the International Pragmatics Association (IPrA), Antwerpen, v. 21, n. 1, p. 145-170, 2011. Disponível em: <<http://journals.linguisticsociety.org/elaanguage/pragmatics/article/view/3487.html>>. Acesso em: 13 abr. 2016.

VYGOSTSKY, L. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 1988.

WELLS, Megan. Codeswitching in the comedy of George Lopez. **Apples**. Journal of Applied Language Studies, Jyväskylä, v. 5, n. 1, p. 65-76, 2011. Disponível em: <<https://jyx.jyu.fi/dspace/handle/123456789/27267>>. Acesso em: 13 abr. 2016.

WILBURN, Shenetha L., **Deconstruction of stereotypical images and mediated messages in African-American sitcoms**. 2002. Tese – ETD Collection for AUC Robert W. Woodruff Library. Atlanta University Center, Atlanta, n. 657, 2002. Disponível em: <<http://digitalcommons.auctr.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2193&context=dissertations>>. Acesso em: 28 mar. 2016.

WILD, David. 'Friends': six lives on videotape. No sex, bad jobs, improbably huge apartments – why do we like this show so much?, **RollingStone**, 18 maio 1995. Disponível em: <<http://www.rollingstone.com/tv/news/friends-six-lives-on-videotape-19950518>>. Acesso em: 15 de jul. 2016.

WINZENBURG, Stephen. **Tv's greates sitcoms**. Maryland: PublishAmerica, 2004.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Philosophical investigations**. 2. ed. Oxford: Basil Blackwell Ltd, 1958.

WRIGHT, Thomas. **A history of caricature and grotesque in literature and art**. London: Chatto and Windus, 1875. Disponível em: <<https://www.gutenberg.org/files/44566/44566-h/44566-h.htm>>. Acesso em: 20 fev. 2017.

XIAOSU, Yao. **Conversational implicature analysis of humor in American situation**

comedy Friends. 2009. Dissertação – University Ghent, Gent, 2009. Disponível em: <http://lib.ugent.be/fulltxt/RUG01/001/414/124/RUG01-001414124_2010_0001_AC.pdf>. Acesso em: 31 mar. 2016.

YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. Porto Alegre: Bookman, 2001.

ZABALBEASCOA, P. Translating jokes for dubbed television situational comedies. **The Translator**, v. 2, n. 2, p. 235-257, 1996. Disponível em: <https://www.academia.edu/3331256/Translating_Jokes_for_Dubbed_Television_Comedy>. Acesso em: 20 fev. 2017.

ZAND-VAKILI, Elham; KASHANI, Alireza F.; TABANDEH, Farhad. The analysis of speech events and Hymes' speaking factors in the comedy television series Friends. **IISTE**, Iran University of Science & Technology, Tehran, v. 2, p. 27-44, 2012. Disponível em: <<http://www.iiste.org/Journals/index.php/NMMC/article/viewFile/1251/1172>>. Acesso em: 29 mar. 2016.

ZHAO, Han. **A comparative analysis of subtitling strategies: culture specific items in the series Friends**. 2009. Dissertação (Mestrado de artes em estudos lingüísticos aplicados) – Auckland University of Technology, Auckland, 2009. Disponível em: <<http://aut.researchgateway.ac.nz/bitstream/handle/10292/890/ZhaoH.pdf?sequence=4>>. Acesso em: 28 mar. 2016.

ANEXO A – A SITCOM FRIENDS

Os anos 1990 foram grandemente influenciados pelo *show* humorístico seriado estadunidense *Friends*. Para Soars e Soars (2009), essa série é a *sitcom* que teve mais tempo de permanência na televisão por conta da alta audiência. Fora, também, eleito o melhor *show* televisivo já criado, como defende o *site* IMBD⁹³, além de ser considerado o primeiro de 100 *shows* favoritos da indústria Hollywoodiana, conforme o *site* *The Hollywood Reporter*⁹⁴. Foram 236 episódios, 88 horas de gravação e uma década de popularidade. Foi somente após o término da *sitcom* que os seis personagens de *Friends* seguiram caminhos profissionais separados. A estréia de *Friends* ocorreu no dia 22 de Setembro de 1994 e o último episódio foi ao ar no dia 6 de Maio de 2004. O último episódio foi assistido mundialmente com audiência estimada em mais de 52.5 milhões de telespectadores levando a série ao patamar de quarto episódio final mais assistido, como aponta o *site* *Fortune*.

Friends não teve apenas transmissão internacional como também reprises dos episódios com ainda frequente audiência tanto na televisão aberta como em pacotes pagos. Segundo o *site* IMBD, essa *sitcom* angariou cinco Prêmios *Emmy*, incluindo um na categoria *Emmy* do *Primetime* para Melhor Série de Comédia, um Globo de Ouro, dois *SAG Awards*, e 56 outros prêmios com 152 nomeações. O *show* teve sua primeira apresentação pela rede televisiva NBC com parceria da *Warner Bros Television*, entre 22 de Setembro de 1994 e 06 de Maio de 2004. Os criadores da série, *David Crane* e *Marta Kauffman*, participaram da composição da música de abertura, *I'll be there for you*, performada pela banda *The Rembrants*. Os criadores ansiaram produzir um *show* de comédia que retratasse a vida de jovens adultos nova-iorquinos embasada em suas próprias experiências na juventude (SOARS; SOARS, 2009).

Algo bastante curioso sobre *Friends* é a suavidade de humor que apresenta. As situações humorísticas do cotidiano representam o período em que a série foi projetada. A geração patriótica chamada *Baby Boomers* representa a geração dos pais dos personagens da série, que apegaram-se à uma vida de trabalho e proteção considerando um cenário de pós-guerra do Vietnam, resignação do presidente Nixon e outros acontecimentos históricos. Ihnat (2014) menciona que os personagens da série são típicos representantes da geração X, jovens

⁹³ MOST popular "sitcom" comedy TV series with at least 5,000 votes. IMBD. Disponível em: <http://www.imdb.com/search/title?count=100&genres=comedy&keywords=sitcom&num_votes=5000,&title_type=tv_series>. Acesso em: 15 de jul. 2016.

⁹⁴ HOLLYWOOD'S 100 favorite TV shows. The Hollywood Reporter. Disponível em: <<http://www.hollywoodreporter.com/lists/best-tv-shows-ever-top-819499/item/desperate-housewives-hollywoods-100-favorite-820451>>. Acesso em: 04 out. 2016.

que não vivem para o capital, porém, que aproveitam a vida e os momentos de prazer entre amigos, jovens sem família, em que os entrelaces emocionais de apoio e aconselhamento acontecem entre amigos.

Ainda para Ihnat (2014), a música tema da série representa esse contexto cultural da geração X já que

ninguém te contou que sua vida seria assim / seu emprego é uma piada, você está quebrado / sua vida amorosa está morta / como se você estivesse preso na segunda marcha / pode não ser seu dia, sua semana, seu mês / nem mesmo seu ano mas / eu estarei lá por você / quando a chuva começar a cair / eu estarei lá por você / como já estive antes / eu estarei lá por você / porque você também está lá pra mim⁹⁵.

Esta representação musical caracteriza as situações que os personagens precisam lidar com o inesperado do cotidiano e tentar viver felizes de maneira possível e simples. No final do episódio piloto o personagem Monica diz para Rachel que “bem-vinda ao mundo real. Ele é uma droga. Você vai amá-lo!”⁹⁶.

Enquanto muitas *sitcoms* dos anos 90 apresentavam temas roteirizados sobre família, trabalho e amigos, Picone (2014) diz que *Friends* trouxe à televisão internacional o novo gênero chamado *hangout comedy*. Para a jornalista, esse novo gênero televisivo é um subgênero de *sitcom* que possibilita a liberdade de atuação e criação dos atores. Em entrevista com a cocriadora da *sitcom*, Kauffman afirma que grande parte do sucesso da série foi pela química que os atores demonstraram ter entre si desde as audições para o episódio piloto. Durante as gravações, as brincadeiras eram reais já que os atores permaneciam muito tempo juntos fora do trabalho. Há especulações de que os seis atores reuniam-se todas as semanas para assistirem juntos à estreia dos episódios na televisão estadunidense (IHNAT, 2014). Outros críticos ainda extrapolam em comentar sobre os relacionamentos sexuais entre os atores.

Soars e Soars (2009) descrevem os personagens. Ross (David Schwimmer) é professor universitário e paleontologista. Sempre apaixonado por Rachel, que é a melhor amiga da Monica. Monica é irmã de Ross e acompanhou a paixão dele desde a adolescência. Pelas temporadas da série, Ross e Rachel iniciam e terminam o namoro diversas vezes. No último episódio eles realmente ficam juntos. Ross é um pouco chato e *geek*, está sempre reclamando.

⁹⁵ As duas primeiras estrofes da letra da música *I'll be there for you*, tema de *Friends*. Do original: “no one told your life was gonna be this way / Your job is a joke, you're broke / your love life's D. O. A / It's like you're always stuck in second gear / When it hasn't been your day, your week, your month / or even your year but / I'll be there for you / When the rain starts to pour / I'll be there for you / Like I've been there before / I'll be there for you / Cause you're there for me too”.

⁹⁶ Do original: “Welcome to the real world! It sucks. You're gonna love it!”.

Monica (Courteney Cox), dificilmente de acreditar, costumava ser obesa, por isso trabalha como chefe de cozinha. Ela se define por sua insegurança extrema e sua mania de limpeza. Além de ser mandona e querer fazer tudo conforme o jeito dela. O sonho dela é encontrar um homem dos sonhos, casar-se e ter bebês. Em dado momento, ela se apaixona por Chandler e eles conquistam estes sonhos.

Chandler (Matthew Perry) é programador de computador, acostumado a dividir o apartamento com o Joey. Está constantemente contando piadas e fazendo todos rir. Ele teve alguns relacionamentos durante a série, porém, todos desastrosos já que ele só olhava para os defeitos das namoradas, até que ele se casou com a Monica.

Joey (Matt LeBlanc) é um italiano nova-iorquino. Ator que está desempregado quase em todas as temporadas do *show*. Entretanto, ele tem total credibilidade no talento dele. Ele é espirituoso, amável e charmoso. O que mais agrada a ele são mulheres e comida – e melhor ainda se ele tiver as duas ao mesmo tempo. Joey consegue trabalho em uma telenovela chamada *Days of Our Lives*, onde consegue bastante dinheiro. E é famoso pela pergunta “*how u doin?*”.

Rachel (Jennifer Aniston) é a menina rica e mimada que consegue o primeiro trabalho na cafeteria onde todos passam horas conversando, e depois ela trabalha como vendedora na loja *Bloomingdale's* e consultora de moda da *Ralph Lauren*. Terrível em momentos de crise, e joga tudo para o alto em desespero. Rachel e Ross namoram por alguns momentos durante as 10 temporadas, mas só ficam juntos permanentemente no último episódio da última temporada.

Phoebe (Lisa Kudrow) é a *hippie* do grupo. Ela é selvagem e muito excêntrica, e sempre sorridente. Ela trabalha como massagista espiritual, sempre se comunica com os mortos e fica cantarolando suas músicas místicas. É mais conhecida pela música *Smelly Cat*, que se tornou hit no seriado.

Friends teve uma grande influência na história da TV estadunidense além de refletir um microcosmo de como as pessoas da mesma idade dos personagens se deparavam com situações cotidianas similares. Os telespectadores se espelhavam nos personagens e no estilo de vida. Afinal,

nós todos queríamos viver como estes seis viviam – o *flat* despojado em Nova Iorque com a mesa de pebolim, poltronas confortáveis, e um círculo de amigos bonitos e atenciosos [...] Nós também queríamos beber muitos cappuccinos. (SOARS; SOARS, 2009).

Interessantemente, a primeira loja nova-iorquina da rede de cafés *Starbucks* abriu em 1994,

mesmo ano de lançamento de *Friends*. Os conceitos de cultura de café e *Friends* são um exemplo de como a série capturou o *zeitgeist*, ou seja, o momento da época. Em outros momentos esse *show* televisivo definiu esse conceito. Como afirma Sternbergh (2016), o corte de cabelo do personagem Rachel foi copiado por milhões de mulheres.

Além de ser uma ferramenta televisiva influenciadora de comportamento e consumo, a série teve grande impacto na língua inglesa em termos de fala cotidiana. Pesquisadores tem analisado cada episódio a fim de explorar se a cultura popular apresentada na série influencia a forma de falar a variação do inglês americano. Para SOARS e SOARS (2009), num geral, a forma mais comum de intensificar um adjetivo é usar os advérbios *very* ou *really*. Em *Friends*, o intensificador mais comum foi *so*, como por exemplo: “*this guy is like so cool*”⁹⁷, até então não utilizado com frequência. É possível perceber construções dessa forma em outros programas de televisão e em situações de fala cotidiana.

O *show* atingiu níveis altíssimos de audiência depois dos ataques terroristas em 11 de Setembro de 2001, conforme Sternbergh (2016). Os nova-iorquinos, em luto, esforçavam-se para superar o terror vivido naquele momento. No conforto da série, eles conseguiram voltar a sentir alegria. Soars e Soars (2009) mencionam o professor de televisão e cultura popular, Robert Thompson, quando afirma que

Friends não acontece na real Nova Iorque, mas em uma fantasia utópica onde os quartos dos apartamentos são enormes, todos deixam as portas destrancadas e as pessoas não lançam aviões em prédios”. *Friends* é mais do que um seriado de comédia, é um estilo de vida. Nossas atitudes em relação aos personagens da série são de inveja – “como que eles podem ficar na cafeteria o dia todo bebendo café e fazendo piada?” – e desdeem: “eles não têm nada melhor pra fazer, como ganhar salário pra pagar um apartamento em Manhattan?” questiona Thompson (p. 83).

Nas duas primeiras temporadas o elenco principal recebia US\$1.600,00 por episódio, tendo aumento significativo a cada ano, chegando à relevância financeira de 1 milhão de dólares para cada ator a cada episódio das duas últimas temporadas. O conforto que a série ofereceu para o povo estadunidense após os atentados oportunizou crescimento de receita financeira de forma abrasadora. Como explicita o *site* BBC Brasil (2014),

a emissora NBC faturou US\$ 70 milhões com o último episódio de *Friends*. Cada anunciante pagou US\$ 2 milhões para cada inserção de 30 segundos. Foi, na época, um recorde - e quase o mesmo valor que anunciantes pagavam para anunciar no Super Bowl, a final do campeonato de futebol americano, tradicionalmente um dos horários mais caros na TV americana. Mas parte dos lucros da série era "comida" pelos salários milionários dos atores, que negociavam seus pagamentos em conjunto. Eles ganharam US\$ 1 milhão por episódio nas temporadas finais. Com isso, o custo

⁹⁷ ‘Esse cara é *muito* legal’.

de cada episódio era de cerca de US\$ 10 milhões, quase 20 vezes mais do que o custo de uma sitcom comum.

A produtora da série *Bright Kauffman Crane Productions* afirma que *Friends* é a série de comédia perfeita, conforme Wild (1995), para a revista *RollingStone*. Além de apresentar a *hangout comedy*, e faturar alto valor econômico e cultural, muitos atores hollywoodianos aceitaram participar de episódios na série, como: Christina Applegate e Reese Witherspoon (irmãs de Rachel), George Clooney e Noah Wyle (médicos), Adam Goldberg (colega de quarto de Chandler), Billy Crystal e Robin Williams (intrusos no café *Central Perk* que interrompem as conversas dos seis personagens), Winona Ryder (ex-colega de Rachel), Brad Pitt (ex-colega de Rachel), Dakota Fanning (conselheira do Joey), Alec Baldwin (amigo da Phoebe), Freddie Prinze Jr. (baba de Emma), Susan Sarandon (atriz amante de Joey), Jennifer Coolidge (amiga de Monica que mora em Londres), Danny DeVito (stripper), Charlie Sheen (soldado naval), Julia Roberts e Jean Claude Van Damme (atores de filme), Bruce Willis (namorado de Rachel), Ben Stiller (namorado de Rachel), dentre outros (STRASSBERG, 2014).

No início de 2016, foi especulada a hipótese de ser feito um episódio especial em homenagem ao diretor James Burrows, com duração de duas horas, 12 anos após o término desta *sitcom*, conforme Gross (2016) e o *site* G1. O especial iria ao ar no dia 21 de Fevereiro de 2016, no entanto, não pode ser produzido até agora devido à grande dificuldade de agenda dos atores. Uma entrevista com a cocriadora da *sitcom*, em entrevista à revista *Vanity Fair*, em Junho de 2016, conclui que não haverá continuação do projeto pelo fato de que “cada série tem seu tempo de vida” explicitando que *Friends* já acabou, não dando maiores explicações (BRADLEY, 2016).

Doze anos após o encerramento das gravações, a *sitcom* ainda é apresentada em horário nobre na televisão paga e aberta, contendo adaptações legendadas para diversos idiomas, em diversos países. O canal de entretenimento *Netflix* disponibilizou em 2015 todas as temporadas de *Friends* traduzidas ao Português devido à grande audiência. A série ainda está sendo frequentemente comentada nos *blogs* e perfis do *Youtube* dos fãs que recriam o enredo e propõem diferentes aspectos da série. Pratini (2015) compilou, para o *site* Adorocinema, artigos sobre o movimento que os internautas fazem sobre *Friends* e ainda apresentou matéria sobre o *Stage 48: Script to Screen*, cenário em que os fãs podem visitar o café *Central Perk* e ter uma experiência de *Friends*.

Uma pesquisa netnográfica que fizemos apresentou 764.000 resultados de menções feitas à série *Friends* somente pelo *site* *Buzzfeed* e, conforme o *site* *Thesimsresource*, que

disponibiliza o link de download para o jogo de computador *The Sims*, a empresa deste jogo criou uma versão simulada do café *Central Perk* com os personagens representados por *avatars*, e objetos representativos da cafeteria, além da marca criada à série.

O site *Fanfiction.net*, ambiente virtual em que escritores amadores do mundo inteiro podem postar suas recriações de filmes, livros, séries e filmes, possui 4.5k de produções informais sobre *Friends*. Dentre essas variações, há vários cruzamentos entre *Friends* e outros seriados, bem como episódios diferentes que não estão na coletânea original. O site *Youtube* apresenta aproximadamente 106.000 resultados de menções informais do *show* televisivo, entre recortes de episódios, criações amadoras, uso de cenas em videoclipes, dentre outros. O site original da série ainda está no ar. E vários artigos que promovem informação sobre *Friends* além dos episódios televisivos, como Reilly (2015) para o site *Bustle*, Legget (2014) para *Buzzfeed*, Danko (2015) para *Mentalfloss*, Kupfer (2015) para *Yourtango*, dentre outros.

Certamente o episódio que encerra a década do *show* foi melancólico. Os atores pareciam tristes. O cenário foi sendo esvaziado. A porta do apartamento que abrigou tantas aventuras foi fechada para sempre. O mundo ainda espera ansiosamente para que haja uma nova temporada ou um longa-metragem capaz de reacender os sentimentos presentes nos telespectadores da série que revolucionou a geração dos anos 90 e ainda tem influenciado as outras. Recentemente, foi divulgado pelo site *notícias da tv*, por Castro (2017), o lançamento do livro intitulado *I'll Be There For You*, da escritora estadunidense Kelsey Miller, que contará com um histórico dos motivos pelos quais a *sitcom Friends* ainda é assistida até hoje.

REFERÊNCIAS

BRADLEY, Laura. **The Friends reunion is still never going to happen**. *Vanity Fair*, 27 jun. 2016. Disponível em:

<<http://www.vanityfair.com/hollywood/2016/06/friends-reunion-still-not-happening>>.

Acesso em: 15 jul. 2016.

BUKSZPAN, Daniel. **'Friends' reunion: how the TV show made them stars and insanely rich**. *Fortune*, 21 feb. 2016. Disponível em:

<<http://fortune.com/2016/02/21/friends-reunion-nbc-careers-cast/>>. Acesso em: 15 jul. 2016.

BUZZFEED, *Friends*, sitcom. Google, 18 jul. 2016. Disponível em:

<https://www.google.com.br/search?q=buzzfeed+friends+sitcom&rlz=1C1VFKB_enBR624BR624&oq=buzzfee&aqs=chrome.2.69i59j69i57j69i59j69i60l2.2393j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>. Acesso em: 18 jul. 2016.

CASTRO, Daniel. **Livro promete desvendar por que Friends faz sucesso 25 anos depois da estreia**. *Notícias da tv*, 10 ago. 2017. Disponível em:

<<http://noticiasdatv.uol.com.br/noticia/series/livro-promete-desvendar-por-que-friends-faz-sucesso-25-anos-depois-da-estreia-16288>>. Acesso em: 26 out. 2017.

DANKO, Meredith. **25 things you might not know about Friends**. Mental_floss, 01 out. 2015. Disponível em:

<<http://mentalfloss.com/article/56565/25-things-you-might-not-know-about-friends>>. Acesso em: 18 jul. 2016.

DEZ anos após o final, conheça dez curiosidades da série 'Friends'. BBC, 29 maio 2014. Disponível em:

<http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2014/05/140527_friends_dez_anos_pai>. Acesso em: 15 jul. 2016.

ELENCO de 'Friends' se reunirá para homenagem a James Burrows, G1, São Paulo, 13 jan. 2016. Disponível em:

<<http://g1.globo.com/pop-arte/noticia/2016/01/elenco-de-friends-se-reunira-para-homenagem-james-burrows.html>>. Acesso em: 18 jul. 2016.

FRIENDS. Disponível em: <<http://www.friends-tv.org/>>. Acesso em: 18 jul. 2016.

FRIENDS Awards. IMDB. Disponível em:

<http://www.imdb.com/title/tt0108778/awards?ref_=tt_awd>. Acesso em: 15 jul. 2016.

FRIENDS Past. In: SOARS, Liz. SOARS, John. **New Headway: upper-intermediate student's book**. The new edition. Oxford: Oxford University Press, 2009. p. 82-83.

FRIENDS sitcom. Fanfiction, 18 jul. 2016. Disponível em:

<<https://www.fanfiction.net/tv/Friends/>>. Acesso em: 18 jul. 2016.

FRIENDS sitcom. Youtube, 18 jul. 2016. Disponível em:

<https://www.youtube.com/results?search_query=friends+sitcom>. Acesso em: 18 jul. 2016.

GROSS, Vitor. **Friends: elenco se reunirá em especial de duas horas**. Omelete, 14 jan. 2016. Disponível em:

<<https://omelete.uol.com.br/series-tv/noticia/friends-elenco-se-reunira-em-especial-de-duas-horas/>>. Acesso em: 18 jul. 2016.

IHNAT, Gwen. **How Friends changed the sitcom landscape**. A.V. Club, 18 ago. 2014. Disponível em: <<http://www.avclub.com/article/how-friends-changed-sitcom-landscape-207938>>. Acesso em: 18 jul. 2016.

KUPFER, Lindsey. **23 awesome things you definitely didn't know about "Friends"**, Your Tango, 16 jun. 2015. Disponível em:

<<http://www.yourtango.com/2013199533/tv-love-22-things-you-didnt-know-about-friends>> Acesso em: 18 jul. 2016.

LEGGETT, Tabatha; EDDS, Robin. **61 things you probably didn't know about "Friends"**. BuzzFeed, 22 jul. 2014. Disponível em:

<https://www.buzzfeed.com/tabathaleggett/things-you-probably-didnt-know-about-friends?utm_term=.lhBE5Gokm#.jsP8Br02b>. Acesso em: 18 jul. 2016.

MOST popular "sitcom" comedy TV series with at least 5,000 votes. IMBD. Disponível em: <http://www.imdb.com/search/title?count=100&genres=comedy&keywords=sitcom&num_votes=5000,&title_type=tv_series>. Acesso em: 15 jul. 2016.

PICONE, Jack. **Evolution of the sitcom:** how Friends invented the hangout comedy. Nyfa, 22 set. 2014. Disponível em: <<https://www.nyfa.edu/student-resources/evolution-of-the-sitcom-how-friends-invented-the-hangout-comedy/>>. Acesso em: 15 jul. 2016.

PRATINI, Vitória. **Que tal entrar no universo de Friends?** Tour nos estúdios da Warner permite que fãs recriem cenas do seriado. Adorocinema, 28 de maio 2015. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/noticias/series/noticia-113597/>>. Acesso em: 18 jul. 2016.

REILLY, Kaitlin. **36 fun facts about 'Friends' that every fanatic should know.** Bustle, 30 jan. 2015. Disponível em: <<http://www.bustle.com/articles/60941-36-fun-facts-about-friends-that-every-fanatic-should-know>>. Acesso em: 18 jul. 2016.

REMEMBER the TV series Friends?. Tsr, 12 set. 2015. Disponível em: <<http://www.thesimsresource.com/downloads/details/category/sims4-sets-objects-miscellaneous/title/central-perk/id/1311201/>>. Acesso em: 18 jul. 2016.

STERNBERGH, Adam. **Is 'Friends' still the most popular show on TV?** Why so many 20-somethings want to stream a 20-year-old sitcom about a bunch of 20-somethings sitting around in a coffee shop. Vulture, 21 mar. 2016. Disponível em: <<http://www.vulture.com/2016/03/20-somethings-streaming-friends-c-v-r.html>>. Acesso em: 18 jul. 2016.

STRASSBERG, Rebecca. 48 famous actors who've guest-starred on 'Friends'. Backstage, 25 set. 2014. Disponível em: <<https://www.backstage.com/news/48-famous-actors-whove-guest-starred-friends/>>. Acesso em: 18 jul. 2016.

THE greatest sitcoms in television history. Ranker. Disponível em: <<http://www.ranker.com/crowdranked-list/the-greatest-sitcoms-in-television-history>>. Acesso em: 15 jul. 2016.

TOP ten best sitcoms of all time. Thetoptens. Disponível em: <<http://www.thetoptens.com/sitcoms/>>. Acesso em: 15 jul. 2016.

WILD, David. **'Friends':** six lives on videotape. No sex, bad jobs, improbably huge apartments – why do we like this show so much?, RollingStone, 18 maio 1995. Disponível em: <<http://www.rollingstone.com/tv/news/friends-six-lives-on-videotape-19950518>>. Acesso em: 15 jul. 2016.

ANEXO B – ALFABETO FONÉTICO

Inglês Britânico	Inglês Americano
CONSOANTES	CONSOANTES
/p/ pen, copy, happen	/p/ pen, copy, happen
/b/ back, baby, job	/b/ back, baby, job
/t/ tea, tight, button	/t/ tea, tight, button
/d/ day, ladder, odd	/d/ day, ladder, odd
/k/ key, clock, school	/k/ key, clock, school
/g/ get, giggle, ghost	/g/ get, giggle, ghost
/tʃ/ church, match, nature	/tʃ/ church, match, nature
/dʒ/ judge, age, soldier	/dʒ/ judge, age, soldier
/f/ fat, coffee, rough, photo	/f/ fat, coffee, rough, photo
/v/ view, heavy, move	/v/ view, heavy, move
/θ/ thing, author, path	/θ/ thing, author, path
/ð/ this, other, smooth	/ð/ this, other, smooth
/s/ soon, cease, sister	/s/ soon, cease, sister
/z/ zero, music, roses, buzz	/z/ zero, music, roses, buzz
/ʃ/ ship, sure, national	/ʃ/ ship, sure, national
/ʒ/ pleasure, vision	/ʒ/ pleasure, vision
/h/ hot, whole, ahead	/h/ hot, whole, ahead
/m/ more, hammer, sum	/m/ more, hammer, sum
/n/ nice, know, funny, sun	/n/ nice, know, funny, sun
/ŋ/ ring, anger, thanks, sung	/ŋ/ ring, anger, thanks, sung
/l/ light, valley, feel	/l/ light, valley, feel
/r/ right, wrong, sorry, arrange	/r/ right, wrong, sorry, arrange
/j/ yet, use, beauty, few	/j/ yet, use, beauty, few
/w/ wet, one, when, queen	/w/ wet, one, when, queen
/ʔ/ (glottal stop) football	/ʔ/ (glottal stop) football
VOGAIS	VOGAIS
/ɪ/ kit, bid, hymn, minute	/ɪ/ kit, bid, hymn, minute
/e/ dress, bed, head, many	/e/ dress, bed, head, many
/æ/ trap, bad	/æ/ trap, bad
/ɒ/ lot, odd, wash	
/ʌ/ strut, mud, love, blood	/ʌ/ strut, mud, love, blood
/ʊ/ foot, good, put	/ʊ/ foot, good, put
/i:/ fleece, sea, machine	/i:/ fleece, sea, machine
/u:/ goose, two, blue, group	/u:/ goose, two, blue, group
/ɑ:/ start, father	/ɑ:/ start, father
/ɔ:/ thought, law, north, war	/ɔ:/ thought, law, north, war, lot, odd
/ɜ:/ nurse, stir, learn, refer	/ɜ:/ nurse, stir, learn, refer
/ə/ about, common, standard, first	/ə/ about, common
	/ə-/ first, standard, editor
/i/ happy, radiate, glorious	/i/ happy, radiate, glorious
/u/ thank you, influence, situation	/u/ thank you, influence, situation
/ŋ/ suddenly, cotton	/ŋ/ suddenly, cotton
/l/ middle, metal	/l/ middle, metal
/'/ (stress mark)	/'/ (stress mark)

DITONGOS	DITONGOS
/ʊə/ poor, jury, cure	/ʊə/ poor, tourist, cure
/eə/ square, fair, various	/eə/ square, fair, various
/ɪə/ near, here, weary	/ɪə/ near, here, weary
/əʊ/ goat, show, no	/əʊ/ goat, show, no
/aʊ/ mouth, now	/aʊ/ mouth, now
/eɪ/ face, day, break	/eɪ/ face, day, break
/aɪ/ price, high, try	/aɪ/ price, high, try
/ɔɪ/ choice, boy	/ɔɪ/ choice, boy
/aɪə/ fire, tyre	/aɪə/ fire, tyre
/aʊə/ flour, sour, hour	/aʊə/ flour, sour, hour

Fonte: Autor.

REFERÊNCIAS

COMPACT english learner's dictionary. Glasgow: HarperCollins Publishers, 2004.

GEBHARDT, Frederika. **English pronunciation**. 2011. Disponível em: <http://lettere2.unive.it/lingue/lingua_ING/English_Pronunciation.pdf>. Acesso em: 07 nov. 2016.

MARIAN, Jakub. **International phonetic alphabet (IPA) for English: Vowels**. Disponível em: <<https://jakubmarian.com/international-phonetic-alphabet-ipa-for-english-vowels/>>. Acesso em: 07 nov. 2016.

OXFORD advanced learner's dictionary. Oxford: Oxford University Press, 1999.

PHONETICS symbols for English. UCL. Disponível em: <<http://www.phon.ucl.ac.uk/home/wells/phoneticsymbolsforenglish.htm>>. Acesso em: 07 nov. 2016.

THE sounds of English and the international phonetic alphabet. Antimoon. Disponível em: <<http://www.antimoon.com/how/pronunc-soundsipa.htm>>. Acesso em 07 nov. 2016.

ANEXO C – LEGENDAGEM DOS EXCERTOS⁹⁸

T04E16 - The One With The Fake Party	
Excerto 1	
Minuto 2:29 – 3:30	
((todos amigos no café <i>Central Perk</i>))	
1	Chandler: Oi, gente.
2	Everybody: Oi.
3	Joey: O que vocês fizeram?
4	Ross: Fomos ao museu ver uma mostra de maçanetas vitorianas.
6	Chandler: E não me chamaram?
8	Emily: Meu tio nos arrastou pra lá, mas acabou sendo interessante. São tão detalhadas e bonitas. Olhem só.
11	Monica: Não sei na Inglaterra mas aqui não se pega nada de museu.
14	Emily: Peguei na lojinha do museu. Não tem a menor segurança lá. Brincadeira.
17	Chandler: Alguém quer mais chá? Não, só eu.
20	Monica: Ei, Ringo. Quando a Emily está, você fala como ela. Corta essa.
22	Chandler: Aposto que você gosta. Aposto que sou irresistível quando faço isso. Quer me comer como um pudim.
27	Monica: Como?
28	Chandler: Certo, não sei todas as palavras.

T04E17 - The One With The Free Porn	
Excerto 2	
Minuto 3:27 – 5:34	
((no apartamento da Monica))	
1	Ross: Oi.
2	Monica: Oi.
3	Ross: Emily foi para o aeroporto.
4	Monica: Por que não a levou?
5	Ross: Seu tio havia dito que a levaria e nos despedimos esta manhã, então...
6	Monica: Deve se sentir péssimo. Mas temos pornô de graça! Anime-se! Você vai vê-la de novo, certo?
11	Ross: Não sei. Sempre que tocava no assunto ela dizia: está tão bom. Não vamos ficar falando do futuro, vamos...
16	Monica: Deixe o sotaque de lado. Me irrita.
18	Ross: Emily disse que eu estava bem.
19	Monica: É alguém que você deveria persistir. Tem que vê-la de novo.
21	Ross: Por que se importa?
22	Monica: Porque sim! Porque pode viver minha fantasia.
23	Ross: Teve fantasias com a Emily?
25	Monica: Não, o grande sonho! Encontrar alguém de terras estranhas, apaixonar-se e viver junto para sempre!
27	Ross: É por isso que na escola você só andava com aquele garoto ucraniano?
29	Monica: E também porque a mãe dele colocava requeijão em tudo! Você a ama?
31	Ross: Nós concordamos que seriam apenas duas semanas.
32	Monica: Você a ama!
34	Ross: O que é o amor?
36	Monica: Eu sabia que a amava! Vá ao aeroporto e diga a ela! Vá pegá-la pronta para embarcar. Você vai chamá-la e dizer: eu te amo! E ela dirá: eu te amo também! E darão um beijo espetacular! Todos no aeroporto vão aplaudir.
42	Ross: Eu beijo bem mesmo.
44	Monica: Aí vocês podem entrar na cabine do piloto e o clima vai esquentar e aí entra a aeromoça. Tenho visto muito pornô.
45	

⁹⁸ Mantivemos a tradução em Língua Portuguesa conforme a legenda oferecida pela série.

T05E20 - The One With The Ride Along

Excerto 3

Minuto 11:18 – 12:15

((no apartamento do Ross))

- 1 Monica: Vamos embora.
 2 Rachel: Não, espere.
 3 Monica: Sim, claro.
 4 Rachel: Não, Monica. Precisamos resolver isso.
 6 Monica: O que podemos fazer? Você apagou a mensagem.
 7 Rachel: Talvez eu possa ligar e gravar a mesma mensagem. Está certo. Alô, Ross, é Rachel... Emily. Deus, o que acontece com esses dois nomes? Eu só queria dizer que vou me casar com outro inglês. Tenho dúvidas e como biscoitos. Não lembro o que ela disse.
 -
 -
 17 Monica: É o problema deste plano. Rachel, vamos. Não pode fazer nada. Apagou o recado. Ele nunca vai saber.
 20 Rachel: Podemos contar para ele.
 21 Monica: Já que vai ser tão racional, não posso discutir com você. Certo?

T06E04 - The One Where Joey Loses His Insurance

Excerto 4

Minuto 11:42 – 12:35

((Ross lecionando na Universidade de Nova Iorque))

- 2 Ross: Certo. Então, quando Rigby pegou as amostras do laboratório ele fez uma brilhante descoberta, o que ele acreditou ser ignescente era, de fato, sedimentar. Imaginem o susto dele quando... Ah! Droga.
 -
 13 Monica: O que estás fazendo?
 15 Ross: Estava nervoso. Pensei que eu ia ser chato. Quando cheguei, eles todos estavam olhando para mim. Abri a minha boca e saiu um sotaque britânico.
 -
 18 Rachel: Ainda por cima, muito mau.
 20 Ross: Importa-se...
 21 Professor: Dr. Geller? Kurt Rathman. Sou professor de Paleontologia. Podemos falar da sua aula?
 25 Ross: Desculpe, tenho planos com a minha irmã.
 27 Monica: Monica Geller.
 30 Ross: Dá-nos licença, um momento? O que estás fazendo?
 33 Monica: Tu podes ter sotaque e eu não? Bom dia, rapazes!
 37 Ross: Por favor, pare?
 39 Rachel: Sim, sim, Bombain é muito agradável neste período do ano.

T07E15 - The One With Joey's New Brain

Excerto 5

Minuto 12:51 – 14:06

((no palco do teatro))

- 1 Cecilia: Tens razão. Obrigado. Como é que te chamas?
 3 Joey: Joey.
 4 Cecilia: Joey. Obrigada. Foste muito querido. Um momento.
 6 Writer: A decisão não foi minha.
 7 Cecilia: Eu estou conversando aqui. Estavas dizendo...
 10 Joey: Só te abordei antes é porque, bem, estou muito nervoso por interpretar-te. Se me ajudasse a capturar a essência do personagem. Ajudar-me a manter a Jessica viva. Por favor?
 -
 13 Cecilia: Sim, Joey. Vou ajudar-te. Não porque eu devo a esta novela estúpida mas porque o devo à Jessica.
 16 Joey: Muito obrigado.
 17 Cecilia: De nada.
 18 Joey: Tenho visto algumas gravações. Que achas disto? Jessica Lockhart jamais voltará a pôr os pés aqui. Nunca mais.
 -
 23 Cecilia: É para ser eu?
 25 Joey: Sim.
 26 Cecilia: Mas a Jessica não tem sotaque Inglês.
 29 Joey: Consigo fazer um sotaque Inglês? Vou pôr isso no meu currículo.

T9E07 - The One With Ross's Inappropriate Song

Excerto 6

Minuto 09:07-11:18

((No apartamento dos pais do Mike))

- 1 Mike: Wow. Você está parecendo a minha mãe.
 3 Phoebe: Estou usando meia-calça.
 5 Mike: Legal! Pode entrar.
 7 Phoebe: Obrigada. Meu Deus. Você é rico.
 9 Mike: Não, meus pais são ricos.
 10 Phoebe: E daí? Eles vão morrer um dia. Olá!
 12 Mike: Mãe, pai, esta é a Phoebe. Esses são meus pais, Theodore e Bitsy.
 14 Phoebe: Theodore, Bitsy. Que prazer.
 16 Bitsy: É tão bom finalmente conhecê-la.
 17 Phoebe: Igualmente. Sua casa é adorável.
 19 Bitsy: Obrigada. Vou lhe mostrar mais tarde. Tem três andares.
 20 Phoebe: Caramba!
 22 Bitsy: Phoebe, venha conhecer nossos amigos.
 23 Phoebe: Tente me deter.
 25 Mike: O que está fazendo?
 26 Phoebe: Tentando agradecer seus pais.
 28 Mike: Garanto que vão gostar mas não precisa fazer isso. Quero que eles conheçam a Phoebe, não a Phoebe.
 31 Phoebe: É divertido, não? Já entendi. É difícil parar.
 33 Mike: Venha.
 34 Theodore: Phoebe, estes são nossos amigos Tom e Sue Engel.
 35 Bitsy: Phoebe, sente-se. Fale um pouco sobre si mesma. De onde você é?
 36 Phoebe: Muito bem. Nasci no norte do estado. Mas aí minha mãe se matou e meu padrasto foi preso, então me mudei para cá, onde morei num Buick LeSabre por um tempo. O que foi legal até eu pegar hepatite porque um cafetão cuspiu na minha boca e... mas eu me recuperei. Enfim, agora eu sou massagista autônoma, o que nem sempre rende bem, mas ao menos eu não pago impostos. Onde vocês passam o verão?

T10E03 - The One With Ross' Tan

Excerto 7

Minuto 3:50 – 5:12

((Phoebe entra no café *Central Perk*))

- 1 Phoebe: Olá
 2 Chandler: Olá, Pheebs
 3 Monica: Olá, Phoebe
 4 Phoebe: Não vão acreditar que voltou à cidade.
 5 Monica: Já sei. Amanda. Ela me ligou também. Ela é a pior.
 6 Chandler: Quem é Amanda?
 7 Monica: Ela é a menina que morava no apartamento antes de ti. Então, ela se mudou pra Inglaterra e agora
 - fala com esse falso sotaque britânico. Na secretária eletrônica essa é a mensagem dela: “Monica,
 - querida, é a Amanda ligando”.
 13 Chandler: Estás tentando fazer uma pronúncia britânica?
 15 Monica: Chandler vai à manicure.
 17 Chandler: Só para eu saber, quantas mais dessas devo esperar?
 21 Phoebe: Sabe o que a Amanda disse quando me ligou? Desculpe-me ter te ligado no teu celular. Se não
 - queria me ligar no meu celular, não ligasse no meu celular.
 26 Monica: Ela está sempre se gabando das pessoas famosas que ela conheceu.
 28 Phoebe: Oh, eu sei. “Dormi com Billy Joel”. Tá, e quem não?
 30 Monica: O que vamos fazer? Não quero ver ela.
 31 Phoebe: Vamos excluí-la.
 32 Monica: O que?
 33 Phoebe: Excluí-la das nossas vidas. A gente ignora os telefonemas dela e evitamos ela até ela perceber.
 34 Monica: Acho que podemos tentar, mas parece tão rude. Você já fez isso?
 36 Chandler: Não, mas já fizeram pra mim. É tão bom!

T10E03 - The One With Ross' Tan

Excerto 8

Minuto: 15:31 – 17:40

((No *Central Perk*. Phoebe senta no sofá e Monica vem em sua direção))

- 1 Monica: Oi Phoebe.
 2 Phoebe: Oi.
 3 Monica: A Amanda já chegou?
 4 Phoebe: Não.
 5 Monica: Desculpa ter estragado o pano de excluí-la, mas tenho um novo. O Chandler vai telefonar daqui a uns minutos com uma emergência.
 -
 7 Phoebe: Que tipo de emergência nos tira daqui?
 8 Monica: Que tal o Mike e o Chandler terem um acidente de carro?
 9 Phoebe: Estás brincando? Adoro!
 11 Phoebe: Oi.
 12 Monica: Olá.
 14 Amanda: Olá. Que bom vê-las. Olhem as duras pra mim. Já viram como estou jovem? Temos tanta coisa para pôr em dia. Vamos ao mais importante, toquem no abdômen, nem faço exercício. Meu Deus, Monica, você está casada.
 -
 27 Monica: Sim, ele se chama Chandler e é...
 28 Amanda: Cheirem meu pescoço. Não é perfume. Sou eu. Meu cheiro natural.
 32 Phoebe: Cheira a mofo.
 34 Amanda: Isto é fabuloso. Céus, é como antigamente. Que bom que são amigas outra vez.
 37 Monica: Quando é que deixamos de ser?
 38 Amanda: Em 1992. Lembro-me porque foi no ano em que fui para a cama com Evel Knievel.
 41 Monica: Em 1992 éramos amigas.
 42 Amanda: Não, lembro-me perfeitamente de que não atendia os telefonemas dela e tentava evitar ela.
 45 Monica: Ias excluir-me?
 46 Phoebe: Mais ou menos.
 47 Monica: Meu Deus!
 49 Amanda: Droga. Não devia ter dito isso? Sinto-me uma imbecil.
 52 Phoebe: Na América, és só uma idiota.
 54 Monica: Alô? Chandler, o que aconteceu? Meu Deus, estás bem? Sim, vou já. Desculpem, mas o Chandler teve um acidente de carro.
 -
 56 Phoebe: Ah meu Deus. O Mike estava com ele?
 57 Monica: Não.

GLOSSÁRIO

Análise da Conversa (AC): foi estabelecida por Sacks, Schegloff e Jefferson (1974) como método de pesquisa etnometodológica a partir de estudos sociológicos e linguísticos sobre a organização da fala-em-interação em situações do cotidiano e contextos institucionais. O objetivo desta ferramenta analítica é identificar e evidenciar os atos sociais, a construção das identidades, que para Goffman (1981) se caracteriza por *footings*, presentes nas interações a partir da construção, a manutenção da sequencialidade dos turnos de fala e as regras sócias constitutivas de abertura e fechamento de discurso (HUTCHBY; WOOFFITT, 1998). As transcrições dos turnos de fala são adaptadas ao método proposto por Sacks, Schegloff e Jefferson (1974) que explicita, além da produção da fala natural, o aparato extralinguístico e prosódico. O conceito de *frames* (GOFFMAN, 1974) para a AC se configura como molduras de interação em que há o estabelecimento do contexto de fala (FAIRCLOUGH, 2001). Para Silva, Andrade e Ostermann (2009) a AC é um instrumento de análise qualitativa e microanalítica utilizada em pesquisas para favorecer a sociedade.

Análise de Conteúdo: caracteriza-se por ser uma ferramenta analítica qualitativa de comunicação que utiliza domínios da linguística, semântica, hermenêutica, lógica e estética a fim de investigar o sentido do *corpus* – conteúdo analisado.

Agenda-setting: o termo *agenda-setting* é utilizado pela área da Comunicação como sendo uma ferramenta de investigação do efeito que as mensagens têm sobre a audiência em contexto de comunicação em massa. Também chamada de Teoria do Agendamento, *agenda-setting* é metodologicamente fundamentada na análise de conteúdo dos meios de comunicação e na pesquisa de opinião pública (por meio de pesquisa estruturada), procedimentos passíveis de evidenciar as relações da mídia com a sociedade e o processo de manipulação midiático em estudos sociais e políticos.

Bilinguismo: o bilinguismo se caracteriza pelo uso natural de duas línguas distintas em contextos comunicativos da vida cotidiana (GROSJEAN, 1982).

Borrowing, loan-words: esses termos se definem por todo empréstimo de vocabulário de outro idioma que é usado na comunicação cotidiana (HUDSON, 1996).

Caricatura: também chamada de grotesco, teve início no Egito com a narrativa mítica nos vasos e nas paredes. Grécia e Roma tiveram grande importância na representação caricatural da mitologia, que retratava em imagens as deidades, a história social e política, além da encenação artística teatral. Na arquitetura, nesse período, a caricatura divina ou demoníaca era esculpida nos beirais dos prédios. No período cristão, a caricatura assumiu papel de narrativa bíblica nos quadros e vitrais católicos. Após a idade média, os países anglo-saxões utilizaram a caricatura extrapolada como modelo de comicidade à crítica social, política e racial. A ridicularização sobre o império era entretenimento do povo. A caricatura era explorada em jornais populares com objetivo de retratar as condições políticas. Na época do holocausto, jornais alemães publicavam charges altamente cômicas sobre a condição dos judeus e o racismo que sofriam (WRIGHT, 1875).

Chunk: em nível primário, pode ser considerado como uma unidade lexical representativa em várias funções de linguagem ou como uma unidade gramatical; em secundário, representa uma unidade de memória; e, em terciário, pode configurar-se por tamanhos variáveis sendo ainda menor que uma construção frasal, especialmente em texto (KRISHNAMURTHY,

2002).

Clusters: em *wordlist*, representam as palavras que se repetem em uma determinada categoria.

Code-mixing: termo usado para a mistura de expressões de outras línguas no uso da língua materna (VIZCAÍNO, 2011).

Code-switching: o termo se define por estratégia linguística de alternância de códigos linguísticos, podendo ser, não somente entre línguas diferentes, como de variedades da mesma língua (HUDSON, 1996).

Code-switching metafórico: o *code-switching* categorizado como metafórico olha para as trocas da língua sem considerar os aspectos de mudança social em atos comunicativos (HUDSON, 1996).

Code-switching situacional: o *code-switching* situacional é presente nas interações em que há influência externa, ou seja, na troca de regras sociais, e posicionamento, pela modificação da estrutura de participantes na interação. A escolha pela variação utilizada acontece de forma clara e é controlada por convenções que os integrantes de uma comunidade específica conhecem pela experiência de vida e conhecimento linguístico (HUDSON, 1996).

Comunidade bidialetal: é uma comunidade bilíngue em que a variação linguística está no dialeto se distingue de uma comunidade bidialetal (BLOM; GUMPERZ, 2002).

Código: configura-se como um sistema formal de comunicação (KRAMSCH, 1998).

Consciência: para Bakhtin (2006, p. 59), “todo pensamento de caráter cognitivo materializa-se em minha consciência, em meu psiquismo, apoiando-se no sistema ideológico de conhecimento que lhe for apropriado. Nesse sentido, meu pensamento, desde a origem, pertence ao sistema ideológico e é subordinado a suas leis. Mas, ao mesmo tempo, ele também pertence a um outro sistema único, e igualmente possuidor de suas próprias leis específicas, o sistema do meu psiquismo. O caráter único desse sistema não é determinado somente pela unicidade de meu organismo biológico, mas pela totalidade das condições vitais e sociais em que esse organismo se encontra colocado. Desse modo, o psicólogo adotará, para estudar meu pensamento, uma abordagem orientada para essa unicidade orgânica de minha individualidade e para essas condições específicas de minha existência. O ideólogo, ao contrário, não se interessará por esse pensamento a não ser que ele esteja inscrito de maneira objetiva no sistema do conhecimento.”. Bakhtin ressalta que (2006, p. 79), “o indivíduo recebe da comunidade linguística um sistema já constituído, e qualquer mudança no interior deste sistema ultrapassa os limites de sua consciência individual.”. Ainda para este autor, “a consciência subjetiva do locutor não se utiliza da língua como de um sistema de formas normativas. Tal sistema é uma mera abstração, produzida com dificuldade por procedimentos cognitivos bem determinados. O sistema linguístico é o produto de uma reflexão sobre a língua, reflexão que não procede da consciência do locutor nativo e que não serve aos propósitos imediatos da comunicação.” (BAKHTIN, 2006, p. 93).

Contextualization Cues: todo sinal verbal que, quando utilizado em ocorrência com signos lexicais ou signos gramaticalmente, serve para construir o contexto para interpretações situacionais influenciando o modo como as mensagens são entendidas. O uso de códigos é um exemplo de pista contextual. Outras incluem pronúncia e prosódia (entonação e tom), ritmo, tempo e outros sinais suprasegmentais. (GUMPERZ, 2001).

Conversa: caracteriza-se por toda atividade de fala em situações comunicativas (GARCEZ; OSTERMANN, 2002).

Cultura: fundamenta-se no nível de pensamento inconsciente e a linguagem é um produto cultural, por ser elemento de evidenciação dos atos culturais, como parte da cultura e, ainda, como uma condição para relações culturais. A cultura não pode ser justaposta ou superposta à vida pelo fato de que o homem, pela ótica do autor, é considerado um ser social na mesma medida em que biológico. O modelo cultural se apropria de elementos linguísticos, instrumentais, institucionais, estéticos, morais e religiosos para compor o mapa de comportamento. Com pensamento naturalista, a cultura é caracterizada por regras institucionais presentes na natureza. Assim, o autor assevera que “tudo quanto é universal no homem depende da ordem da natureza e se caracteriza pela espontaneidade, e que tudo quanto está ligado a uma norma pertence à cultura e apresenta atributos do relativo e do particular” (LÉVI-STRAUSS, 1958, p. 47). Afinal, as relações são estabelecidas a partir do universo das regras de conduta, tanto na cultura como na linguagem e as ações sociais são entendidas pelo âmbito do simbólico. Leach (1970) menciona a universalidade do sistema cognitivo humano e a teoria de Lévi-Strauss sobre a variabilidade dos construtos culturais na discussão do simbólico. Para Leach (2006), como para Lévi-Strauss, a cultura é entendida através de estudos de generalização capazes de evidenciar por suposições e induções as relações simbólicas da sociedade como um grande jogo. Portanto, como afirma Turner (1987), as relações simbólicas da sociedade constroem a ideologia da cultura, que são modelos da realidade.

Culture Specific Items: referem-se a todos os domínios de uma determinada cultura, tais como: flora, fauna, alimentação, vestuário, moradia, profissão, dentre outros.

Data Driven Learning: caracteriza-se pelo método de análise linguística de *corpus* na comparação entre línguas diferentes.

Dialeto: dialeto se configura como sendo uma variação morfológica, sintática e fonética de uma língua padrão por processos de migração geográfica ou aspectos sociais como classe, sexo e idade no processo evolutivo da língua (HUDSON, 1996).

Discurso: conforme a Sociolinguística Interacional, discurso conceitua-se pelo elemento de interação constituinte da “natureza dialógica da comunicação humana e o intenso trabalho social e linguístico implícito na co-construção do significado e da ação.” (RIBEIRO; GARCEZ, 2002, p. 8). Assim, a relação discursiva considera tanto o falante como o ouvinte participantes de um ato comunicativo em que há diferentes papéis sociais e convenções culturais norteadoras do evento de comunicação. O ato comunicativo, então, evidencia construções representativas da realidade e posicionamentos comportamentais contextuais em ações de cooperação e negociação interativas (PHILIPS, 2002). O discurso também pode ser considerado uma ferramenta que descortina práticas sociais de dominação de poder (VAN DIJK, 1997) e instrumento de mudança social (FAIRCLOUGH, 2001).

Enquadre: também chamado de *framing*, é o conhecimento que os participantes têm sobre as ações que ocorrem em situação de interação e é uma “tarefa interpretativa de enquadrar os eventos e ao mesmo tempo negociar as relações interpessoais, ou alinhamentos [...], que constituem os eventos. Ao enquadrar os eventos, os participantes fazem que certos focos de atenção se tornem relevantes, e que outros passem a ser ignorados. Os enquadres, portanto, incluem e excluem elementos contextuais e, assim, emergem de interações verbais e não-

verbais e são por elas constituídos, sendo também sujeitos a alterações no decorrer da fala em interação.” (GARCEZ; OSTERMANN, 2002, p. 260-261).

Estereótipo: os estereótipos sociais são julgamentos sobre as pessoas e são reconhecidos socialmente pelo perfil que representa (LAKOFF, 1987). O estereótipo é uma idealização exata ou inexata sobre algo e reflete, em alguma medida, os paradigmas de classe social como na discussão sobre os construtos de significados (PUTNAM, 1975).

Fala-em-interação: atos verbais e não verbais em situação comunicativa (SACKS; SCHEGLOFF; JEFFERSON, 1974).

Footing: comportamento social dentro de um enquadre de eventos, em que é marcada a identidade cultural e fatores socioculturais (GOFFMAN, 1981).

Frame: embora haja diferentes variações para *frame* nas áreas da Sociolinguística (GOFFMAN, 1974), Semântica Cognitiva (FILLMORE, 1976) e Inteligência Artificial (MINSKY, 1986), nesta pesquisa abordaremos o termo com o mesmo significado de *framing* ou enquadre.

Frame alignment: variação de *framing*, *frame alignment* se aproxima do conceito de *schemata*, aporte que capacita os indivíduos a localizar, perceber, identificar e categorizar as ocorrências de espaço e tempo em interação. *Frame alignment* também é entendido como elemento constituinte do processo de mobilização e participação interacional (SNOW; ROCHFORD; WORDEN; BENDFOR, 1986).

Frame amplification: processo de clarificação de um *frame* interpretativo que possui um problema particular ou uma série de eventos comunicacionais (SNOW; ROCHFORD; WORDEN; BENDFOR, 1986).

Frame bridging: define-se por uma subcategoria de *frame-alignment* que considera a conexão entre duas estruturas ideológicas em um mesmo *frame* por apresentar um problema em comum (SNOW; ROCHFORD; WORDEN; BENDFOR, 1986).

Frame extension: evidenciação do paralelo entre os interesses individuais e de grupo em Organização do Movimento Social (SNOW; ROCHFORD; WORDEN; BENDFOR, 1986).

Frame space: representa os diversos formatos de produção comunicativa, que são constitutivos de uma série de *frameworks* e guiam os participantes da interação comunicativa à interpretação (GOFFMAN, 1974).

Frame transformation: conceitua-se pela alteração de programas, causas e valores promovidos por Organização do Movimento Social em situações do cotidiano, ou rituais sociais, a fim de assegurar os participantes (SNOW; ROCHFORD; WORDEN; BENDFOR, 1986).

Frame-system: define-se pelo processo de interconexão simbólica e imagética de informações como uma rede de relações, caracterizando o pensamento por *schemata* próximo ao fenômeno da inteligência humana (MINSKY, 1974).

Framework: determina-se através de uma fórmula o endereçamento da elocução em situação de fala e a colaboração social no desempenho dos “rituais interpessoais” todos os *frameworks*

sociais envolvem regras, como em um jogo (GOFFMAN, 1974).

Framing: ver enquadre.

Hangout Comedy: outro termo para *sitcom* (PICONE, 2014).

Heteroglossia: caracteriza-se pela “estratificação interna de uma língua nacional única em dialetos sociais, maneirismos de grupos, jargões profissionais, linguagens de gêneros, fala das gerações, das idades, das tendências, das autoridades, dos círculos e das modas passageiras, das linguagens de certos dias e mesmo de certas horas (cada dia tem sua palavra de ordem, seu vocabulário, seus acentos)” (BAKHTIN, 2002, p. 74).

Identidade: é o construto e a representação socioculturais que os indivíduos sociais tomam por posicionamento. É a personalidade do sujeito social (GOODWIN; HERITAGE, 1990). A identidade é moldada pela interação na rede social (GOFFMAN, 1961) e pode ser entendida como virtual e real (GOFFMAN, 2004). As identidades sociais podem ser evidenciadas pelos atos de *performance* (TURNER, 1987).

Idioleto: define-se pela maneira particular de fala de um indivíduo ou grupo em situações comunicativas do cotidiano. É a própria variedade individual (SALZMANN, 2004).

Imagined recipient: em termos de participação ratificada em ato comunicativo, o conceito caracteriza-se por aquele participante que não interage diretamente com a ocasião pelo formato do evento (GOFFMAN, 1981).

Incongruência: elemento de humor da Teoria da Incongruência, que objetiva explicar a incoerência entre o que se espera e o que realmente é entendido ou percebido em uma situação de comicidade, gerado a partir de ações e enunciados que quebram expectativas e regras sociais (VANDAELE, 1996).

Instituições totais: conforme Goffman (1961), as instituições totais são ambientes criados para cuidar de pessoas “consideradas incapazes de cuidar de si mesmas e que são também uma ameaça à comunidade” (p. 17), tendo uma organização projetada para evitar perigos intencionais, como por exemplo, uma prisão, sendo também um espaço de treinamento, como o quartel ou a escola, e oferecendo refúgio, como no caso de conventos. Em outras palavras, foram criadas para padronizar o comportamento social a fim de tirar os indivíduos do seu próprio sistema de apoio e de seu senso de identidade.

Interação: considerando aspectos verbais e não verbais, a interação acontece pela troca de informação em ato comunicativo na tomada e sequencialidade de turnos de fala. A interação face a face possui regulamentos, processos e estruturas de natureza cultural que são expressos por meio linguístico (GOFFMAN, 2002).

Intersubjetividade: define-se pelo entendimento mútuo sobre uma atividade comum de fala em interação (DURANTI, 1997).

Jogos da linguagem: metáfora que explicita que a linguagem não é produzida de forma individual, todavia, construída no compartilhamento social, além de ter uma função significativa de interpretação de práticas culturais (WITTGENSTEIN, 1958).

Linguística de Corpus: caracteriza-se pelo estudo do uso da língua por amostragem de

unidades estruturais e classificações contextuais de textos autênticos em softwares computacionais. A investigação do corpus, nesse método, considera aspectos linguísticos pela luz da Sociolinguística em análise empírica (BIBER; CONRAD; REPPEN, 1998).

Linguística Tradicional (LT): foi inaugurada por Saussure como sendo uma ciência que visa descrever a historicidade de todas as línguas e suas peculiaridades em termos de leis gerais. Há também o entendimento de que a LT olha para fatores psicológicos e sociais do discurso e considera a língua como um sistema passível de evolução. A língua, então, passa a ser responsável por todos os processos comunicativos por ser, como afirma Saussure (2006), um “produto social das faculdades da linguagem e um conjunto de convenções necessárias, adotadas pelo corpo social para permitir o exercício dessa faculdade nos indivíduos” (p. 17). Há, ainda, o estudo da fala que é um ato individual de vontade e inteligência relacionado ao pensamento pessoal e o aporte fonador e psico-físico. Na investigação da linguagem, tanto a língua como a fala representam objetos de estudo. A LT, todavia, não trata de aspectos de variação linguística como no caso da Sociolinguística.

Lisping: define-se pelo ato de balbuciar as consoantes *s*, *z* e *th*, em Língua Inglesa (BOWEN, 2002).

Micromobilization: são os processos comunicativos que influenciam o *frame alignment* (SNOW; ROCHFORD; WORDEN; BENDFOR, 1986).

Mímese: trata-se de todos os processos imitatórios artísticos da realidade a partir de espelhamento e generalização (PLATÃO, 2011).

Multilinguismo: o multilinguismo se caracteriza pelo uso natural de mais de duas línguas distintas em contextos comunicativos da vida cotidiana (GROSJEAN, 1982).

Multimodalidade: teoria que estuda os modos de comunicação verbal, não verbal (gestualidade e corporalidade) e escrita (KRESS; LEEUWEN, 1996). A multimodalidade em interações sociais se reconfigura a partir da linguagem e movimentação corporal nas ações comunicativas, pelo processo cognitivo, pela cultura, conhecimento de mundo, identidades e relações sociais, espacialidade e temporalidade (MONDADA, 2016)

Multiple embeddings: são *frames* de preparo às alternâncias de *footings* nas situações de uso de *code-switching* na troca de variação linguística entre idiomas, dialetos, sotaques, estereotipização de perfis sociais e culturais, encenação, projeções lúdicas ou dramáticas, relatos de sentimentos, o uso de verbos performativos, ou ainda a narração de causos e histórias, dentre outras alterações linguísticas (GOFFMAN, 1981).

Organização do Movimento Social (OMS): aparato sociológico e psicológico de análise do comportamento de participantes em ato comunicativo (SNOW; ROCHFORD; WORDEN; BENDFOR, 1986).

Performance: conceitua-se pela sequência de atos simbólicos nas situações comunicativas e, na tentativa de representação da realidade, revela categorias e classificações nos processos culturais. (TURNER, 1987).

Personae: refere-se aos diversos tipos de representação social, tal como *footing* para Goffman (1981), construída durante os momentos de interação (DURANTI, 1997).

Positioning: oposto ao conceito de *footing*, a Teoria do Posicionamento não leva em conta o conhecimento prévio do participante da conversa na interpretação do assunto (MARINOVA, 2004).

Punch-lines: conforme a definição do dicionário *Oxford* (1999), *punch-lines* são as palavras de encerramento de uma piada ou história que geram o humor. Para Raskin (1979), *punch-lines* são as três últimas palavras de uma piada que carregam significado implícito, requerendo dos ouvintes duas interpretações pelo aparato cognitivo. Como tratam Attardo e Pickering (2011), o tempo entre um turno de fala e outro acaba sendo essencial para a efetividade da comicidade das *punch-lines*.

Ratificação: ato em que o participante que possui o chão conversacional se direciona para algum ouvinte específico durante a interação o ratificando. Também chamada de “pessoa endereçada” (GOFFMAN, 1964).

Sátira: define-se como sendo uma ferramenta artística de alta crítica social, política, cultural e religiosa. A sátira servia para evidenciar as imperfeições da vida e, principalmente, da imposição religiosa, posicionando o Papa ou o governo eclesiástico em foco de humor e de ridicularização (WRIGHT, 1875). Em sua discussão sobre a comicidade após o século XIX, Didoné (2012) define a sátira como um gênero artístico que, através da caricaturização, constrói representações sociais do cotidiano e trata de julgamentos morais no âmbito cultural e político.

Scene-frame: é a representação simbólica e imagética da informação (MINSKY, 1974).

Schema/Schemata: é o aparato cognitivo de estruturação, classificação e interpretação de experiências e situações (FILLMORE, 1976).

Simulacro: define-se como sendo a representação dos modelos artísticos de simulação da realidade através de imagens e por sensações (PLATÃO, 2011).

Sitcom/ Situational Comedy: define-se como uma produção televisiva seriada em que cada episódio contém uma historietta cômica sobre o cotidiano dentro do enredo da temporada (FURQUIM, 1999; SAVORELLI, 2010; VANDAELE, 1996).

Sociointeracionismo: é a teoria que trata da influência dos processos sociolinguísticos no desenvolvimento da cognição quando inseridos em contextos de aprendizagem processuais (VYGOTSKY, 1988).

Socioleto: é a variação de dialeto que considera aspectos sociais regionais (HUDSON, 1996).

Sociolinguística: área de estudo que objetiva investigar questões de variação linguística e a influência cultural em contextos comunicativos. É o estudo da língua na interação social (GARCEZ; OSTERMANN, 2002).

Sotaque: conceitua-se pela variação fonética de alguma língua ou dialeto (Anexo B).

Stand-up: é um tipo de comédia em que o humorista utiliza piadas sobre o cotidiano e tem formato parecido com monólogo de improviso (MOREIRA, 2015).

Subframe: é um elemento acessado a fim de complementar o micro entendimento de algum *frame* (MINSKY, 1974).

Super-frame: é um elemento acessado a fim de complementar o macro entendimento de algum *frame* (MINSKY, 1974).

Superioridade: é um elemento de humor da Teoria da Superioridade que, embora considerado agressivo, se refere à sensação de rir de uma situação ou de uma pessoa, como no caso do entendimento da incongruência (quando outras pessoas não a entendem) ou captando comicidade em padrões institucionalizados no âmbito profissional (GRUNER, 1997; VANDAELE, 1996).

Teoria das Dimensões Culturais: tem como objetivo investigar a cultura de gestão de pessoas a partir de cinco tipos – dimensões – de valores culturais, que são: distância de poder, individualismo, gênero, incerteza e projeto.

Teoria da Identificação: visa analisar o processo de crença que as pessoas têm sobre valores e comportamentos sociais e como elas se posicionam na construção da identidade social.

Teoria das Múltiplas Mediações: baseia-se num método de pesquisa midiática por meio do estudo semiótico de fenômenos comunicativos a partir de análises das práticas sociais e da vida cotidiana das pessoas evidenciadas na mídia. É utilizada também para averiguar as menções que a audiência de algum programa televisivo faz pela internet.

Teoria dos Atos de Fala: é fundamentada nas áreas da Pragmática, Linguística e Filosofia da Linguagem. O objetivo principal dessa teoria é analisar qualquer ato comunicativo, considerando os enunciados e os contextos discursivos de uso. Nessa teoria, é direcionado à Linguística o conceito de intencionalidade da essência da fala e a condição de que os participantes de uma conversa devem ser sinceros e verdadeiros em todos os enunciados. Assim, são consideradas as condições de felicidade ou infelicidade conforme as expectativas de conversa. Há, também, os atos de *performance* chamados locucional, ilocucional e perlocucionário. O primeiro ato se define pelo tema da conversa, o segundo pela intencionalidade, e o último pela expectativa culturalmente criada.

Teoria do Posicionamento: com viés sociolinguístico essa teoria busca considerar todos os atos e relações dialógicas em situações comunicativas como referências relevantes para a construção e posicionamento de identidade social.

Teoria Inferencial das Implicaturas: objetiva explicar os princípios de cooperação necessários entre os interlocutores para o real entendimento em um discurso. Essa teoria considera quatro categorias denominadas máximas conversacionais que regem a conversação: máxima da quantidade (fazer uma contribuição tão informativa quanto for requerido); máxima da qualidade (dizer o que é verdadeiro); máxima da relação (ser relevante); máxima do modo (evitar ambiguidade. Ser objetivo). Assim, o falante pode violar alguma máxima propositalmente, com a intenção de transmitir uma informação não literal do enunciado e conta com a dedução do ouvinte. Portanto, havendo a violação de uma máxima o ouvinte presume que a quebra foi consciente com esse propósito e realiza o processo de inferência da informação implícita.

Twixter: caracteriza-se por uma pessoa que têm idade entre 18 e 25 anos que ainda vive com os pais e têm atitudes não condizentes com as responsabilidades da idade (URBAN DICTIONARY ONLINE).

Wordlist: é uma lista gerada por softwares [*AntConc*, *WordSmith Tool*] de análise de linguística de corpus a partir de listas e categorias de palavras.

Word-mapping: conceitua-se pela estratégia de agrupamento de conceitos na identificação de algum *frame* (FILLMORE, 1976).

Wordplay: é o uso inteligente de diferentes significados ou ambiguidades de palavras em ato comunicativo, especialmente a fim de gerar humor.

REFERÊNCIAS

ATTARDO, Salvatore. PICKERING, Lucy. Timing in the performance of jokes. **Humor**, v. 24, n. 2, p. 233-250, 2011. Disponível em:

<http://faculty.tamuc.edu/lpickering/Pdfs/Publish_11.pdf>. Acesso em: 05 out. 2016.

BAKHTIN, Mikhail. **Problemas na obra de Dostoiévski**. Rio de Janeiro: Forense, 2002.

BAKHTIN, Mikhail (V. N. Volochínov). **Marxismo e filosofia da linguagem**. 12. ed. São Paulo: Hucitec, 2006. Originalmente publicado em 1929. Disponível em: <http://www.fecra.edu.br/admin/arquivos/MARXISMO_E_FILOSOFIA_DA_LINGUAGEM.pdf>. Acesso em: 01 jul. 2016.

BIBER, D.; CONRAD, S.; REPPEN, R. **Corpus linguistics: investigating language structure and use**. Cambridge: Cambridge University Press, 1998.

BLOM, Jan-Pette; GUMPERZ, John J. O significado social na estrutura linguística. Alternância de códigos na Noruega. In: RIBEIRO, Branca T.; GARCEZ, Pedro M. (Orgs.). **Sociolinguística interacional**. 2. ed. São Paulo: Loyola, 2002. p. 45-84.

BOWEN, Caroline. **Beyond lispng**: code-switching and gay speech styles. 2002. Disponível em: <http://www.speechlanguagetherapy.com/index.php?option=com_content&view=article&id=62:code&catid=11:admin&Itemid=101>. Acesso em: 13 abr. 2016.

DIDONÉ, Fabiana M. Caricatura e sátira na desterro do século XIX: O periódico crítico matraca. **VIII EHA**. São Paulo: Unicamp, p. 152-162, 2012. Disponível em: <<http://www.unicamp.br/chaa/eha/atas/2012/Fabiana%20Machado.pdf>>. Acesso em: 24 mar. 2017.

DURANTI, Alessandro. **Linguistic anthropology**. New York: Cambridge University Press, 1997. Disponível em:

<[http://mail.iea.ras.ru/~d_funk/Books/%5BAlessandro_Duranti%5D_Linguistic_Anthropology\(BookFi.org\).pdf](http://mail.iea.ras.ru/~d_funk/Books/%5BAlessandro_Duranti%5D_Linguistic_Anthropology(BookFi.org).pdf)>. Acesso em: 15 jul. 2016.

FAIRCLOUGH, Norman. **Discurso e mudança social**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2001.

FILLMORE, Charles J. Frame semantics and the nature of language. **Annals of The New York Academy of Sciences**, v. 280, p. 20-32, 1976. Disponível em:

<<http://www.icsi.berkeley.edu/pubs/ai/frame semantics76.pdf>>. Acesso em: 19 set. 2016.

FURQUIM, F. **Sitcom**: definição e história. Porto Alegre: FCF Editora, 1999.

GARCEZ, Pedro. M.; OSTERMANN, Ana. C. Glossário conciso de sociolinguística interacional. In: RIBEIRO, Branca T.; GARCEZ, Pedro M. (Orgs.). **Sociolinguística interacional**. 2. ed. São Paulo: Loyola, 2002. p. 257-264.

GOFFMAN, Erving. A situação negligenciada. In: RIBEIRO, Branca Telles; GARCEZ, Pedro M. (Orgs.) **Sociolinguística interacional**. 2. ed. revista e ampliada, São Paulo: Loyola, 2002. p. 13-20.

GOFFMAN, Erving. **Estigma**: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada. Rio de Janeiro: Zahar, 2004.

GOFFMAN, Erving. **Forms of talk**. Pennsylvania: University of Pennsylvania Press, 1981.

GOFFMAN, Erving. **Frame analysis**. New York: Harpen & Row, 1974.

GOFFMAN, Erving. **Manicômios, prisões e conventos**. São Paulo: Perspectiva, 1961.

GOFFMAN, Erving. The neglected situation. **American anthropologist**, v. 66, n.6, p. 133-136, 1964.

GOODWIN, Charles; HERITAGE, John. Conversation analysis. **Annual Review of Anthropology**. v. 19, p. 283-307, 1990. Disponível em:
<<http://www.storytellinginstitute.org/120.pdf>>. Acesso em: 15 set. 2016.

GROSJEAN, François. **Life with two languages**. Cambridge: Harvard University Press, 1982.

GRUNER, Charles R. **The game of humor**: a comprehensive theory of why we laugh. London: Transaction Publishers, 1997.

GUMPERZ, John J. Interactional sociolinguistics: a personal perspective. In: SCHIFFRIN, D.; TANNEN, D.; HAMILTON, H. **The handbook of discourse analysis**. Oxford: Blackwell Publishers, 2001. p. 215-228. Disponível em:
<<https://www.maxwell.syr.edu/uploadedfiles/exed/sites/ldf/academic/gumperz.pdf>>. Acesso em: 16 set. 2016.

HUDSON, Richard A. **Sociolinguistics**. 2. ed. Cambridge: Cambridge University Press, 1996.

HUTCHBY, Ian; WOUFFITT, Robin. **Conversation analysis**. Cambridge: Polity Press, 1998.

KRAMSCH, Claire. **Language and culture**. New York: Oxford University Press, 1998.

KRESS, G.; VAN LEEUWEN, T. **Reading images**: the grammar of visual design. London: Routledge, 2006 [1996].

KRISHNAMURTHY, R. Language as chunks, not words. In: **JALT Conference**. Conference Proceedings. Shikouka, 2002, p. 288-294. Disponível em:

<<http://jalt-publications.org/archive/proceedings/2002/288.pdf>>. Acesso em: 25 mar. 2017.

LAKOFF, George. **Women, fire, and dangerous things: what categories reveal about the mind**. Chicago: The University of Chicago Press, 1987.

LEACH, Edmund R. **As idéias de Lévi-Strauss**. São Paulo: Cultrix, 1970.

LEACH, Edmund R. **Repensando a antropologia**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **Antropologia estrutural**. Paris: Librairie Plon, 1958.

MARINOVA, Diana. Two approaches to negotiating positions in interaction. Goffman's (1981) Footing and Davies and Harre's (1999) Positioning Theory. **U. Penn Working Papers in Linguistics**, Philadelphia, v. 10, p. 211-214, 2004. Disponível em: <<http://repository.upenn.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1398&context=pwpl>>. Acesso em: 13 abr. 2016.

MINSKY, Marvin. **A framework for representing knowledge**. 1974. Disponível em: <<http://web.media.mit.edu/~minsky/papers/Frames/frames.html>>. Acesso em: 09 set. 2016.

MINSKY, Marvin. **Society of mind**. New York: Touchstone Book, 1986.

MONDADA, Lorenza. Challenges of multimodality. Language and the body in social interaction. **Journal of Sociolinguistics**, v. 20, p. 261–395, 2016. Disponível em: <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/josl.1_12177/abstract>. Acesso em: 05 out. 2016.

MOREIRA, Ester R. C. **Desvendando as punch-lines: construção e compreensão de sentidos na comédia de *stand-up* sob a perspectiva da linguística cognitiva**, 2015. 279 f. Dissertação – Universidade Federal Fluminense, Programa de Pós-Graduação em Letras, Niterói, 2015.

OXFORD advanced learner's dictionary. Oxford: Oxford University Press, 1999.

PHILIPS, Susan U. Algumas fontes de variabilidade cultural na ordenação da fala. In: RIBEIRO, Branca T.; GARCEZ, Pedro M. (Orgs.). **Sociolinguística interacional**. 2. ed. São Paulo: Loyola, 2002. p. 21-43.

PICONE, Jack. **Evolution of the sitcom: how Friends invented the hangout comedy**. Nyfa, 22 set. 2014. Disponível em: <<https://www.nyfa.edu/student-resources/evolution-of-the-sitcom-how-friends-invented-the-hangout-comedy/>>. Acesso em: 15 de jul. 2016.

PLATÃO. **A república**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2011.

PUTNAM, Hilary. The meaning of “meaning”. **Minnesota Studies in the Philosophy of Science**, v. 7, p. 131-193, 1975. Disponível em: <http://mcps.umn.edu/assets/pdf/7.3_Putnam.pdf>. Acesso em: 19 set. 2016.

RASKIN, Victor. Semantic mechanism of humor. **Berkley Linguistic Society**, p. 325-335, 1979. Disponível em: <<http://journals.linguisticsociety.org/proceedings/index.php/BLS/article/download/2164/1934>>. Acesso em: 06 jan. 2017.

RIBEIRO, Branca T.; GARCEZ, Pedro M. (Orgs.). **Sociolinguística interacional**. 2. ed. São Paulo: Loyola, 2002.

SACKS, Harvey; SCHEGLOFF, Emanuel A.; JEFFERSON, Gail. A simplest systematic for the organization of turn-taking for conversation. **Language**, n. 50, p. 696-735, 1974. Disponível em: <http://www.liso.ucsb.edu/liso_archives/Jefferson/systematics_Schenkein.pdf>. Acesso em: 31 out. 2016.

SALZMANN, Zdeněk. **Language, culture, and society: an introduction to linguistic anthropology**. 3. ed. Colorado: Westview Press, 2004.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de linguística geral**. São Paulo: Cultrix, 2006.

SAVORELLI, Antonio. **Beyond sitcom: new directions in American television comedy**. Jefferson: McFarland & Company, 2010.

SILVA, Caroline R. da.; ANDRADE, Daniela N.; OSTERMANN, Ana C. Análise da conversa: uma breve introdução. **ReVEL**, v. 7, n. 13, p. 1-21, 2009. Disponível em: <http://www.revel.inf.br/files/artigos/revel_13_analise_da_conversa.pdf>. Acesso em: 16 set. 2016.

SNOW, David A.; ROCHFORD, E. Burke; WORDEN, Steven; BENFORD, Robert D. Frame alignment processes, micromobilization, and movement participation. **American Sociological Review**, v. 51, n. 4, p. 464-481, 1986. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/2095581>>. Acesso em: 06 set. 2016.

TURNER, Victor. **The anthropology of performance**. New York: PAJ Publications, 1987.

URBAN dictionary online. Disponível em: <<http://www.urbandictionary.com/define.php?term=on%20line>>. Acesso em: 26 mar. 2017.

VAN DICK, T. **Discourse as structure and process**. London: Sage Publications, 1997.

VANDAELE, Jeroen. Humor in translation. In: GAMBIER, Yves; VAN DOORSLAER, Luc (Eds.). **Handbook of translation studies**. v. 1. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins, 1996. p. 147-52.

VIZCAÍNO, María J. G. Humor in code-mixed airline advertising. **Pragmatics**. Quarterly Publication of the International Pragmatics Association (IPrA), Antwerpen, v. 21, n. 1, p. 145-170, 2011. Disponível em: <<http://journals.linguisticsociety.org/elanguage/pragmatics/article/view/3487.html>>. Acesso em: 13 abr. 2016.

VYGOSTSKY, L. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 1988.

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Philosophical investigations**. 2. ed. Oxford: Basil Blackwell Ltd, 1958.

WRIGHT, Thomas. **A history of caricature and grotesque in literature and art**. London: Chatto and Windus, 1875. Disponível em: <<https://www.gutenberg.org/files/44566/44566-h/44566-h.htm>>. Acesso em: 20 fev. 2017.