

CADÊ A GRAÇA? INTEGRAÇÃO CONCEPTUAL E HUMOR NÃO-VERBAL

7

Luciana Beatriz Bastos Avila¹

RESUMO: A criação e interpretação do humor têm sido tradicionalmente associadas tanto a fatores afetivos, envolvendo mecanismos de alívio ou hostilidade (FREUD, 1905), quanto a fatores cognitivos (KOESTLER, 1964; GIORA, 1991). Algumas teorias linguísticas do humor têm como foco a incongruidade produzida pela bissociação de dois frames de referência e a mudança abrupta entre scripts ou desvios de interpretação, disparados pela ambiguidade ou pela contradição (RASKIN, 1985; ATTARDO, 1992). Claramente as manifestações humorísticas não estão restritas ao domínio das formas linguísticas. Temos a ocorrência do humor como gênero, por exemplo, em filmes mudos ou em espetáculos de mímica ou em charges ou, ainda, em tiri-

nhas de jornal. Este trabalho tem como objetivo examinar o humor não-verbal, ou parte visual e parte verbal, a partir da perspectiva da integração conceptual ou mesclagem (FAUCONNIER, 1997; FAUCONNIER & TURNER, 2002). Dessa forma, vamos analisar aqui exemplos de diferentes tipos de humor não-verbal — um fotograma de um filme mudo, um cartoon 'religioso' e uma charge política — para entendermos como se produz o efeito cômico nessas semioses. O desafio de compreensão consiste em ativar informações apropriadas face às pistas imagéticas e/ou verbais apresentadas e reanalisá-las em uma estrutura mais abstrata. Observamos que o uso do humor pode significar uma forma de resistência, nos mostrando o ridículo de uma situação séria ou a seriedade de uma situação ridícula.

PALAVRAS-CHAVE: Discurso humorístico. Humor não-verbal. Mesclagem.

1. A SEMÂNTICA DO HUMOR

O humor não é um estado de espírito, mas uma visão de mundo.
Wittgenstein

O humor pode ser observado na maioria das sociedades, apesar de seu significado poder diferir de ocasião para ocasião e de cultura para cultura. Entretanto,

¹ Graduada e mestre em Letras pela Universidade Federal de Juiz de Fora. Professora Assistente II da Universidade Federal de Viçosa.

a habilidade de apreciar e de se divertir com o humor é universal e compartilhada por todas as pessoas, mesmo que os tipos de humor que preferam sejam amplamente diferentes (RASKIN, 1985, p. 1).

Através da história, de Platão a Freud, e através de todas as disciplinas intelectuais da humanidade e das ciências humanas, pensadores buscaram uma compreensão satisfatória para o problema do humor. O humor inclui aparentes paradoxos, tem apelo emocional e penetra a vida humana. Assim, é inerentemente tão misterioso quanto interessante. De fato, o estudo sério do humor é parte do campo (mesmo que periféricamente) de um grande número de áreas. As teorias do humor não tendem a respeitar muitas fronteiras disciplinares e alguns estudiosos não acreditam na possibilidade de se construir uma simples teoria sobre o assunto.

Entretanto, pesquisadores de diferentes persuasões ainda se põem na tentativa de elaborar uma teoria que possa incorporar as concepções válidas de outros pensadores e também que possa ser falsificável, apurada e, se possível, simples e útil.

Segundo Namehow (1986, p. 3-26), estudioso do *humor* sob o domínio psicossocial, a habilidade de compreender o humor é uma das características que distinguem a espécie humana e um dos aspectos mais intrigantes do comportamento humano.

O humor está relacionado à capacidade de perceber e apreciar a diversão e a graça da vida e, por isso, rir. No entanto, pensadores como Platão e Freud consideram que a função do riso tem pouco a ver com a demonstração do bem-estar subjetivo, o que o desvincula de estados emocionais mais elaborados, como a felicidade.

Mas, enfim, de que as pessoas riem? O que define o que é engraçado ou o que não é engraçado?

Uma das dificuldades no estudo do humor advém justamente da definição do termo e, também, de suas funções. Alguns pesquisadores consideram que é engraçado o absurdo, o contraste, a deformidade, as caricaturas, a dor, a insignificância.

Freud afirma que contar piadas é simplesmente brincar com as ideias. O autor propõe algumas condições de produção – positivas ou negativas – para o humor:

(i) a condição mais favorável para a produção do prazer cômico é um estado de espírito divertido, no qual está-se “inclinado a rir...”;

(ii) um efeito igualmente favorável é produzido por uma expectativa do cômico, por estar sintonizada com o prazer cômico;

(iii) condições desfavoráveis para o cômico surgem do tipo de atividade mental com a qual o indivíduo está ocupado naquele momento;

(iv) a oportunidade para o aparecimento do prazer cômico desaparece também se a atenção está focada precisamente na comparação da qual o cômico vai surgir;

(v) o cômico é fortemente dificultado se a situação da qual ele deve originar-se permite, ao mesmo tempo, o aparecimento de um forte afeto;

(vi) ...a produção do prazer cômico pode ser encorajada por qualquer outra circunstância prazerosa.

Além das predisposições psicológicas para se reconhecer uma situação

cômica, é necessário levar em conta algumas outras características para o humor se tornar mais efetivo. Raskin (1985, p. 3) propõe uma teoria semântica do humor, na tentativa de responder às seguintes perguntas: “o que é o humor?” e “o que é engraçado?”, em termos de categorias, conceitos e características semânticas. Ele delimita seu estudo ao humor verbal, deixando de lado quaisquer outros elementos extralinguísticos que possam contribuir para a criação de uma situação humorística. O autor define ato de humor como a ocorrência individual de um estímulo engraçado que pressupõe: participação de humanos, estímulo (condições necessárias e suficientes para o humor), conhecimento compartilhado entre os participantes, predisposição para o riso, fatores contextuais, valores sociais e culturais.

Já Koestler (1964, p. 51) sugere que o conteúdo da piada e a forma pela qual ela se desenvolve afetam seu potencial cômico. Em uma abordagem tradicional, a compreensão de piadas envolve dois componentes principais: o registro da surpresa, seguido de um restabelecimento da coerência, pela adoção de um novo conjunto de hipóteses (SULS, 1972, p. 81-100).

Parece-nos que a concepção de Bergson deixa claro o problema no estudo do humor. Segundo o autor, “o riso é espuma” – aí se encontra com Freud que diz que “sonhos são espumas” (*Träume sind Schäume*) – e como ela, acaba por se desfazer escapando dos dedos do filósofo. O filósofo acompanha o movimento das ondas, observa que o rio “escorrega, escapa e ressurgue, impertinente desafio lançado à especulação filosófica” (BERGSON, 2001, p. 1), tornando impossível a tarefa de encerrá-lo em uma definição.

Na próxima seção, apresentaremos a análise de ocorrências de humor não-verbal, ou parte visual e parte verbal, à luz dos pressupostos da linguística sociocognitiva.

2. HUMOR E COGNIÇÃO

Originalmente elaborada para responder a problemas clássicos no tratamento de referência, a Teoria dos Espaços Mentais (FAUCONNIER, 1994, 1997) mostra-se bastante produtiva no que diz respeito a explicar diferentes fenômenos semânticos e pragmáticos.

As projeções figurativas são tradicionalmente tratadas como fenômenos periféricos. Contudo, no modelo de espaços mentais passam a ocupar uma posição central na fenomenologia da cognição humana. Conforme Fauconnier (1997, p. 1), projeções

operam para construir e ligar domínios [...]. Em especial são inerentes ao permanente processo de construção de significados em que nos engajamos, sem dificuldade, ao conceber o mundo ao nosso redor, ao agir sobre ele, ao falar sobre ele e ao vaguear por ele em grandes saltos de imaginação, fantasia, criatividade.

Entre os vários tipos de projeções estudados por Fauconnier (1997), a mesclagem (*blending*) ocupa uma posição epistemologicamente destacada.

A mesclagem é um conjunto de operações para combinar modelos cognitivos em uma rede de espaços mentais. Fauconnier e Turner (2002) mostraram

como a mesclagem ocorre em uma grande variedade de fenômenos cognitivos e desenvolveram uma elaborada teoria de integração conceptual para explicar a representação de descrições compostas.

Esse processo cognitivo é constituído de dois ou mais espaços-fonte estruturados por informações de modelos cognitivos, um espaço genérico com estruturas comuns a estes domínios, um espaço-mescla formado por estruturas parciais de cada um dos espaços-fonte e, também, estrutura emergente própria que se diferencia das dos outros espaços-fonte. A estrutura emergente no espaço-mescla é gerada por *composição*, que implica a simples importação de estruturas dos espaços-fonte e disponibiliza novas relações no espaço-mescla; *completamento*, que fornece estruturas adicionais às da composição, que não estão em foco nos espaços-fonte envolvidos — importa-se estrutura, por exemplo, de informações que se inferem de outros domínios conceptuais evocados pelos espaços-fonte —; e *elaboração*, que permite a conexão com domínios outros, respeitando sua lógica interna, os quais podem, eventualmente, afetar os domínios originários.

Se aplicarmos essas noções à análise do humor, damos conta de que a compreensão de uma piada, por exemplo, frequentemente envolve a construção de um espaço-mescla, o espaço mental em que surge a “bissociação” (cf. ATTARDO, 1994) e o resultado de um choque cognitivo.

2.1. O HUMOR NÃO-VERBAL EM MESCLA

As manifestações humorísticas, claramente, não estão restritas ao domínio das formas linguísticas. Temos a ocorrência do humor como gênero, por exemplo, em filmes mudos ou em espetáculos de mímica ou em cartoons ou, ainda, em tirinhas de jornal, sendo que, nos dois últimos, a expressão linguística aparece como coadjuvante na construção humorística.

Podemos destacar no universo do cinema mudo as películas de Charles Chaplin. O alter ego do diretor, Carlitos, talvez seja a personagem mais conhecida da história do cinema. O adorável vagabundo de bigodes, calças largas, chapéu coco, bengala e caminhar lépido luta para sobreviver enquanto mantém sua dignidade em um mundo de grande injustiça social. Numa época em que a indústria cinematográfica se esmera em utilizar tecnologias sofisticadas, os filmes mudos e em preto-e-branco de Chaplin continuam a ser apreciados por milhões de pessoas em todo o mundo.

Um de seus filmes mais famosos é “Em busca do ouro” (*The Gold Rush*, 1925), mescla de comédia vulgar e pantomima, sátira social e pontuações dramáticas, em que são narradas as aventuras de centenas de homens, caçadores de fortuna, entre os quais o pequeno vagabundo, em busca de ouro no Alasca, terra inóspita, de frio intenso e pouca comida. Entre suas cenas clássicas está a que retrata Carlitos e Big Jim, dois garimpeiros, celebrando a ceia do Dia de Ação de Graças em uma pequena cabina. Esfomeados e desesperados, o vagabundo resolve preparar um apetitoso jantar para eles. Ele escolhe uma de suas botas como cardápio de sua ceia e se comporta como um gourmet em um banquete. Na sequência, ele deixa o sapato

ferver e, então, separa e corta seus pedaços como um filé, oferecendo a parte superior a seu camarada. Carlitos saboreia o solado da bota e enrola seus cadarços como se fosse um spaghetti, como no fotograma abaixo:

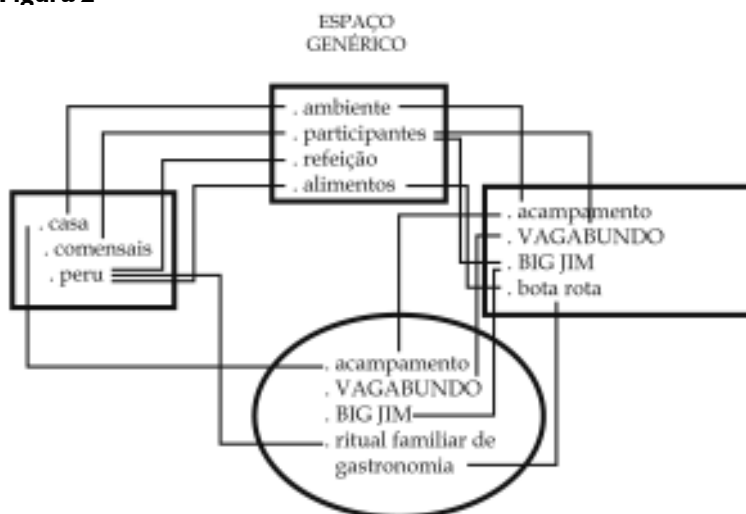
Figura 1



Fonte: <http://blogs.thecarconnection.com>

Nessa cena, temos o processo de mesclagem atuando na construção do efeito cômico. Observe a representação abaixo:

Figura 2



Temos, na Figura 2, a ocorrência de dois domínios-fonte, o domínio conceptual da ceia de Ação de Graças (input 1) e o domínio conceptual da pobreza (input 2) que projetam parcialmente suas estruturas em um domínio local, o espaço-mescla, da cena comunicativa retratada. Em uma interpretação corrente, os domínios-fonte evocados são incompatíveis e é justamente no inesperado da situação resultante das projeções que reside o humor. Um humor dolorido, embaraçado, usado como estratégia de crítica social.

Outra semiose que produz humor não estritamente linguístico é o cartoon. Apesar de sua natureza lúdica, seu conteúdo normalmente trata de assuntos sérios, sejam eles políticos, sociais, econômicos ou religiosos. Conjugam-se imagem e forma linguística, que, nesse caso, exercem papel secundário na construção do humor. Discutiremos aqui dois exemplos — um de cartoon e um de charge — em que temos a mesclagem como fenômeno central para sua compreensão.

Figura 3



Fonte: <http://www.jeangalvao.com.br>.

O cartoon de Jean descreve o momento em que Jesus ressuscitado deixa a sepultura e seu encontro com um fiel desapontado, pois esperava a presença do coelho.

Aqui certamente é explorado o desvio do significado da Páscoa para os

cristãos: de manifestação religiosa mais importante na agenda católica transformou-se em mero evento comercial. Construímos o sentido desse cartoon a partir do reconhecimento da incompatibilidade da cena, havendo uma profanação de um momento sagrado, o que o torna cruelmente engraçado.

Para um mesmo evento, a Páscoa, possuímos duas interpretações: uma religiosa e uma comercial. No entanto, na cadeia temporal, no início da era cristã, as duas possibilidades de interpretação não coexistiam, como acontece atualmente - não seria possível que um seguidor de Jesus, naquele tempo, se importasse com coelhos. Temos a mesclagem das duas análises semânticas, o que resulta em uma nova análise relativamente mais coerente.

Na verdade, o cartoon acima é uma hiper-mesclagem, uma vez que o sentido de Páscoa foi-se modificando ao longo da história. Originalmente, páscoa era um ritual entre pastores para a celebração do nascimento das ovelhas na primavera. No Antigo Testamento, tal ritual foi “importado” pelos judeus como a celebração do êxodo, a passagem do povo de Israel para a Terra Prometida, fugindo da opressão do Egito. O Pesach é a Páscoa judaica, de onde construímos a metáfora páscoa como passagem. Já no Novo Testamento, a Páscoa é a passagem do Senhor da morte para a vida, representa morte e ressurreição. Dois mil anos depois, assume-se também que a Páscoa é a passagem do coelhinho com ovos de chocolate no domingo, final de feriado.

A Figura 4 mostra um cartoon de Ique, publicado no *Jornal do Brasil*, em março de 2002, que aludia a acontecimentos políticos do país envolvendo o então presidente Fernando Henrique Cardoso e o Movimento dos Trabalhadores Rurais Sem-Terra (MST).

Colonos integrantes do MST invadiram a fazenda dos filhos do ex-presidente brasileiro em Buritis, Minas Gerais, em protesto contra a lentidão da reforma agrária no país. Representantes do Instituto Nacional de Colonização e Reforma Agrária (Incra) negociaram a desocupação da propriedade e garantiram que nenhum manifestante seria preso. Ao final da operação, que envolveu o Exército e a Polícia Federal, 16 líderes do movimento foram presos, algemados, deitados de bruços e transferidos para Brasília. Foram acusados de furto, invasão de propriedade agrícola, violação de domicílio, cárcere privado, desobediência à ordem judicial e formação de quadrilha. Essa atitude radical rendeu severas críticas ao movimento, inclusive da alta cúpula do Partido dos Trabalhadores, e o Presidente da República saiu do episódio, oficialmente, em posição de vítima.

Assim, o cartunista compara a configuração política provocada pelo MST em vésperas de Semana Santa à crucificação de Jesus na Sexta-feira da Paixão, dia da publicação da charge (29/03/2002), na qual também observamos um processo de integração conceptual.

Os domínios-fonte incluem a crucificação de Cristo e a situação política do país na época da Semana Santa de 2002. A estrutura emergente do espaço-mescla aqui representado contém estruturas dos dois inputs: do domínio-fonte, estruturado pelo domínio da crucificação, herda elementos como a cruz, a inscrição e os valores de injustiça; do domínio-alvo, que descreve o domínio da situação política, herda o

conjunto de atores na nova cena e os instrumentos de crucificação. Os dois espaços compartilham alguma estrutura, representada no espaço genérico, no qual uma pessoa é condenada à morte por meio de algum instrumento.

Figura 4



Fonte: IQUE. FHC crucificado. Disponível em: <<http://jbonline.terra.com.br/>>.

Caso a teoria conceitual da metáfora (LAKOFF & JOHNSON, 1980) fosse aqui aplicada, projetaríamos estrutura do domínio-fonte diretamente no domínio-alvo, e uma informação importante para o entendimento não seria explicitada: o presidente coroadado com a ferradura, o que é uma maneira de denominá-lo burro.

De acordo com Clark (1993), para que uma pessoa entenda a outra, deve haver uma base de conhecimento comum entre elas, obtida a partir de acumulação produzida em suas conversas passadas, ambiente e background cultural em comum. Ele também discute os processos pelos quais os falantes delinham seus enunciados para audiências particulares e coordenam seu uso de linguagem com outros participantes numa arena comunicativa. Argumenta que o uso da linguagem na conversação é um processo colaborativo, em que falante e ouvinte trabalham em conjunto para estabelecer que o ouvinte entenda o que o falante quer significar. Deve-se destacar que as charges políticas exigem dos interlocutores (cartunistas e leitores) maior conhecimento compartilhado, uma vez que são elaboradas a partir de assuntos coti-

dianos em pauta. O desafio da compreensão consiste em ativar informações apropriadas face às pistas imagéticas e verbais apresentadas e reanalizá-las em uma estrutura mais abstrata.

3. CONCLUSÃO

Nesse artigo, empreendemos a análise de manifestações humorísticas em exemplos caracterizados como humor não-verbal, ou parte visual e parte verbal. Sob a perspectiva da integração conceptual, observamos que se trata de um fenômeno central para a compreensão do efeito cômico nesses gêneros.

Nos exemplos, damos conta de que ocorre a mesclagem entre os domínios evocados, aparentemente incompatíveis, que resultam em uma nova análise semântica, emergente no espaço-mescla, relativamente mais coerente.

O humor, seja no filme mudo, no cartoon ou na charge, nos oferece uma arena “confortável” para explicitar uma crítica social, religiosa e/ou política. O uso do humor como estratégia para criticar nos permite brincar com a seriedade e o ridículo das situações.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ATTARDO, S. **Linguistic theories of humor**. New York: Mouton de Gruyter, 1994. (Humor Research, 1).

BERGSON, H. **O riso**: ensaio sobre a significação da comicidade. trad. Ivone Castilho Benedetti. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

CHAPLIN, C. **The Gold Rush**. Disponível em: <<http://blogs.thecarconnection.com>>. Acesso em: 29 mar. 2002.

FAUCONNIER, G. **Mental spaces**. Cambridge, U.K.: Cambridge University Press, 1994.

FAUCONNIER, G. **Mappings in thought and language**. Cambridge, U.K.: Cambridge University Press, 1997.

FAUCONNIER, G.; TURNER, M. **The way we think**. New York: Basic Books, 2002. IQUE. FHC crucificado. Disponível em: <<http://jbonline.terra.com.br/>>. Acesso em: 29 mar. 2002.

JEAN. **Cadê o coelhinho?** Disponível em: <<http://www.jeangalvao.com.br>>. Acesso em: 29 mar. 2002.

KOESTLER, A. **The act of creation**. New York: Macmillan, 1964.

LAKOFF, G.; JOHNSON, M. **Metaphors we live by**. Chicago: University of Chicago Press, 1980.

NAMEHOW, L. Humor as a data base for the study of aging. In: NAMEHOW, L, McCLUSKEY-FAWCETT, K.A., MCGHEE, P.E. (eds). **Humor and aging**. Orlando: Academic Press, 1986, p. 3-26.

RASKIN, V. **Semantic mechanisms of humor**. Dordrecht: D. Reidel Publishing Co., 1985.

SULS, J.M. A two-stage model for the appreciation of jokes and cartoons: an information processing analysis. In: GOLDSTEIN, JH; MCGHEE, P.E. (eds). **The psychology of humor: theoretical perspectives and empirical issues**. New York: Academic Press, 1972, p. 81-100.