

# HUMOR NA SITCOM “FRIENDS”: CODE-SWITCHING, FOOTING E PERFORMANCE

Heloísa Pedroso de Moraes Feltes\*

UCS

Gilberto Broilo Neto\*\*

UNIFTEC

**Resumo:** Este artigo analisa a geração do humor em um excerto do episódio T10E03 da sitcom estadunidense *Friends* por meio de code-switching, framing, footing e performance. A comédia situacional é aproximada aos conceitos de mímese e simulacro da realidade e de categorização estereotípica. O excerto dessa sitcom é transcrito a partir de uma adaptação das notações da Análise da Conversa, e a análise dos enunciados enfatiza o processo de construção do humor nos framings específicos. O resultado demonstra que code-switching e footing são mecanismos potenciais estratégicos na geração de humor caricaturado.

**Abstract:** This article analyses the creation of humour in an excerpt of the episode S10E03 from the North-American sitcom *Friends* through code-switching, framing, footing and performance. The situational comedy is close to the concepts of mimesis, simulacra of the reality and stereotypical categorization. The excerpt of this sitcom is transcribed according to an adaptation of the convention from the Conversation Analysis area, and its analysis of the enunciation emphasizes the process of construction of humour in the specific framings. The result shows that both code-switching and footing are potential strategic mechanisms in the generation of caricatured humour.

## Introdução

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 são considerados modelos genéricos da sociedade (COSTA, 2006; FURQUIM, 1999). A série *Friends* simula a vida na cidade estadunidense de Nova Iorque. Entretanto, o cenário e toda produção televisiva se dá nos estúdios da *Warner Bros*, em *Burbank*, na Califórnia.

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 (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 (PLATÃO, 2011). O perfil humano, nessa simulação, também é utópico, idealizado e, ao extremo, caricaturado em relação ao comportamento real (LAKOFF, 1987; SCHIAPPA; GREGG; HEWES, 2005). Os seis principais personagens de *Friends* – 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.

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, mas representados como estereótipos sociais. Essa *sitcom* tem como objetivo principal levar a audiência a rir e não a de 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 que, 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; GUMPERZ, 2002; BLUM, 2004; GOFFMAN, 1985; 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. O excerto selecionado para a análise é um recorte de um episódio de uma das 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. Entende-se 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). Analisa-se a construção de identidade e de representação social e cultural pela linguagem e pela troca de posicionamento no que tange à geração do humor.

### **1. *Sitcoms*: Representação da realidade: mímese, simulacro, imitação e estereótipos**

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. Para tanto, os conceitos de mímese, de simulacro, da imitação da verdade, assim como a construção de perfis estereotípicos são brevemente abordados nesta seção.

Inicialmente, o ato de imitar, ou mímese, é discutido desde Platão ao tratar-se 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. Platão cunhou o conceito de simulacro como sendo a representação imagética dos modelos artísticos de simulação da

realidade. A arte serve-se do conceito de simulacro pelo fato de que a apreciação artística se dá por sensações.

A mímica é uma qualidade da mimese. Os gêneros da arte mimética, comédia, epopeia e tragédia, são abordados por Aristóteles (2007) como espaços de mimese 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, conforme assevera Costa (2006), toda a produção artística, portanto, tem como função o entretenimento.

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 (LAKOFF, 1987).

Quando há um exagero de perfil estereotipado<sup>1</sup>, 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. Assim, 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. Essas são construções perfilares de forma geral em que o indivíduo representa falsamente o ambiente, e o ambiente é falsamente construído por apenas uma pessoa.

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.

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. Mesmo porque “os códigos simbólicos verbais e não verbais e estilos empregados pelos atores correspondem de alguma forma à primazia de uma tendência psicológica” (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.

## 2. Interação e *code-switching*

Olhando para o código linguístico como sendo um sistema formal de comunicação, conforme menciona Kramsch (1998), a alternância de código, ou *code-switching*, 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).” (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 durante uma interação de fala.

De acordo com Hudson (1996, p.51), o *code-switching* se evidencia em situações de “misturas de variedades” 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 endereçada<sup>2</sup>. 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. Toda alteração, 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.

Para Hudson (1996), o *code-switching* 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.

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” (p.53), como, por exemplo, na escolha de uma variação ou dialeto local para criar uma estereotipização<sup>3</sup> específica. Os falantes, portanto, 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).

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 linguístico 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” (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 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 compreendida (HUDSON, 1996, 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).

### **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. 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 com 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).



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.

A interpretação situacional acontece pelo acionamento cognitivo lógico do *frame*, como se vê pelo âmbito da Semântica Cognitiva. Lakoff (2004), dessa forma, 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 que delas 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 (LAKOFF, 2004, p.15).

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 jogo.

Tannen e Wallat (1987) 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 homonímicos, enquadres conflitantes e assimetria social e, de certa forma, essa organização orienta todas essas variações.

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 atos comunicativos. 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. 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).

#### **4. *Footing*: posicionamento interacional**

Como mencionamos anteriormente, na Sociolinguística Interacional, Goffman (1981) trata de *code-switching* e *framing*, a fim de entender o posicionamento adotado pelos participantes em uma interação. Esse posicionamento caracterizado pelo termo *footing*, alinhamento, porte, postura ou projeção pessoal, 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 relacionado à 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* (GOFFMAN, 1981, p.128).

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 imaginados<sup>4</sup>, dentre outros, como objeto de pesquisa para os sociolinguistas interacionais.

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 (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, pelo ouvinte ratificado ou não ratificado, pelos 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 esses 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*.

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, estereótipo e 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 (BLUM; GUMPERZ, 2002).

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) resumem 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*.

## 5. Metodologia e análise

A transcrição do excerto T10E03 está adaptada às convenções propostas por Sacks, Schegloff e Jefferson (1974), traduzidas e

adaptadas por Schnack, Pisoni e Ostermann (2005), conforme o Quadro 1, considerando os elementos verbais e não verbais (multimodalidade da linguagem) na análise de *footing* e *code-switching* na geração potencial do humor:

[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
TEXTO	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>

Quadro 1: Notações de Transcrição. Fonte: Schnack, Pisoni e Ostermann (2005). Adaptado pelos autores.

## Excerto 1: T10E03 - The One With Ross' Tan

T10E03 - The One With Ross' Tan

Excerto 1

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  
 6 cutting-her-out-plan (.) but I have a new plan (.) Chandler  
 7 agreed to call here in a few minutes with an emergency.  
 8 (.) oh (.) w-what kind of emergency that gets us both out of  
 9 Phoebe: here?  
 10 Monica: (.) Well (.) what do you think of mike and chandler being in a  
 11 car accident?  
 12 Phoebe: are you kidding? I Love it↑ ((Amanda entra no café))  
 13 [@@@]  
 14 Phoebe: hi:: @@@  
 15 Monica: hi:: @@@  
 16 C1  
 17 ((Amanda abraça a Phoebe)) ((IB)) hi:: hhh well  
 18 ((Ao invés de abraçar a Monica, Amanda coloca a bolsa no  
 19 braço da Monica, que a coloca ao lado)) hello: hhh it's so  
 20 Amanda: nice to see you hhh bo:th of you [@@@]  
 21 (.) l:ook at me (.) l:ook how YOUNG I l:ook ((Amanda  
 22 entrega seu casaco para a Monica)) [@@@]  
 23 C2  
 24 oh Gosh↑ we have so much to catch up on↑ (.) but first  
 25 things first↓ (.) touch my abs ((nesse momento, Amanda  
 26 pega as mãos da Monica e da Phoebe e coloca em seu  
 27 abdomem)) (.) I don't exercise at-all hhh  
 28 /'eksəsəɪz/ /at/ /s:l/ [@@@]  
 29 ((Amanda força as amigas a sentarem-se no sofá))  
 30 oh Gosh↑ so monica you're Married↓  
 31 /'mɑrɪd/ [@@@]  
 32 Monica: Yeah-yeah (.) his name is chandler and  
 33 ((IB)) oh (.) smell my ne:ck  
 34 Amanda: ((Amanda direciona-se à Phoebe)) [@@@]  
 35 it's not perfume (.) it's ME: (.) it's my natural Scent hhh  
 36 ((Monica fica surpresa)) [@@@]  
 37 Phoebe: Musty.  
 38 [@@@]  
 39 Amanda: ((IB)) oh (.) gosh↑ this is bri:lliant gosh↑ it's just like old

45		<b>ti:mes (.) I'm so happy you two are friends again</b>
46		/ə'geɪn/
47	Monica:	when were-we not friends?
48		<b>((IB)) well it was 1992 and I remember because that was</b>
49	Amanda:	/rɪ'membə/
50		<b>the year I had Sex with Evel Knievel hhh</b>
51		[@@@]
52	Monica:	Oh (.) we were friends in 1992.
53	Amanda:	((Amanda direciona-se à Phoebe)) <b>((IB)) I distinctly</b>
54		<b>remember you were Dodging her calls and</b>
55		/kɔ:lz/
56		<b>trying to avoid seeing her.</b>
57		((Monica direciona-se à Phoebe)) you were going to cut me
58	Monica:	out?
59	Phoebe:	well (.) kinda
60	Monica:	oh my God
61		C3
62		<b>((IB)) Oh (.) Bugger (.) should I not have said that? hhh I</b>
63	Amanda:	/'bʌgə/
64		<b>feel like a perfect Arse.</b>
65		/ɑ:s/
66		[@@@]
67	Phoebe:	in-in america you're just an ass. ((o telefone da Monica
68		começa a tocar e ela o atende))
69		[@@@]
70	Monica:	hello: (.) chandler what's wrong? (.) oh my God-are you
71		alright? (.) yeah I'll be right there (.) I'm so sorry but chandler
72		was in a Car accident↑ ((Monica se levanta))
73	Phoebe:	oh my Go:d (.) was mike with him? ((Phoebe levanta-se do
74		sofá))
75	Monica:	NOPE. ((Monica sai do café deixando Phoebe com a
76		Amanda))
77		[@@@]

Quadro 2 – Excerto 1 T10E03. Fonte: dos autores.

A referência aos trechos é feita da seguinte forma: 1= Excerto 1; 1 (e sequência numérica = linha 1); a (e sequência alfabética) segmentos dentro de uma mesma linha.



Figura 1. Excerto 1 T10E03. Fonte: dos autores.

No episódio anterior ao excerto acima, há uma cena 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 1, no café, Monica e Phoebe se encontram antes da chegada de Amanda e planejam, em [1,5a], [1,6b] e [1,10a], como pretendem deixá-la sozinha no café:

[1,5a] ((IA)) oh good good. Look, I'm so sorry for screwing up that cutting-her-out-plan (.) but I have a new plan (.)

[1,6b] ((IA)) Chandler agreed to call here in a few minutes with an emergency

[1,10a] ((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 [1,12b], diz amar o plano:

[1,12ba] ((IA)) are you kidding? I Love it↑

Nesse momento, Amanda entra no café. Na C1, ao saudar as amigas, em [1,17a] e [1,19a], Amanda abraça Phoebe e, ao invés de abraçar Monica, entrega-lhe a bolsa e o casaco dizendo, em [1,22a], o quão jovem ela própria está. Em todas as suas falas, Amanda simula o uso de IB:

[1,17a] ((IB)) hi:: hhh well

[1,19a] ((IB)) hello: hhh it's so nice to see you hhh bo:th of you

[1,22a] ((IB)) (.) l:ook at me (.) l:ook how YOUNG I l:ook

Na C2, Amanda pede, em [1,26a], para que as amigas toquem no seu abdômen, a fim de vangloriar-se de sua beleza, mesmo não



fazendo atividade física alguma, conforme [1,29a]:

[1,26a] ((IB)) oh Gosh↑ we have so much to catch up on↑ (.) but first things first↓ (.) touch my abs

[1,29a] ((IB)) (.) I don't exercise at-all hhh.

Nesse mesmo turno de fala, Amanda força as amigas a sentarem-se no sofá. E, na C3, em [1,26a] menciona, em seu uso de IB, o casamento da Monica:

[1,26a] ((IB)) oh Gosh↑ so monica you're Married↓.

Quando Monica começa a responder à pergunta, em [1,35a], Amanda a interrompe e pede, em [1,36a], para que as amigas cheirem seu pescoço:

[1,35a] ((IA)) Yeah-yeah (.) his name is chandler and

[1,36a] ((IB)) oh (.) smell my ne:ck

Ao direcionar-se para a Phoebe, Amanda afirma, em [1,39a], não ser perfume, mas seu cheiro natural:

[1,39a] ((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 [1,42a], ao comentário dizendo que o cheiro é como se fosse de mofo:

[8,42a] ((IA)) Musty

Ainda dominando o turno de fala, Amanda diz, em [1,44a], estar muito feliz pelo fato de Monica e Phoebe serem amigas novamente:

[1,44a] ((IB)) oh (.) gosh↑ this is bri:lliant gosh↑ it's just like old ti:mes (.) I'm so happy you two are friends again

Nesse momento, em [1,47a], Monica questiona Amanda sobre em que período elas não eram amigas:

[1,47a] ((IA)) when were-we not friends?

Amanda diz, em [1,48a], [1,53a] e [1,56a], 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:

[1,48a] ((IB)) well it was 1992 and I remember because that was the year I had Sex with Evel Knievel hhh

[1,53a] ((IB)) I distinctly remember you were Dodging her calls and

[1,56a] ((IB)) trying to avoid seeing her

Monica, parecendo decepcionada, questiona Phoebe, em [1,57a], sobre a veracidade da afirmação:

[1,57a] ((IA)) you were going to cut me out?

Phoebe afirma:

[1,59a] ((IA)) well (.) kinda.

Entendendo que passou dos limites, Amanda, em [1,62a] desculpa-se e diz sentir-se uma idiota<sup>5</sup>:

[1,62a] ((IB)) Oh (.) Bugger (.) should I not have said that? hhh I

[1,64a] feel like a perfect Arse

Nesse turno de fala, Amanda reforça o *footing* de IB com fortes expressões como *bugger*<sup>6</sup> e *arse*<sup>7</sup>, em [1,62a e 1,64a], expressões mais utilizadas na Inglaterra. Phoebe, posicionando-se como estadunidense, replica dizendo que, nos Estados Unidos da América, não se fala *arse*, mas *ass*:

[1,67a] ((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 Phoebe e ela do café com Amanda, levanta-se e, em [1,70a] e [1,71b], menciona o acidente,

[1,70a] ((IA)) hello:: (.) chandler what's wrong? (.) oh my God-are you alright? (.) yeah I'll be right there (.) I'm so

[1,71b] ((IA)) sorry but chandler was in a Car accident↑.

Em seguida, pega suas coisas e, quando Phoebe pergunta, em [1,73a], se Mike estava junto no acidente, Monica, em [1,75a], responde negativamente, como uma represália à conduta de Phoebe, conforme a revelação expressa em [1,57a] e [1,59a], deixando-a com a Amanda no café:

[1,73a] ((IA)) oh my Go:d (.) was mike with him?

[1,75a] ((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 caricaturado através do *footing* de, aparentemente, falsa conduta britânica que Amanda adota, o que caracteriza o cômico nesse excerto. Em uma cena anterior do episódio, 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* ([1,29a]) e *remember* ([1,48a]), em que o som de /r/ foi omitido; *married* ([1,33a]), em que o som de /a/ é pronunciado pelo som de /a/ em IB, diferentemente de IA, em que o som é proferido por /æ/; *again* ([1,45a]), que, em IA, pronuncia-se com o som de /æ/, porém, em IB, é substituído por /ei/; *all* ([1,29a]) e *calls* ([1,54a]), em que há o som de /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 [1,30a], [1,34a], [1,46a], [1,49a] e [1, 55a] encontram-se as representações fonéticas desses termos:

[1,30a] /'ɛksəsAIZ/ /at/ /ɔ:l/

[1,34a] /'marɪd/

[1,46a] /ə'geɪn/

[1,49a] /rɪ'membə/

[1,55a] /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:

Excerto 1: Figura 1   Quadro 2				
Mecanismo	Framing	Personagem	Segmento	Multimodalidade
Code-Switching Footing	C1	Amanda	[1,17a] ((IB)) hi:: hhh well [1,19a] ((IB)) hello: hhh it's so nice to see you hhh bo:th of you [1,22a] ((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> ([1,62a – 64a]).  A alteração prosódica ocorre nas palavras <i>exercise</i> ([1,30a]) e <i>remember</i> ([1,49a]), em que o som de /r/ foi omitido; <i>married</i> ([1,34a]), 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/; <i>again</i> ([1,45a]), que, em IA, profere-se pelo som de /æ/, todavia, em IB, é substituído por /ei/; <i>all</i> ([1,30a]) e <i>calls</i> ([1,54a]), 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,
	C2	Amanda	[1,26a] ((IB)) oh Gosh↑ we have so much to catch up on↑ (.) but first things first↓ (.) touch my abs [1,29a] ((IB)) (.) I don't exercise at-all hhh.	
	C3	Amanda	[1,33a] ((IB)) oh Gosh↑ so monica you're Married↓. [1,36a] ((IB)) oh (.) smell my ne:ck [1,39a] ((IB)) it's not perfume (.) it's ME: (.) it's my natural Scent hhh [1,44a] ((IB)) oh (.) gosh↑ this is bri:lliant gosh↑ it's just like old ti:mes (.) I'm so happy you two are friends again	

			[1,48a] ((IB)) well it was 1992 and I remember because that was the year I had Sex with Evel Knievel hhh [1,53a] ((IB)) I distinctly remember you were Dodging her calls and [1,56a] ((IB)) trying to avoid seeing her [1,62a] ((IB)) Oh (.) Bugger (.) should I not have said that? hhh I feel like a perfect Arse.	aproximando-se de /o/, com alongamento vocal. Em [1,30a], [1,49a], [1,34a], [1,46a] e [1,55a] encontram-se as representações fonéticas.  O posicionamento multimodal da personagem constrói uma imagem caricaturada do exagero.
--	--	--	---	--

Quadro 3. Resultados da pesquisa. Fonte: dos autores.

Amanda age de forma estranha (comportamento, léxico e sotaque). A atitude de Amanda nos leva a entender o motivo pelo qual Monica e Phoebe optaram por afastarem-se da amiga e, portanto, ironizarem-na. 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 caricaturação exacerbada de Amanda como pelo paradoxo mimético estereotipado de sua *performance*.

### Considerações Finais

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, explícita e 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.

Nessa pesquisa, 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. O excerto analisado consolida 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, representação da realidade, falsa reconstrução de mensagem, insegurança identitária e ironia ao perfil simulado, perfil de elegância e autoridade profissional, perfil de elegância e riqueza, imitação e ridicularização da falsa representação identitária e demonstração de perfil caricaturado como no excerto analisado. Em todos esses casos, portanto, o humor foi construído a partir de *code-switching* e modificação de *footing* em estratégias de comicidade.

### Referências bibliográficas

- ARISTÓTELES. (2007). *Arte poética*. São Paulo: Editora Martin Claret.
- BLOM, J.; GUMPERZ, J. J. (2002). “O significado social na estrutura linguística. Alternância de códigos na Noruega”. In: RIBEIRO, Branca T.; GARCEZ, Pedro M. (Orgs.). *Sociolinguística interacional*. São Paulo: Loyola, 2a ed., p.45-84.

- BLUM, L. (2004). "Stereotypes and stereotyping: a moral analysis". In: *Philosophical Paper*, University of Massachusetts, v.33, n.3, p.251-289. Disponível em: <<http://philpapers.org/archive/LAWSAS-2.pdf>>. Acesso em: 30 de março de 2018.
- COSTA, L. M. da. (2006). *A poética de Aristóteles*. São Paulo: Ática.
- DURANTI, A. (1997). *Linguistic anthropology*. New York: Cambridge University Press. 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: 30 de março de 2018.
- DYNEL, M. (Ed.). (2011). *The pragmatics of humour across discourse domains*. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins.
- FELTES, H. P. de M. (Org.). (2003). *Produção de sentido: estudos transdisciplinares*. São Paulo: Annablume; Porto Alegre: Nova Prata; Caxias do Sul: Educs.
- FURQUIM, F. (1999). *Sitcom: definição e história*. Porto Alegre: FCF Editora.
- GARCEZ, P. M.; OSTERMANN, A. C. (2002). "Glossário conciso de sociolinguística interacional". In: RIBEIRO, Branca T.; GARCEZ, Pedro M. (Orgs.). *Sociolinguística interacional*. São Paulo: Loyola, 2a ed., p.257-264.
- GOFFMAN, E. (1964). "The neglected situation". In: *American anthropologist*, v.66, n.6, p.133-136.
- \_\_\_\_\_. (1974). *Frame analysis*. New York: Harpen & Row.
- \_\_\_\_\_. (1981). *Forms of talk*. Pennsylvania: University of Pennsylvania Press.
- \_\_\_\_\_. (1985). *A representação do eu na vida cotidiana*. Petrópolis: Vozes.
- GUMPERZ, J. J. (1982). *Discourse strategies*. Cambridge: Cambridge University Press.
- HUDSON, R. A. (1996). *Sociolinguistics*. Cambridge: Cambridge University Press, 2a ed.
- KRAMSCH, C. (1998). *Language and culture*. New York: Oxford University Press.
- LAKOFF, G. (1987). *Women, fire, and dangerous things: what categories reveal about the mind*. Chicago: The University of Chicago Press.

- \_\_\_\_\_. (2004). *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.
- PLATÃO. (2011). *A república*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- RASKIN, V. (1979). “Semantic mechanism of humor”. In: *Berkley Linguistic Society*, p.325-335. Disponível em:  
<<http://journals.linguisticsociety.org/proceedings/index.php/BLS/article/download/2164/1934>>. Acesso em: 30 de março de 2018.
- RIBEIRO, B. T.; GARCEZ, P. M. (Orgs.). (2002). *Sociolinguística interacional*. São Paulo: Loyola, 2<sup>a</sup> ed.
- SACKS, H.; SCHEGLOFF, E. A.; JEFFERSON, G. (1974). “A simplest systematic for the organization of turn-taking for conversation”. In: *Language*, n.50, p.696-735. Disponível em:  
<[http://www.liso.ucsb.edu/liso\\_archives/Jefferson/systematics\\_Schenkein.pdf](http://www.liso.ucsb.edu/liso_archives/Jefferson/systematics_Schenkein.pdf)>. Acesso em: 30 de março de 2018.
- SCHIAPPA, E.; GREGG, P. B.; HEWES, D. E. (2005). “The parasocial contact hypothesis”. In: *Communication Monographs*, v.72, n.1, p.92–115. Disponível em:  
<<http://cmsw.mit.edu/wp/wp-content/uploads/2014/05/The-Parasocial-Contact-Hypothesis.pdf>>. Acesso em: 30 de março de 2018.
- SCHNACK, C. M.; PISONI, T. D.; OSTERMANN, A. C. (2005). “Transcrição de fala: do evento real à representação escrita”. In: *Entrelinhas*, São Leopoldo, v.2, n.2, p.24-32. Disponível em:  
<<http://revistas.unisinos.br/index.php/entrelinhas/issue/view/185>>. Acesso em: 30 de março de 2018.
- TANNEN, D.; WALLAT, C. (1987). “Interactive frames and knowledge schemas in interaction: examples from a medical examination/interview”. In: *Social Psychology Quarterly*, v.50, n.2, p.205-216. Disponível em:  
<<https://static1.squarespace.com/static/5523ffe4e4b012b2c4ebd8fc/t/56d9c45d01dba476cf02d1/1457112157514/InteractiveFrames.pdf>>. Acesso em: 30 de março de 2018.
- TURNER, V. (1987). *The anthropology of performance*. New York: PAJ Publications.
- WRIGHT, T. (1875). *A history of caricature and grotesque in*



*literature and art*. London: Chatto and Windus. Disponível em:  
<<https://www.gutenberg.org/files/44566/44566-h/44566-h.htm>>.  
Acesso em: 30 de março de 2018.

**Palavras-Chave:** code-switching, footing, sitcom

**Key-Words:** code-switching, footing, sitcom

## Notas

---

\*Doutora em Letras/Linguística Aplicada pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Professora dos Programas de Pós-Graduação em Letras e Cultura (UCS) e Doutorado em Letras, Associação Ampla UCS/Uniritter. E-mail: helocogn@terra.com.br.

\*\*Doutorando do Programa de Doutorado em Letras, Associação Ampla Universidade de Caxias do Sul (UCS). Mestre em Letras, Cultura e Regionalidade pela UCS. Professor nos cursos de graduação de Administração, Design Gráfico, Moda e Produto (UNIFTEC). E-mail: gbroilo@hotmail.com.

\*\*Doutorando do Programa de Doutorado em Letras, Associação Ampla Universidade de Caxias do Sul (UCS). Mestre em Letras, Cultura e Regionalidade pela UCS. Professor nos cursos de graduação de Administração, Design Gráfico, Moda e Produto (UNIFTEC). E-mail: gbroilo@hotmail.com.

<sup>1</sup> Do original: “Overgeneralization” (BLUM, 2004, p.260).

<sup>2</sup> Entende-se *pessoa endereçada* conforme o conceito de ratificação (GOFFMAN, 1964), em que o participante que possui o domínio conversacional se direciona para algum ouvinte específico durante a interação, ratificando-o.

<sup>3</sup> Entende-se *estereótipo* conforme a 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. O estereótipo seria um tipo de Modelo Cognitivo Idealizado Metonímico.

<sup>4</sup> 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.

<sup>5</sup> Nesse caso, utiliza-se a palavra *idiota* como sendo *arse* ou *ass*, da Língua Inglesa.

<sup>6</sup> *Bugger* pode ser entendido como *que droga*, nesse contexto.

<sup>7</sup> *Arse* é a variação britânica para a palavra *ass*, que significa, conforme a tradução acima, *idiota*, nesse contexto.