

Os jogos de linguagem e a aquisição de uma «competência humorística» em PLE

Margarida Mouta

mmouta@net.sapo.pt

Faculdade de Letras da Universidade do Porto (Portugal)

RESUMO. A vertente lúdica e criadora da transgressão das normas do “bom uso” do código verbal convida à exploração de zonas da linguagem onde o implícito reina e o humor se realiza. A lógica transgressora do humor verbal projecta-nos para lá dos limites impostos pelas formas estabelecidas que determinam a legibilidade do mundo. O universo onde, pela via dessa lógica nos instalamos, é o universo inquietante da descoberta lúdica em que a cada passo nos confrontamos com produções em que o sentido se perturba. Com este estudo pretende-se apresentar uma análise de alguns aspectos do funcionamento do humor verbal presente em jogos de linguagem e a descrição de alguns dos mecanismos linguísticos e discursivos que lhes estão subjacentes, na tentativa de dar conta das implicações que um certo trabalho *sobre* a língua pode ter na obtenção do prazer proporcionado pelo *jogo*. Um jogo que, inscrevendo-se no funcionamento da linguagem, a pressupõe como algo mais que um meio de comunicação permitindo a abertura para além das fronteiras do instituído e garantindo a libertação dos comportamentos sociais (mas também linguísticos) rigorosamente vigiados pelos códigos do senso comum vigente ou padronizado. A concluir, sublinha-se o efeito benéfico que o riso através da linguagem verbal pode exercer sobre os aspectos pragmáticos da comunicação no contexto da aprendizagem de uma LE quer ao nível da recepção quer ao nível da (desejável) produção de enunciados humorísticos. Deste postulado advém a necessidade de dotar os aprendentes de uma competência “humorística” capaz de os levar a interagir com eficácia perante os desafios que a língua portuguesa generosamente coloca a todos aqueles que se dispõem a descobri-la nos seus implícitos e jogos de ambiguidade e a deixarem-se enredar nas práticas criativas que ela astuciosamente lhes permite.

PALAVRAS-CHAVE. humor, jogo de palavras implícito, ambiguidade, transgressão, competência humorística

*Language is inclined to joke and play probably
because playing is at the origin of language."*

Ivan Fónagy (1985)

0 – Introdução

Se o riso é, na sua essência, “le propre de l’homme” – para retomarmos a expressão consagrada de François Rabelais – ele constitui, na sua materialidade, o testemunho audível e visível de que a mensagem humorística é compreendida e partilhada. Independentemente das formas que as suas dimensões culturais, éticas ou axiológicas possam assumir, o riso está indiscutivelmente associado ao humor e a uma dinâmica de partilha que só se realiza no seio da relação dialógica que o locutor humorista mantém com o(s) seu(s) interlocutor(es).

Pondo de lado os exemplos de humor físico presentes em certos “gags”, o humor puramente circunstancial ou ainda o humor que obedece a códigos semióticos assentes na imagem, nomeadamente na caricatura ou nos *cartoons* sem legendas, verificamos que há um forte peso da componente linguística na maioria das manifestações humorísticas.

Na nossa experiência quotidiana observamos com frequência que o locutor estrangeiro, exposto em meio endolingue aos jogos humorísticos que ocorrem nas trocas verbais entre falantes nativos, experimenta uma vaga sensação de desconforto e de insegurança perante a opacidade das mensagens que pretende captar. Essa sensação agrava-se quando as trocas verbais são pontuadas pelo riso dos restantes participantes – um riso para o qual não encontra motivo. Não raro, assistimos à emergência de um sentimento de exclusão pela tomada de consciência da relação incompleta que estes locutores mantêm com a língua e a cultura estrangeiras.

Centrando-nos nos procedimentos linguístico-discursivos de que o fenómeno humorístico se vale, voltaremos a nossa atenção para o jogo táctico e para as estratégias subtis que nele se insinua. Considerando as pequenas histórias destinadas a “fazer rir” como matéria que possibilita reflexões acerca do processo discursivo, procuraremos mostrar que o sucesso e a eficácia da comunicação humorística dependem da forma mais ou menos elaborada como

são postos em jogo, neste tipo particular de discurso, os mecanismos subjacentes à obtenção do efeito de humor.

Nem todos os jogos de palavras têm interesse para o estudo do humor na linguagem. Cabem neste estudo unicamente aqueles que, na sua essência, apresentam a dupla característica de se constituírem como forma subversiva de manipulação da linguagem e de produzirem o efeito surpresa conducente ao riso.

Numa perspectiva linguística, interessam-nos os jogos que se fundamentam no equívoco trazido à luz pela exploração das potencialidades que a relação significante/significado apresenta e que, operando ora sobre o eixo sintagmático ora sobre o eixo paradigmático, são susceptíveis de convocar a ambiguidade no enunciado e, conseqüentemente, de oferecer mais resistência à compreensão de um locutor estrangeiro. Em qualquer dos casos, interessam-nos os mecanismos que mobilizam e que são, como é sabido, de natureza semântico-pragmática.

Em concomitância com estas considerações, uma outra vertente se desenha no percurso de elaboração do presente estudo: a de que o discurso humorístico se cimenta na simbiose entre *transgressão* e *cooperação*. Manipulador do sentido por excelência, o locutor humorista convida o interlocutor a seguir o seu jogo, levando-o a balançar entre duas ou mais interpretações que mutuamente se atraem e, em grande parte dos casos se excluem. Mas ao lançar o repto para a descoberta, aquilo que é visado em permanência é a comunicabilidade, traduzida pelo jogo de convências e de implícitos estabelecidos no discurso. Daí que, no convite tácito feito ao interlocutor para participar na descoberta do enigma, o locutor humorista convoque não a exclusão mas antes a cumplicidade, a capacidade de inferência, a atenção aos pressupostos e subentendidos, a mobilização dos universos de referência que com ele partilha.

1- Humor e discurso

Conscientes de que uma perspectiva descritiva implicaria uma extensa reflexão sobre os valores lexical, semântico e conceptual do termo *humor* não abordaremos, neste estudo, os aspectos que se prendem com a caracterização histórica do termo. Aceitando com bonomia a resistência que o conceito de humor vivamente opõe às

tentativas dos que buscam aprisioná-lo na rigidez de uma definição, tão pouco nos centraremos na polémica em torno dessa questão.¹ A natureza fluida do humor leva-nos *ab initio* a situá-lo na confluência de sistemas plenos de subtileza e a encará-lo, na sua génese, como um fenómeno resultante de um processo “sofisticado” de fabricação. Porcher (2002: 49) designa-o como um “universal singular” que, embora produza por toda a parte os mesmos efeitos, se define pelo carácter singular das suas modalidades.

Inscriver o humor no quadro mais vasto da comunicação humana implica, pois, instituí-lo como fenómeno passível de ser decodificado pela sua inteligibilidade social e cultural e considerá-lo como uma forma de comunicação particular, comportando um sistema próprio. Um sistema que, podendo assumir vários rostos², permite que no esquema geral da actividade linguística se inscrevam os traços da invenção e da livre transgressão.

Sabemos que a mensagem adquire o seu sentido e a sua força em unidades transfrásticas que não podem ser dissociadas da situação de emprego. O seu sentido faz variar sistematicamente a referência de acordo com as circunstâncias que determinam o contexto em que é proferido, o que implica que se tenha em conta o contexto existencial e referencial (os interlocutores, as coordenadas de espaço e tempo). A questão que de imediato se nos coloca é a de saber de que modo *humor* e *discurso* se articulam. Como analisar o fenómeno humorístico quando este radica na linguagem e no uso (subversivo) que dela fazem os falantes? De que modo convive a produção discursiva humorística com o estatuto de enunciador e com a experiência linguística que o homem, em íntima relação com o contexto situacional, social e cultural desenvolve? De que modo agem os elementos linguísticos no interior do enunciado humorístico? E que relações mantêm esses elementos com outros enunciados que se sucedem no discurso? A questão central é, pois, a de saber de que modo é que as inter-relações contextuais e co-textuais que têm lugar no discurso humorístico permitem o acesso à compreensão da mensagem.

¹ Ver Escarpit (1960)

² Referimo-nos aqui a todas as outras manifestações que surgem frequentemente associadas à obtenção do efeito humorístico, tais como o *cómico*, a *ironia*, o *sarcasmo* ou a *sátira*.

2- Humor e disfuncionalidade nos jogos de linguagem

O registo lúdico manifestado na estrutura incongruente dos jogos de humor *sobre* a língua aproxima-nos desse universo de “ilusão” e de “liberdade” com que o homem, pelo seu exercício, assinala o abandono do carácter sério, apanágio do real.

Enquanto sistema de significação do mundo, a língua institui-se com uma lógica própria, independente do mundo que significa mas a que continuamente faz referência. Trata-se, como sabemos, de um sistema de dupla face com uma estrutura externa que classifica os objectos por abstracções e com uma estrutura interna que organiza essas categorias de objectos em níveis diferenciados: fonológico, gramatical e semântico. Esta estruturação não lhe confere, no entanto, um carácter rígido. A língua define-se, pelo contrário, pela sua constante evolução num processo onde há continuamente “fugas” que engendram as suas próprias variações, o que lhe permite o espriar das suas imensas possibilidades. “Structure hétéroclite et pourtant tendue vers la régularité” (Milner 1983: 43), a língua, na sua materialidade, enquanto sistema instável, não fechado, permite convocar o jogo dentro das fronteiras impostas pelas suas próprias regras. Feita de convenções, a língua nunca abandona, por assim dizer, a natureza de que emerge: se, por um lado, o carácter convencional do signo linguístico é condição da sua comunicabilidade, por outro lado, essa convencionalidade alimenta-se constantemente de novos símbolos, o que permite que a língua se desdobre numa proliferação de sentidos e impeça o seu aprisionamento na linearidade das convenções.

É esta capacidade de “secreção” de sentidos que possibilita a emergência do *signo humorístico*. O conteúdo conceptual é intencionalmente colado à substância sonora ou escrita, ou seja, o signo, no seu aspecto material, constitui um todo onde forma e substância se entrelaçam, convidando à descoberta de novas sugestões. Ofuscando ou iluminando o significado, o significante deixa de estabelecer com este uma relação unívoca e a ambiguidade instala-se na mensagem.

Deste ponto de vista, o signo humorístico aproxima-se do signo poético na medida em que desperta no locutor a consciência da linguagem, levando-o a percepcioná-la ludicamente. O jogo humorístico, em particular o jogo que assenta na relação equívoca entre

significante e significado, participa deste mesmo desejo da actividade poética de subverter as leis da linguagem e atesta “l’immensité du champ d’invention que se taillent les énonceurs individuels dans le territoire apparemment figé des conventions de langue.” (Hagège 1985: 345).

Na criação deste universo de invenção que dá lugar à fruição estética e ao jogo, a linguagem abandona o seu carácter instrumental ao serviço da transmissão da mensagem. O conteúdo da expressão ao qual a mensagem se confia não se liga transparentemente ao projecto de a comunicar. Deixa assim de funcionar sobre os sujeitos da comunicação o efeito a que Fuchs (1982: 177) chama “l’illusion nécessaire de transparence du langage”, pelo qual o dispositivo estrutural da língua admite que o significado das expressões possa aderir perfeitamente ao valor de mensagem que ele adquire no acto de comunicação.

A linguagem institui-se então como objecto de prazer associado a uma actividade lúdica, actividade que é duplamente partilhada na interacção que se estabelece com o interlocutor do enunciado humorístico. É nos usos em que a língua se *opacifica*, instituindo-se como objecto de fruição, que se torna possível a relação que o falante estabelece com a própria linguagem, numa atitude de descoberta e de exploração cognitiva que abarca a própria linguagem. O humor verbal viabiliza os jogos da manipulação lúdica e intelectual, mas também os jogos cognitivos do desafio heurístico contido no repto lançado pelo enunciado.

Passado o momento de surpresa que a emergência de um segundo sentido desencadeia, segue-se o momento de reflexão que consiste na desmontagem dos mecanismos que deram lugar à transgressão. Assistimos então, na instância de apropriação desse segundo sentido, ao mesmo trabalho de desconstrução do sistema da língua que havia sido operado na instância da criação. Por uma decisão intuitiva, locutores e interlocutores são levados a reconhecer as fronteiras entre as regularidades da linguagem e do seu uso e as múltiplas capacidades de desdobramento que ela encerra.

Importa ter presente que o conteúdo dos enunciados se situa na ordem das estruturas sistemáticas passíveis de descrição, independentemente da situação comunicativa que determina a mensagem. A aceitação do estatuto transgressor do humor na

linguagem leva, pois, o locutor, a suspender as leis que regulam o funcionamento da linguagem enquanto comunicação transitiva e a ter em consideração as regras de funcionamento do próprio jogo humorístico, isto é, a ter em consideração os códigos específicos que regem os mecanismos de transgressão da linguagem em geral e os mecanismos dos jogos de linguagem em particular. Por outras palavras, leva-o a perceber esse embate com a *estranheza* e com a *opacidade* da língua de que fala F. I. Fonseca, um embate que “venda e desvenda a realidade num jogo que desperta o interesse, o prazer e a imaginação” (F. I. Fonseca 1994: 130).

Ao examinarmos o suporte linguístico do humor nos jogos de linguagem, podemos opor um humor mais discursivo, resultante do conteúdo global do texto a um humor veiculado principalmente por um ou vários lexemas associados. Neste último caso, estamos perante o jogo de palavras que consiste numa disfuncionalidade da actividade linguística provocada pela *substituição* intencional da palavra por uma outra que compromete o seu significado. Neste sentido, o interesse do jogo como objecto analisável no quadro do ensino-aprendizagem de uma LE advém da sua intraduzibilidade. Colocados no centro de uma actividade de desconstrução da língua, os aprendentes são convocados para tarefas que lhes permitirão aceder a níveis de fruição próximos dos dos falantes nativos.

2.1- Os jogos com base na relação significante/significado: a invenção verbal

A criação consciente de novos vocábulos, quando não obedece a fins práticos, científicos ou poéticos, pode apresentar uma vertente cômica, adivinhando-se, por detrás da fantasia da invenção neológica, a sátira aos modismos e ao conformismo social. A condensação do léxico numa unidade restrita pela utilização generalizada de certos mecanismos de unificação conduz muitas vezes ao jogo humorístico, associando de forma imaginativa a vitalidade natural da língua com a rigidez dos seus mecanismos.

Reveladoras do inconsciente do locutor, como pretendia Freud,³ ou portadoras duma intenção satírica, estas fantasias verbais

³ Cf. Freud (1905/1928: cap. 2.2).

fundamentam-se, na sua *anormalidade*, no decalque das formas usuais obedecendo às regras de formação morfológica da categoria a que pertencem.⁴ A sua prática abunda na poesia, mas não se confina ao espaço da criação literária. O tipo de actividade heurística que desenvolve dá frequentemente lugar ao jogo humorístico. Vejamos o seguinte exemplo:

(1)

- O que é um pontinho vermelho dançando de galho em galho?
- É um *morangotango*.

Aqui se condensa, na fusão voluntária de dois domínios distintos (*morango + tango*), a subjectividade do locutor e a sua visão jocosa face ao conteúdo do texto que se anuncia. Apesar do efeito de estranheza produzido, o neologismo *morangotango* não impede a mensagem de ser entendida, uma vez que o resultado da associação fónica, oferecendo embora uma nova orientação para um segundo plano de referência, faz parte de um fundo linguístico comum partilhado.

2.2 - Os jogos com base na relação significante/significado: homofonia, homonímia e paronímia

A bi ou plurivalência semântica explorada pelo jogo de palavras pode ser o resultado de uma identidade acidental das formas dos elementos linguísticos contidos no enunciado. “Take care of the sense and the sounds will take care of themselves” (Lewis Carroll). Tendo na sua base uma relação equívoca entre significante e significado, o humor lexical socorre-se muitas vezes das potencialidades que lhe são oferecidas por fenómenos como a homofonia, a homonímia ou a paronímia.⁵

⁴ É este, aliás, um dos traços que caracteriza a forma de criação linguística designada por “mot-valise”, expressão francesa adaptada do termo inglês “portmanteau-word” criado por Lewis Carroll que o praticou sob forma de invenção humorística e poética. O “mot-valise” é o produto da contracção de várias palavras numa só. As palavras que o constituem [formante director + formante(s) auxiliar(es)], obedecem à regra de “revestimento parcial”, cada uma delas se sobrepondo pelo menos a uma outra com quem possui um denominador formal comum.

⁵ Em muitos casos, a identidade pode ser apenas de natureza fónica, como o ilustra este exemplo citado por Freud em que a homofonia assenta na relação

Por vezes a cadeia fónica é respeitada integralmente. É um caso de identificação fonética total ilustrado por inúmeras anedotas que povoam o nosso quotidiano:

(2)

Num comício político, parte da assistência acha que o discurso do orador fora de tal maneira entusiástico que merece ser sublinhado com o hino nacional.

- Pede-se o hino, pede-se o hino! - clamam muitas vozes.

Um partidário do orador grita do fundo da sala:

- *Pé de suíno* é pé de porco. Não chamem isso ao homem!"

(3)

- O que é uma panela de pressão?

- É uma panela angustiada.

(4)

Dois amigas brasileiras conversam. Uma delas, manifestamente vaidosa, estende o dedo anelar, exibindo o seu novo anel que ostenta uma grande pedra. A amiga, interessada, pergunta: "*Diamante?*" "Não! Esse aí é *di marido* mesmo".

Em (2) e (3), o cómico provém do efeito provocado pelo trocadilho (*Pede-se o hino/pé de suíno; de pressão/depressão*) que explora os equívocos fonéticos. No exemplo (4) o equívoco só é perceptível se tivermos em conta a variedade do português do Brasil que condiciona foneticamente a produção do enunciado: *diamante/de amante*.

Outras vezes assistimos à segmentarização da palavra, verificando-se a autonomização de certos fonemas que dão lugar a novas associações. É o caso dos dois exemplos que se seguem:

(5)

No serviço de urgência do hospital, dois indivíduos acabam de entrar. O médico aborda um deles e pergunta-lhe:

- O senhor é que é o dador de sangue?

- Não, eu sou o *da dor* de barriga, Sr. Doutor.

(6)

Ela era tão pequenina, tão pequenina que não praticava natação, praticava na tacinha.

metonímica que o enunciado permite captar: Napoleão teria indagado um dia junto de uma dama: "Tutti gli Italiani danzano si male?". Ao que a dama teria retorquido: "Non tutti, ma buona parte."

Em (5) e (6) é no próprio código linguístico que se encontra a resposta para o enigma. Num percurso que vai do todo para a parte (5), a homofonia contamina aqui o próprio eixo paradigmático; os fonemas independentizam-se encontrando correspondência em novos significados que, porque inesperados, desencadeiam o efeito cómico. Em (6), o jogo explora a plasticidade da língua que, uma vez instalado o non sense, possibilitaria a leitura da oposição existente entre um pseudo aumentativo (*taçãõ*) e o diminutivo (*tacinha*). [Na]taçãõ e [na]tacinha, seriam, pois, constituintes fráscicos passíveis de serem classificados sintacticamente como Prep.+Det.+ N, sendo N uma unidade derivada de *taça*.

Tal como o jogo homofónico, também o jogo com base na homínimia se pode exercer tanto sobre a palavra como sobre o sintagma ou a frase. Encontramo-lo em inúmeras adivinhas e enigmas populares que põem à prova a perspicácia e as capacidades do auditório para desfazerem a ambiguidade nele existente.

(7)

- Ó compadre, porque é que você está a plantar três laranjeiras de uma só vez?
- É para nascerem trinaranjus.

(8)

- O que é um psicopata?
- É um veterinário especializado no tratamento de doenças mentais da fêmea do pato.

Os dois exemplos reproduzidos em (7) e (8) permitem-nos observar que a representação única que se inscreve a nível fonemático e grafemático no processo homonímico possui uma espécie de eco que, convocando outras leituras, constitui um factor determinante para a ancoragem da ambiguidade no enunciado.

Encontramos ainda o jogo homonímico em certas anedotas que exploram habilmente a possibilidade de equívoco que o seu uso admite:

(9)

- No psiquiatra:
- O senhor foi *soldado*?
- Não, senhor doutor. Eu sou feito duma só peça.

(10)

Dois amigos encontram-se num bar. O primeiro pergunta ao segundo:

– Viste o Thomas?

– Que Thomas? – pergunta-lhe este por sua vez.

– Nesse momento, chega um terceiro amigo que, ouvindo apenas a última pergunta, responde sem hesitar:

– Uma cerveja bem gelada.

(11)

– Sabes o que diz uma impressora à outra?

– Não.

– Esta cópia é tua ou é *impressão* minha?

(12)

Um indivíduo censurava o amigo por este lhe andar constantemente a pedir dinheiro emprestado.

– Então, que queres? – retorquiu-lhe o outro. – Eu sou um homem de princípios. Para mim, o *dever* acima de tudo!”

Nos exemplos (9) e (10) a ambiguidade semântica é trazida pela relação homonímica de um único lexema (*soldado*: nome/particípio de *soldar*; *Thomas*: nome/ 2ª pessoa de *tomar* na forma do presente do indicativo) enquanto nos exemplos (11) e (12) o jogo não se limita à exploração da homonímia lexical. À ambiguidade lexical de *impressão* e *dever* vem associar-se a ambiguidade sintáctica das frases. Estes dois tipos de ambiguidade são, por si só, geradores de ambiguidade semântica, uma vez que permitem que as duas leituras que lhes estão associadas determinem condições de verdade diferentes. O jogo, no entanto, não se limita à construção homonímica. Da interpretação de cada um dos enunciados poderemos captar a irreverência da alusão semântica a locuções convencional e pragmaticamente consagradas em expressões do tipo: “É *impressão* minha ou [...]? / [...] ou é *impressão* minha? / “O *dever* acima de tudo”.

Na realização do jogo de palavras encontramos ainda certos efeitos que relevam não já da absoluta identidade dos significantes mas que constituem casos de atracção morfemática onde uma palavra ou parte de palavra suscita uma outra com a qual se assemelha acusticamente. É o caso da paronímia evidenciada na anedota-adivinha que se segue:

(13)

Sabem qual é o cúmulo da ignorância religiosa?

Resposta: É pensar que as *epístolas* eram as mulheres dos *apóstolos*.

O artifício reside aqui na associação proposta para dois termos (*epístolas/apóstolo*) nomes idênticos quanto à acentuação mas diferentes em género. A resposta faz crer numa flexão abusiva de género do primeiro termo enunciado. A formulação da anedota permite o riso de cumplicidade do narrador com o seu auditório, não tanto pela inserção da flexão inexistente, mas pela conexão que a associação permite estabelecer com um outro termo da terminologia religiosa que o auditor reconhece e ao qual atribui uma identidade própria. O auditor ri, então, não da substituição linguística em si, mas do reconhecimento da ignorância, da derrapagem que ela provoca, contrariando as definições do dicionário e as noções interiorizadas do seu universo de referência.

2.3 - Os jogos com base na relação significante/significado: aforismos e provérbios parodiados

O jogo de linguagem assume por vezes a forma de deformação de expressões idiomáticas, frases célebres, slogans ou provérbios, levando ao aparecimento de enunciados que deles se aproximam foneticamente mas que pelo seu conteúdo semântico inesperado produzem o efeito humorístico. São jogos que pretendem obter um efeito cómico mais profundo: convocando a partilha de saberes declarativos comuns, resultam em novos aforismos fundados na alusão. Vejam-se os seguintes exemplos:

(14) a

"Na natureza nada se perde nada se cria, tudo se transtorna"

(14) b

"Deste jardim à beira mar encalhado"

(14) c

"Amor com amor se apaga"

(14) d

*"Mudam-se os tempos desnudam-se as vontades"*⁶

⁶ Mia Couto, *O Último Voo do Flamingo*, Editorial Nadjira, 2000

O jogo sobre a substância fónica provém de uma espécie de intuição, da descoberta brusca que dois planos de significação podem ser sobrepostos e engendrar o efeito inesperado. Produto da percepção de dois domínios de significação subitamente postos em relação um com o outro, ele constitui um terceiro domínio de significação que suscita surpresa e diversão.

Atentemos no primeiro destes exemplos (14 a). Remetendo o interlocutor para o célebre princípio de Lavoisier, assistimos à transposição da expressão natural de uma ideia num outro tom, num processo que Bergson (1901: 73) classificaria como *interferência de séries*. Com efeito, tanto a formulação do enunciado como a associação entre as duas formas verbais foneticamente próximas (*transforma/transtorna*) permitem despertar senão o riso, pelo menos o sorriso num locutor atento à coincidência de dois sistemas de ideias numa única frase. Em certos contextos, este exemplo pode ilustrar o contributo do discurso humorístico para o reforço da cooperação na comunicação, na medida em que o jogo interactivo em que assenta é susceptível de levar ao estabelecimento do contacto que produz o círculo dos conhecimentos humanos, o entendimento mútuo, a cumplicidade.

Contudo, se é indiscutível que o seu efeito inesperado apresenta sempre um carácter lúdico para o locutor que o cria, temos que admitir que esse efeito nem sempre é partilhado pelo interlocutor, o que prova que não basta activar a dinâmica desestabilizadora da linguagem. Torna-se, pois, necessário fazer fé nos conhecimentos consolidados do interlocutor e contar com a sua boa vontade, inteligência, capacidade inferencial e cooperação para aproximar os dois planos de significação.

No caso dos aforismos e provérbios parodiados, o discurso constrói-se como um simulacro do discurso do outro. Não se torna possível expor aprendentes estrangeiros a este tipo de criação verbal, sem que se dê conta, através de actividades de descoberta, dos processos que regulam a construção dos novos provérbios. Há, pois, que orientar o processo de ensino/aprendizagem para a necessidade de dotar os aprendentes de competências sociolinguísticas (interiorização da *vox populi* contida no provérbio original), mas também para a necessidade de os dotar dos mecanismos que permitem dar conta das

múltiplas virtualidades da língua estudada, uma vez que a recriação é efectuada dentro das suas possibilidades discursivas e semânticas.

2.4- O jogo com base no significado: ambiguidade e polissemia

As análises dos jogos de linguagem propostas pelo estruturalismo baseiam-se nas noções de *disjunção* e de *justificação* que designam respectivamente o momento de passagem do S1 para S2 e o momento de resolução (cognitiva e psicológica) da incongruência desencadeada pelo sentido inesperado do termo ambíguo. Morin (1966: 102) refere-se apenas ao primeiro destes momentos designando por “função interlocutora de disjunção”, a função que torna possível a passagem do discurso “sério” para o discurso “cómico”: “La bifurcation est possible grâce à un élément polissémique, le disjoncteur, sur lequel l’histoire enclenchée (normalisation et locution) bute et pivote pour prendre une direction nouvelle et inattendue.” Charaudeau (1972: 63) distingue explicitamente os dois momentos através da introdução dos termos *embrayeur* e *désembrayeur*. Detendo-se no termo polissémico, Guiraud (1979: 105-106) distingue entre *ludé* (sentido esperado, dado no texto) e *ludant* (sentido inesperado, latente no texto).

“L’ambiguïté est partout”, diz-nos Claude Hagège. “Et l’énonceur, de quelque niveau que soit sa connaissance de la langue ou son aptitude à s’en distancier, ne se fait pas faute d’en jouer: les plaisanteries métalinguistiques existent dans toutes les langues et dans tous les styles.” (Hagège 1985: 335). A capacidade de uma unidade lexical poder corresponder a várias significações pode constituir fonte de inspiração para a construção da ambiguidade do enunciado. Permitindo alargar a rede de conotações e enriquecer o conteúdo semântico do enunciado, a polissemia está assim na origem de muitos jogos de linguagem e pode, também ela, favorecer a criação do humor verbal.

Uma grande parte do efeito cómico da polissemia está ligada a uma aproximação intencional de dois domínios diferentes. O interlocutor ri da orientação interpretativa causada pela substituição numa dada sequência significativa, de um segundo sentido (S2) que se sobrepõe ao primeiro (S1). Compete-lhe descodificar, no tecido do texto e na rede de conotações que o termo polissémico envolve, a coexistência desses dois sentidos. Para tal, deve proceder à desmontagem do

mecanismo derivacional que o tornou possível e confrontá-lo com os dados contextuais que determinam o enunciado.

(15)

Uma senhora solteira que vivia perto de um quartel, escreveu uma carta ao comandante do mesmo, nestes termos: “Solicito a *companhia* do capitão Fernandes para um jantar em minha casa.”

A resposta do capitão não se fez esperar: “Com excepção de dois soldados que estão de licença e um que baixou ao hospital, a *companhia* do capitão Fernandes terá todo o prazer em comparecer.”

(16)

No decorrer de uma ceia em que participam frades jesuítas e frades beneditinos, acende-se forte polémica em torno das duas doutrinas representadas, gerando-se um certo confronto na assembleia. Um frade beneditino conta então a seguinte história:

Em certa noite de insónia, proporcionada pelas visitas tardias, o Menino Jesus, depois de muitas voltas na manjedoura que lhe servia de berço, deu maior interesse ao que o rodeava. Atentou nos animaizinhos que, de perto, o bafejavam – o boi e o burro. Ao sentir-se só e abandonado, meneou a cabeça e murmurou:

– É então esta a “Companhia de Jesus?”

Em (15) e (16), intuitivamente apreendemos o humor presente no jogo polissémico, como um efeito que radica na ambiguidade do termo “*companhia*”. Remetendo-nos semanticamente para a noção de convivialidade, é, simultaneamente, o termo comumente usado para definir uma associação de pessoas com um estatuto comum. A mesma origem etimológica acentua a ambiguidade gerada pelos dois sentidos do vocábulo. A ambiguidade lexical não basta porém para desencadear o humor. Em interacção com o contexto e através de uma complexa série de inferências, o interlocutor reconstrói os dois sentidos em conflito. Para que haja efeito cómico é preciso que a ambiguidade lexical se sobreponha ao papel desambiguizador desempenhado pelo contexto. É o que acontece nos dois exemplos citados. Só a reconstrução dos dois sentidos sobrepostos (S2 sobre S1) permite deslindar o equívoco, daí resultando o riso. No exemplo (15) destaca-se ainda o facto de a nova expansão trazida ao enunciado pelo S2 (a alusão à Ordem dos Jesuítas), afectar a orientação axiológica do enunciado e instaurar uma nova ordem de valores que reforça o desvio no plano paradigmático. A transgressão humorística que se opera no encadeamento do enunciado está associada à infracção semântica, o que lhe confere um valor irónico. O efeito cómico provém simultaneamente do exercício de manipulação da língua no

jogo com a ambiguidade ao fazer sobrepor S2 a S1 e do papel que esse jogo desempenha numa nova interpretação que deixa em aberto a possibilidade de fazer surgir um valor contraditório e inferiorizante para S2. O interlocutor é convidado a reconhecer esse valor num mesmo olhar distanciado que o torna cúmplice do locutor.

(17)

Quando o filho do ferroviário fez seis anos, o pai apressou-se a matriculá-lo na primeira classe da escola primária.

No primeiro dia de aulas, ao ver a sua sala, o pequeno exclama:

– O que é isto? 1ª classe e os bancos são de pau?

(18)

– Sabias que o António morreu?

– Não, coitado! Qual foi a causa?

– Cataratas.

– Operaram-no?

– Não, empurraram-no.

(19)

Um professor primário aposentado encontra um antigo aluno :

– Como vai senhor professor?.

– Nada bem, meu filho. Descobri que sou asmático.

– É grave?

– Não, é esdrúxula.

Remetendo-nos para um tempo em que o primeiro ano do 1º ciclo básico de escolaridade em Portugal se designava por 1ª classe, torna-se evidente, em (17) que a conotação sugerida pela réplica da criança não se coaduna com o contexto situacional para que remete o enunciado. Alheia aos factores desambiguizantes do contexto, a criança radica a sua interpretação na sua pouca experiência do mundo e no seu estatuto de filho de ferroviário. À sua interpretação errónea, o auditor contrapõe de imediato a desambiguização que decorre da distinção entre os dois domínios contextuais (comboio/escola). Não chega a haver conflito entre S1 e S2. O sorriso que a história desencadeia é o sorriso da condescendência face ao erro (desculpável) da criança. Da mesma maneira, em (18) e (19) estamos perante um jogo de equívocos que mais uma vez assenta na intersecção de dois planos referenciais distintos.

3 - Estatuto do não-dito na comunicação humorística

3.1- Implícitos e inferência humorística

Há, em todas as sociedades, temas tabu “des thèmes entiers[...] frappés d’interdit et protégés par une sorte de loi du silence” usando as palavras de Ducrot (1972: 4-5). Esses temas, abordados muitas vezes de uma forma oblíqua, introduzem-se no discurso através de processos que assentam numa rede de inferências e de saberes dificilmente controláveis e previsíveis. São processos que implicam não só a captação das conexões microestruturais e macroestruturais estabelecidas no interior do discurso mas também “a capacidade de utilizar o *universo de conhecimento* como elemento de sentido, que opera basicamente, por um lado, como *fonte supletiva de informações deixadas implícitas* pelo locutor na produção do texto e, por outro lado, como *baliza para a projecção de um determinado valor de comunicação* (ou de *significação*) para as expressões actualizadas” (J. Fonseca 1992: 48).

Neste sentido, o humor articula-se com a noção de *implícito*, a ele recorrendo para contornar com astúcia a lei do silêncio que envolve certos objectos discursivos. Vemos assim abalarem-se as censuras de ordem moral, política ou religiosa, conjurando-se a existência dos *tabus* que rodeiam esses objectos discursivos e que certos contextos impõem como objectos não dizíveis, ou pelo menos não dizíveis directamente. A subtilidade e o pudor levam a que o locutor recorra a técnicas como o *eufemismo*, a *alusão*, a *metáfora* ou a *linguagem cifrada*, entre outras, construindo o seu discurso como um enigma. Entramos no mundo de que fala Françoise Armengaud, em que a aparência se transforma em armadilha.: “Sous l’herbe verte glisse le serpent de l’ironie, de l’insinuation, de l’allusion, du sous-entendu, de l’équivoque, du double-sens. La politesse exquise et le persiflage sournois se donnent la main” (Armengaud 1993: 94).

Exigindo um acréscimo de trabalho na produção e na interpretação dos enunciados, a formulação implícita vem a revelar-se bastante mais sugestiva na apresentação dos valores de natureza semântica e pragmática que se inscrevem no enunciado. Mais do que nenhum outro, o jogo do implícito favorece a consolidação do humor verbal, pois, como sabemos, a explicitação destrói o riso e frustra a ideia de descoberta contida nas incompatibilidades aparentes do enunciado:

“Le comique disparaît si l’on montre spontanément que ce que l’on dit a besoin de justification et que ce que l’on plaide, fût-ce mal et bizarrement, en sa faveur” (Olbrechts-Tyteca 1974: 38).

3.2 - Pressupostos e subentendidos

Entre os vários tipos de implícito actualizados no discurso humorístico, assumem especial relevância as pressuposições e os subentendidos. Se, em alguns casos, as informações que se pressupõem os se subentendem surgem como um dado periférico na construção do efeito humorístico que se visa obter, noutros casos elas constituem a verdadeira chave da mensagem. Importa, antes do mais, averiguar o modo como os implícitos se apresentam no tecido discursivo. Com efeito, eles inscrevem-se aí em graus diferentes. Vejamos os seguintes exemplos:

(20)

Um noite, num jardim do centro da cidade, um polícia é surpreendido por sons estranhos provenientes de uns arbustos.

- Quem está aí? – interroga o polícia.
- Como ninguém respondesse, o polícia insiste em tom ameaçador.
- Quem está aí? – Fale ou dispare.
- Ouviu-se então uma voz:
- Gente.
- O que estão a fazer?
- Gente.

(21)

Durante uma discussão acesa sobre a participação das mulheres na vida política, um indivíduo conhecido pelas suas opiniões e atitudes acentuadamente machistas, a certa altura declara:

- Eu cá, acho que devíamos ter mais mulheres no governo”.
- Então porquê? – interrogam-se os outros, perplexos.
- Porque é preciso alguém para limpar a casa.

(22)

Uma senhora, queixando-se de dores no joelho, dirige-se ao consultório médico mais próximo. Na entrada de um prédio vê uma placa com a seguinte inscrição: “Dr. José Silva – Consultas das 10 às 12 horas”. A senhora decide entrar, sem se aperceber que se trata não de um consultório médico mas sim de um escritório de advocacia.

- Minha senhora, em que posso ser-lhe útil? – pergunta o advogado.
- Senhor doutor, sinto dores horríveis no joelho esquerdo.
- Mas, minha senhora, eu sou doutor em Direito.
- Desculpe, doutor, não sabia que era especialista a esse ponto.

Em (20), estamos mais uma vez perante uma forma de humor que se baseia na materialização fonológica do fenómeno humorístico. Torna-se possível detectar a formulação implícita, através do estabelecimento de um *subentendido* que se associa a um nexo de dependência semântica em que a coesão do texto se consubstancia. A análise das marcas linguísticas contidas no enunciado, em articulação com o contexto e com o cotexto, permite-nos pôr em evidência esse nexo de dependência semântica. Com efeito, não tendo acesso a outros referentes que não os que estão implicitamente contidos no enunciado, é fundamental para a compreensão do humor entender a forma coesiva como o texto se constrói. A construção do sentido implícito traduz-se aqui, ao nível verbal, por uma criteriosa escolha do léxico e uma não menos criteriosa elaboração frásica. Na pressuposição de que o seu interlocutor dispõe de um conjunto de informações que lhe permitem, na base do conhecimento das conotações da língua, da situação de comunicação e do cotexto, o locutor limita a produção do seu enunciado a uma simples frase elíptica que, na sua economia, se revela como um verdadeiro achado de condensação lexical e semântica. O locutor parece estar consciente de que há domínios em que não só *não se pode* dizer tudo, como também *não é preciso* dizer tudo, respeitando assim integralmente a segunda máxima de Grice: “Do not make your contribution more informative than is required” (Grice 1975: 45).

As funções de disjunção e de justificação são realizadas por uma mesma e única entidade linguística à qual o interlocutor deverá estar atento, sob pena de não captar o jogo de inferências para o qual aponta o enunciado. Acrescente-se que este exemplo testemunha ainda a especial relevância que a pressuposição e o subentendido de um modo geral assumem na referência ao sexo. Neste caso particular, essa referência refugia-se na formulação elíptica, desconcertante na sua licitude, mas rica em sugestões alusivas. De imediato se instaura no texto de uma zona temática que conduz ao estabelecimento de uma isotopia semântica materializada no lexema “gente”. Ao repetir-se, o lexema adquire uma dupla funcionalidade, desdobrando-se sintacticamente como sujeito e objecto. Saliente-se que esta repetição não é redundante, o que poderia comprometer a coerência do texto. Antes se revela fecunda, na medida em que é portadora de um novo

sentido que contribui para o avanço da informação no texto.⁷ Antes se revela fecunda na medida em que é portadora de um novo sentido que contribui para o avanço da informação e para fixar um quadro ao discurso, assegurando-lhe uma coerência. À inferência polissémica associa-se o trabalho de inferência necessário à compreensão das significações implícitas que a ele se associam. O enunciado revela-se, assim, bem mais sugestivo do que se na frase que o constitui estivessem expressos explicitamente os elementos necessários à elaboração do sentido.

No exemplo (21), constatamos que a resposta desconcerta pelo volte-face que representa no encadeamento do discurso. Tendo em conta o conhecimento partilhado sobre as crenças de L1, num primeiro momento gera-se a perplexidade perante o discurso de apreço pela actividade feminina que a sua primeira asserção deixa antever. Essa impressão rapidamente se anulará em virtude da utilização por parte de L1 do jogo de linguagem (“limpar a casa”). O acto expressivo de elogio rapidamente se transforma em acto de desvalorização, reconduzindo o interlocutor ao plano das crenças do locutor. Como afirma Dolitsky (1983: 39-48), “Humor is not neutral. A humorist tries for an emotional effect. Going against the pragmatic conventions of a linguistic community, i. e. stating the normally unsaid, or omitting the normally said, is the strategy most commonly used in humor.” A insinuação que aqui é feita não deixa margens para a ambiguidade. Através da criação de uma rede de *subentendidos*, o discurso apresenta-se claramente marcado pela intenção de desencadear o implícito.

⁷ Do nosso ponto de vista, o implícito contido na repetição “Gente” contribui para fixar um quadro ao discurso, assegurando-lhe uma coerência. Neste ponto estamos de acordo com Marie-Thérèse Ligot e na crítica que faz à noção de “grau zero” ou “nível normal de redundância” de que falam os autores da *Rhétorique générale*: “Le problème n’est plus seulement de savoir combien on répète mais aussi de savoir ce qu’on présuppose dans cette opération de répétition, quel statut on se donne vis-à-vis de l’interlocuteur, du ou des destinataires. Aucune situation de discours n’est neutre, ni théoriquement ni empiriquement” (Ligot 1980: 435).

No discurso que se estabelece entre os locutores em presença no exemplo (22), apercebemo-nos de que, na origem da criação anedótica, está o mal-entendido. Partindo de uma premissa falsa, L2 infere ingenuamente sobre o conteúdo proposicional enunciado por L1. Gera-se assim, na divergência da relação significante/significado (joelho *direito*/doutor em *Direito*), o contra-senso que suscita o riso. Mas não só: a presença no texto de termos como *consultório* e *consulta*, assim como o uso da forma de tratamento *doutor*, comuns aos domínios de referência da medicina e da advocacia, são factores que concorrem para o nascimento de um erro de cálculo interpretativo. De acordo com Kerbrat-Orecchioni (1980), os mecanismos interpretativos integram geralmente certas hipóteses que dizem respeito ao projecto semântico-pragmático do locutor. A tarefa de interpretação de um texto corresponde, pois, à tentativa de reconstrução, por conjecturas, do projecto de codificação, facto que este exemplo nos parece ilustrar de forma visível.

3.3 - Implicações convencionais

Os conteúdos mobilizados pelos mecanismos dos jogos de palavras podem também encontrar-se na base da formulação de *actos de linguagem indirectos* o que torna a questão bem mais complexa. Em certos casos, o conteúdo da proposição expressa distancia-se da significação literal da frase. Os exemplos que incluiremos neste ponto provam que existe uma diferença entre sentido que abertamente se exprime e o sentido que apenas se insinua na asserção que esconde a pressuposição e o subentendido.

As estratégias mobilizadas por este tipo de actos põem em evidência certas potencialidades inscritas na língua que a actividade humorística se apressa a explorar, fazendo apelo a um leito subjacente de conhecimentos, um universo partilhado, não necessariamente verbalizado mas que intervém no acto de linguagem, de uma forma profundamente actuante.

Interessa sublinhar que as produções verbais que relevam da actividade ilocutória se afirmam, mais do que quaisquer outras, como o lugar de encontro do explícito e do implícito. É nelas que se abriga o *não-dito* em articulação com a oposição entre o dizer explícito, “to tell something” e o dizer implícito, “to get someone to think something”

(Grice 1975: 380). Os dois exemplos com que finalizaremos este breve estudo pretendem ilustrar desvios humorísticos baseados na transgressão de convenções de uso. Trata-se de casos indiciadores de inadequação pragmática que, desrespeitando a convencionalidade da relação entre a forma linguística do enunciado e a sua função discursiva, exploram habilmente a não observância dos valores contidos nos actos indirectos.

(23)

O Luisinho chega atrasado dez minutos à aula que havia começado às 9 horas.

– Nove e dez, Luisinho! Nove e dez! – diz o professor.

– Dezanove, senhor professor – responde prontamente o rapaz.

(24)

A - *Queria dizer-te uma coisa.*

B - *Diz lá!*

A - *Lá.*

Em (23), o valor ilocutório derivado do acto assertivo produzido pelo professor assume aqui uma função predominante. A expressão do acto de censura, ainda que indirectamente formulado, exigiria como resposta adequada da parte do aluno o silêncio respeitoso ou uma justificação formal pelo atraso. No entanto, arditosamente, o rapazinho ignora a censura e, na sua tomada de vez, orienta o discurso para o conteúdo proposicional do enunciado proferido pelo professor como se de uma pergunta se tratasse. Pragmaticamente inadequada à convenção linguística, a sua resposta desconcerta pelo volte-face que opera na linha da orientação da força ilocutória. Num enunciado do tipo: “*Diz lá!*” (24), estamos perante um acto directivo cuja finalidade é levar o interlocutor a fornecer a informação prometida. Daí que se considere provocatória, porque desviante, uma resposta do tipo: “*Lá.*” Reconhecemos neste desvio não só a transgressão do princípio de cooperação que rege a comunicação (na medida em que se assiste à violação da submáxima da quantidade), mas também à transgressão de uma convenção de uso que leva a associar a partícula modal *lá* à formulação imperativa da frase. Embora o valor derivado de ordem seja aparentemente entendido e aceite pelo L2, a inadequação pragmática da sua resposta provém, tal como no exemplo anterior, da não aceitação da convencionalidade da relação entre a forma linguística e o valor semântico- pragmática do enunciado.

4 - A aquisição de uma competência humorística em PLE

As questões que gostaríamos de colocar nesta última parte prendem-se com a reflexão sobre o lugar reservado ao humor na aula de língua estrangeira. Considerando que o tema é demasiado sério para ser encarado de ânimo leve, interrogámo-nos sobre os desafios que a sua inclusão em contextos formais de aprendizagem coloca quer ao professor quer ao aprendiz quer às equipas responsáveis pela conceptualização de programas. Ao colocarmos no centro das nossas preocupações os aprendentes de PLE, pensámos sobretudo em dar resposta a duas questões que emergem das nossas reflexões, fruto da experiência de leccionação a estudantes estrangeiros de português em meio endolingue.

i)- Que papel desempenha o humor na aquisição de competências comunicativas?

ii)- É possível a aquisição de uma competência humorística em português língua estrangeira?

O contacto ao longo de vários anos com classes heterogéneas que constituem um vasto leque de públicos apresentando níveis de proficiência diversificados leva-nos a concluir que o humor desempenha no processo de ensino/aprendizagem um papel primordial não só no plano da aquisição de competências linguísticas, socio-culturais e pragmáticas, mas também como elemento facilitador da aprendizagem. Ao despertar o riso espontâneo, o humor liberta, desculpa e torna mais ténues os mecanismos inibitórios que tantas vezes constituem, no contexto da sala de aula, um obstáculo nomeadamente à produção oral de enunciados e ao estabelecimento de interacções verbais significativas entre os diferentes elementos do grupo.

A resposta à segunda questão levantada radica na articulação necessária entre reflexão teórica e prática pedagógica. Consideramos que a construção de uma competência humorística está intimamente associada ao cuidado posto na selecção, concepção e produção de materiais didácticos que, promovendo o exercício sistemático de actividades motivadoras e criativas permitam a descoberta e a apropriação dos mecanismos que explicam o humor verbal.

Os actos de linguagem são marcados linguisticamente, mas esse facto não basta para desfazer a ambiguidade e descobrir o que se

realiza efectivamente numa dada situação de comunicação. É na tensão entre as virtualidades da língua e a actualização dos discursos que o jogo se desenrola.

Uma análise dos jogos de linguagem não deverá pois confinar-se à organização linear das sequências linguísticas nem limitar-se a encará-los como um simples exercício verbal ao serviço de intenções lúdicas. Os seus mecanismos de transgressão traduzem, como vimos, a disfuncionalidade da linguagem, mas conduzem também, nessa disfuncionalidade, à emergência de múltiplos sentidos no enunciado, evocando e invocando associações de sentido inesperadas. Em qualquer dos casos, os mecanismos que mobilizam são de natureza semântico-pragmática.

Por outro lado, o jogo de linguagem é, como todos os jogos, uma actividade essencialmente regulada e partilhada. O discurso do locutor tem como pano de fundo um conjunto de informações linguísticas e não linguísticas que são mutuamente partilhadas e depende, como vimos, da capacidade de inferência do interlocutor. O levantamento das ambiguidades implica, pois, o estabelecimento de competências culturais e transculturais que obrigam a postular uma noção mais alargada de contexto, entendendo-o como aquilo que os interlocutores pressupõem e o conjunto das informações e das crenças que partilham.

A prática de jogos humorísticos pode ser transposta para o espaço da sala de aula através da concepção de estratégias didácticas criativas que favorecem ao mesmo tempo a aquisição de competências e saberes e as relações entre os membros do grupo. Até que ponto a análise de pequenas histórias humorísticas poderá contribuir para a aquisição/ consolidação das competências linguísticas e culturais dos aprendentes de português como LE? Não se trata, como afirma Possenti (2000: 21) de fazer uma linguística do humor mas sim de procurar saber até que ponto o trabalho sobre ou a partir dos dados colhidos em textos humorísticos permite fazer luz sobre aspectos sintácticos, morfológicos ou fonológicos ou ainda sobre regras de conversação, inferências ou pressuposições.

Na origem do humor está o jogo intelectual, o trabalho sobre a ideia e sobre a palavra, a busca da sintonia na aproximação de sensibilidades e de culturas. Urge, pois, reservar-lhe um lugar na aula

de PLE, não apenas para que os aprendentes se possam familiarizar com processos de criatividade e de ambiguidade específicos do português, mas também para que possam ter acesso ao seu sistema de conotações e possam penetrar na rede de convivência cultural que se estabelece entre os membros da comunidade que partilha o uso da língua portuguesa.

CONCLUSÃO

Inscrevendo-se no centro da recepção e da produção de discursos que intersubjectivamente envolvem os falantes, o humor institui-se como um modo de comunicação particular regido por mecanismos próprios que, longe de fazerem dele um fenómeno marginal de comunicação, podem contribuir para que ele se torne numa fonte de prazer e de fruição. Se é inegável que para um falante não nativo a utilização do humor verbal pode revelar-se, em certos contextos, uma prática portadora de instabilidade, essa condição não retira legitimidade ao seu carácter cooperativo no quadro mais alargado da comunicação em que os falantes (nativos e não nativos) se inserem.

A comunicação humorística cimenta-se, pois, na simbiose entre *transgressão* e *cooperação*, no convite tácito feito ao interlocutor para participar no enigma que ela enuncia.

Mas, se há neste convite lugar para o enigma, há também sempre uma lógica clandestina a orientar a escolha, o que faz com que o jogo que promove não seja o da exclusão, mas sim o que convida à intimidade e à compreensão mútua. Esta compreensão que radica, como vimos, no apelo que faz à cumplicidade do interlocutor, à sua capacidade de inferir o implícito, de atender aos pressupostos e subentendidos, de mobilizar o universo de referência que partilha com o locutor. Entre o dito e o não dito, um sentido se produz que ao mesmo tempo se esconde e se designa. Entre a funcionalidade normativa e a disfuncionalidade desviante, tecem-se as malhas de um diálogo interactivo em que se entrelaçam mecanismos de transgressão e elos de cooperação.

A implementação de estratégias e actividades didácticas na aula de PLE conducentes à descoberta e ao progressivo controle dos mecanismos que permitem entender o humor na linguagem podem constituir um precioso instrumento de inclusão social. A possibilidade

de se sentirem unidos pelos elos da cooperação estabelecidos na comunicação humorística não deve estar vedada aos aprendentes do português como língua estrangeira.

Só assim poderão ter livre acesso ao prazer e à fruição das riquezas e potencialidades da língua estudada, muitas vezes ignorados por objectivos demasiado rígidos que visam apenas a interiorização de modelos reguladores dos actos comunicativos.

REFERÊNCIAS

- Armengaud, F. 1993. *La Pragmatique*. Paris: P.U.F.
- Bergson, H. 1901. *Le rire. Essai sur la signification du comique*. Paris: Quadrige/P.U.F. [1988].
- Charaudeau, P. 1972. Quelques procédés linguistiques de l'humour. *Langues Modernes*. 3: 63-73.
- Dolitsky, M. 1983. Humor and the unsaid. *Journal of Pragmatics*. 7: 39-48.
- Ducrot, O. 1972. *Dire et ne pas dire*. Paris: Hermann.
- Escarpit, R. 1960. *L'humour*. Paris: P.U.F.
- Fónagy, I. 1985. He is only joking (joke, metaphor and language development). *Contrastes*. A5: 9-25.
- Fonseca, F. I. 1994. *Gramática e Pragmática. Estudos de Linguística Geral e de Linguística Aplicada ao Ensino do Português*. Porto: Porto-Editora.
- Fonseca, J. 1992. *Linguística e Texto/Discurso. Teoria, Descrição, Aplicação*. Lisboa: ICALP.
- Freud, S. 1905/1928. *Le mot d'esprit et ses rapports avec l'inconscient*. Paris: Gallimard. [1985].
- Fuchs, C. 1982. *La paraphrase*. Paris: P.U.F.
- Grice, P. 1975. Logic and Conversation. In: P. Cole; J. L. Morgan (Eds.). *Syntax & Semantics 3: speech acts*. New-York: Academic Press, 41-58.
- Hagège, C. 1985. *L'Homme de Paroles. Contribution Linguistique aux Sciences Humaines*. Paris: Fayard.
- Kerbrat-Orecchioni, C. 1980. *L'Implicite*. Paris: Colin.
- Ligot, M. Th. 1980. Ellipse et présupposition. *Poétique*. 44: 422-436.
- Milner, J. C. 1983. *Les noms indistincts* Paris: Seuil.
- Morin, V. 1966. L'histoire drôle. *Communications*. 8: 102-119.
- Olbrechts-Tyteca, L. 1974. *Le comique du Discours*. Bruxelles: Université de Bruxelles.
- Porcher, L. 2002. L'humour comme le tango: une pensée triste qui se danse... ". *Le Français dans le Monde. N° spécial*: 48-53.
- Possenti, S. 2000. *Os humores da língua*. Campinas: Mercado das Letras.