

O Humor e a Semântica de Frames

Krícia Helena Barreto
Universidade Federal de Juiz de Fora_UFJF
kriciabarreto@hotmail.com

RESUMO: O presente trabalho busca investigar como se dá o processo de produção humorística a partir do modelo proposto por Raskin (1979; 1985) dentro da Teoria de Script Semântico do Humor (SSTH). Baseando-se nos princípios da Semântica de Frames (FILLMORE, 1985; PETRUCK, 1996) e nas aplicações do projeto FrameNet, este trabalho propõe-se a analisar duas piadas para verificar como o humor é gerado a partir da incongruência entre dois frames.

PALAVRAS-CHAVE: Humor; Semântica de Frames; FrameNet; Teoria de Script Semântico do Humor.

ABSTRACT: The present work aims to investigate the process of humor production based on the model proposed by Raskin (1979; 1985) within The Semantic Script Theory of Humor (SSTH). Building upon the principles of Frame Semantics (Fillmore, 1985; Petruck, 1996) and the applications of the FrameNet project, we analyzed two jokes in order to see how humor is generated from the incongruity between two frames.

KEYWORDS: Humor; Frame Semantics; FrameNet; The Semantic Script Theory of Humor.

Introdução

Baseando-se nos princípios da Semântica de Frames (FILLMORE, 1985; PETRUCK, 1996) e nas aplicações do projeto FrameNet, este trabalho propõe-se a analisar duas piadas prontas (ATTARDO, 1994) a partir do modelo proposto por Raskin (1979; 1985) dentro da Teoria de Script Semântico do Humor, visando compreender melhor como se dá o processo da produção humorística.

Na literatura sobre os estudos do humor, o grupo das *teorias de incongruência* focaliza justamente na noção do “desencontro” entre duas ideias. Também consideradas *teorias cognitivas*, seus estudos apontam para a realização do humor a partir da quebra de expectativas em relação a conceitos, objetos, eventos e ideias. Attardo (1994) lembra que os primeiros autores associados a essa teoria são Kant (1724-1804), o qual afirma que “o riso é um afeto resultante da transformação repentina de uma tensa expectativa em nada” (KANT,

na obra “*Critique of Judgment*”, 1790, p. 177 apud MORREALL, 1987, p. 47), e Schopenhauer (1788-1860), que define o riso da seguinte forma:

A razão do riso em todo caso é simplesmente a repentina percepção da incongruência entre um conceito e os objetos reais que foram pensados através dele em alguma relação, e o riso por si só é apenas a expressão dessa incongruência (SCHOPENHAUER, na obra “*The world as will and idea*”, 1819 apud MORREALL, 1987, p. 52).

Grosso modo, as piadas são deliberadamente construídas para sugerir um frame enquanto evocam elementos de outro frame. O humor, então, vai ser gerado justamente por essa sobreposição entre os dois frames e pela quebra de expectativa através da existência da oposição entre os frames. Além disso, para que o humor funcione, é necessário que ambos os frames sejam apresentados de um modo que a audiência seja capaz de vê-los juntos, como se justapostos.

A seguir, realizaremos uma breve discussão sobre os princípios da Semântica de Frames, que fornece a base teórica para nossa análise. Revisaremos, ainda, sucintamente, os conceitos primordiais para termos uma visão geral do projeto FrameNet, instrumento a partir do qual realizamos as anotações e análise de nossos dados. E, por fim, apresentaremos a Teoria de Script Semântico do Humor, proposta por Raskin (1979; 1985), a partir da qual a necessária relação entre frames para se criar instâncias humorísticas será focalizada.

1. Pressupostos Teóricos

1.1. A Semântica de Frames

A noção de *frame* adotada pela Semântica de Frames estende-se da Gramática de Casos elaborada por Fillmore (1968) e define-se como um instrumento de estruturação cognitivo, cujas partes são indexadas por palavras associadas a ele e que é usado a serviço do entendimento (PETRUCK, 1996; FILLMORE, 1985).

A partir da Semântica de Frames, as definições das distinções de papéis passam a ser dadas em relação ao *frame*, uma vez que ele passa a ocupar a posição primordial no uso da linguagem, representando a continuidade entre linguagem e experiência. Na Semântica de Frames, uma palavra representa uma categoria de experiência. E, como afirma Petruck (op.

cit., p. 1): “parte do esforço da pesquisa é descobrir as razões que uma comunidade de fala possui para criar uma categoria representada pela palavra e incluir esta razão na descrição do sentido da palavra”.

Desse modo, é a partir do material linguístico, ou seja, das palavras, que os *frames* são evocados na mente dos participantes. A Semântica de Frames focaliza os modos pelos quais os falantes e ouvintes entendem o que sua língua comunica (FILLMORE; BAKER, 2010). E é justamente por isso que a pesquisa deve ser necessariamente de cunho empírico, cognitivo e etnográfico.

O conceito de *frame*, porém, expande-se para outras áreas dos estudos e pesquisas linguísticas e sociais. Goffman (1972), por exemplo, utiliza o termo *frame* para abordar a pergunta que todo indivíduo deve fazer em qualquer situação social: “o que está acontecendo aqui?” (GOFFMAN, 1997, p. 153). Para o autor, os frames não só nos fornecem a definição do contexto situacional e estruturam nossas experiências, mas, principalmente, funcionam como “princípios de organização que governam eventos – ao menos aqueles denominados sociais – e nosso envolvimento subjetivo com eles” (GOFFMAN, 1974, p. 10).

Nesse sentido, torna-se relevante a conexão, destacada por Tannen (1979), entre *frames* e “estruturas de expectativas” (p. 144). Se somos capazes de manter qualquer interação, é apenas porque possuímos esquemas ou estruturas de expectativas, adquiridas culturalmente ao longo de nosso histórico de interações, a respeito dos elementos presentes no(s) frame(s) no(s) qual(is) estamos inseridos e o que a justaposição desses elementos significa (WINE, 2008).

De qualquer forma, os frames fornecem o conhecimento prévio estruturado que permite aos falantes de uma língua usar e entender as palavras naquela língua (PETRUCK, op. cit.). Segundo Petruck (1996), um frame é um dispositivo estrutural cognitivo, usado a serviço do entendimento, cujas partes são indexadas por palavras associadas a ele.

Tal noção pode ser exemplificada se tomamos o frame da transação comercial, como explicado por Petruck (op. cit.). Este frame inclui os elementos: comprador, vendedor, mercadoria e dinheiro. Além disso, há uma ampla gama de verbos semanticamente relacionados ao frame da transação comercial que evocam diferentes aspectos dele, tais como *comprar, vender, pagar, gastar, custar, cobrar, etc.*

A ideia é que saber o sentido de qualquer um desses verbos requer saber o que acontece em uma transação comercial e, saber o sentido de qualquer um desses verbos significa, em certo sentido, saber o significado de todos eles. (PETRUCK, op. cit., p. 1)

Desse modo, as palavras, ou seja, o material linguístico, irá evocar o frame (da transação comercial, por exemplo) na mente do falante/ouvinte, que, por sua vez, já possui algum conhecimento prévio, adquirido a partir de sua experiência de mundo, a respeito do frame evocado.

Muito utilizado na Semântica de Frames, o conceito de protótipo complementa a definição de um frame, uma vez que diz respeito ao contexto cultural no qual o sentido de uma palavra é definido e entendido, incluindo as práticas e instituições culturais. Dessa forma, os contextos são determinados pelo uso prototípico das palavras. Por exemplo, para entendermos o sentido de *café-da-manhã*, é necessário entender as práticas culturais que fixam a existência de três refeições principais por dia, sendo que a primeira refeição diária, consumida pela manhã, possui um menu especial; e, para tal refeição utilizamos o termo *café-da-manhã* (PETRUCK, 1996).

Outro conceito relevante na Semântica de Frames é o de perspectiva. A escolha de palavras diferentes pode assumir diferentes perspectivas ou esquematizações de uma mesma cena. Por exemplo, ao afirmarmos que “*Carla comprou o computador da Sally por \$100*”, evocando o frame da transação comercial, estamos assumindo a perspectiva do comprador. Em contrapartida, em uma sentença como “*Sally vendeu o computador para Carla por \$100*”, evocando o mesmo frame da transação comercial, assume-se a perspectiva do vendedor (PETRUCK, op. cit.). Considerar a perspectiva significa levar em consideração todos os participantes de uma determinada situação a partir da escolha lexical.

1.2. A FrameNet

A Semântica de Frames, ao colocar o conceito de *frame* no centro de toda a estrutura linguística, permite que a organização do léxico se dê a partir dos *frames* que fornecem as bases para os sentidos relacionados de uma determinada palavra e de palavras semanticamente relacionadas (FILLMORE, 1978). E, com base nos princípios da Semântica de Frames, a FrameNet realiza um projeto lexicográfico computacional, construindo um banco de dados lexical que fornece sentenças anotadas semanticamente e sintaticamente com informações sobre as possibilidades combinatórias (as valências) de cada item analisado.

A FrameNet identifica e descreve os frames semânticos, e analisa os sentidos de palavras ao recorrer diretamente aos frames que subjazem seus sentidos e estuda as propriedades sintáticas de palavras ao perguntar como suas propriedades semânticas são dadas na forma sintática. (FILLMORE ET AL., 2003, p. 235)

O pareamento de uma palavra com um sentido é chamado de *unidade lexical* (UL) e, juntamente com o frame, constitui a unidade primária de análise lexical na FrameNet. A UL é definida como sendo o pareamento de uma palavra com um sentido. Como exemplificado por Fillmore et al. (2003), o adjetivo “*quente*” é capaz de evocar o sentido de temperatura (evocando o frame de escala de temperatura) em determinados contextos e evocar o frame de uma experiência gustativa em outros. Interpretar uma sentença requer, portanto, a percepção de qual frame é relevante em um dado contexto.

A representação do frame na FrameNet envolve a descrição de uma situação envolvendo os participantes e outros elementos que expressem as propriedades da valência semântica de uma palavra. Tais elementos são chamados *elementos de frames* (EFs) e expressam os tipos de entidades que podem participar dos frames evocados pelas palavras em análise.

Fillmore et al. (op. cit.) caracterizam as informações contidas no banco de dados da FrameNet em duas partes: (i) o banco de dados lexical e (ii) o banco de dados de anotação.

O primeiro diz respeito a informações sobre frames e elementos de frames, bem como formas das palavras, lexemas, relações entre frames e entre elementos de frames. Ou seja, contém todas as informações para caracterizar as ULs. O segundo, por sua vez, como o próprio nome já sugere, contém sentenças anotadas dos corpora, com exemplos de anotações em camadas para os elementos de frames, tipos de sintagmas e funções gramaticais.

Considerando, por exemplo, o frame da transferência (FILLMORE ET AL., 2003), uma descrição da FrameNet deve conter as seguintes informações:

Frame: Transferência

EFs: DOADOR, TEMA, RECIPIENTE

Descrição: Alguém (o DOADOR) tem a posse de algo (o TEMA), e então causa um outro alguém (o RECIPIENTE) a ter a posse do TEMA, talvez causando o TEMA a mover-se para o RECIPIENTE.

Dessa forma, temos que o verbo “*dar*”, por exemplo, evoca o frame da transferência, em uma sentença como “*O professor deu um livro ao aluno*”. Os papéis semânticos dos EFs serão estabelecidos pela definição do frame: o DOADOR é expresso pelo sintagma nominal

“o professor”, o TEMA é expresso pelo SN “um livro”, e o papel de RECIPIENTE é expresso pelo sintagma preposicional “ao aluno”.

Tanto a definição dos frames, EFs e suas relações, quanto as anotações das sentenças encontradas nos corpora fornecem um modo de caracterização das relações semânticas entre as palavras.

1.3. A Teoria de Script Semântico do Humor

A Teoria de Script Semântico do Humor (SSTH), proposta por Raskin (1979; 1985), procura dar conta da competência (nos termos de Chomsky, 1965) humorística do falante. Assim como, segundo a Gramática Gerativa, um falante é capaz de afirmar se uma sentença pertence a um conjunto de sentenças gramaticais, ele é capaz de afirmar se um texto é engraçado ou não. Desse modo,

a SSTH modela a competência humorística de um falante/ouvinte idealizado que não é afetado por questões raciais ou de gênero, nem perturbado por materiais escatológicos, obscenos ou nojentos, não sujeito ao tédio e, mais importante, que nunca antes escutou a piada sendo contada. Essa necessária idealização é equivalente à ideia de "humor potencial" (Olbrechts-Tyteca, 1974), ou seja, o contexto da narração da piada (sua “performance”) é irrelevante para a sua natureza humorística (embora, obviamente, não para sua percepção como tal). (ATTARDO, 1994, p. 197)

Raskin (op. cit.) utiliza o termo *script* em um sentido amplo, como representando um conjunto de informações sobre algo. Trata-se de uma estrutura cognitiva internalizada pelo falante que fornece a ele informações sobre como as coisas são feitas, organizadas, etc. Ele insiste no fato de que os *scripts* são imediatamente relacionados com, e evocados por, itens lexicais. Porém, o próprio autor reforça que sua escolha não envolve questões terminológicas ou julgamentos de valores, mas é apenas uma simplificação de uma complexa discussão de terminologia. De modo a aproximar as noções da SSTH com as noções propostas pela Semântica de Frames, preferimos, neste trabalho, manter o termo *frame* no lugar de *script*.

Raskin e outros semanticistas afirmam que uma grande quantidade de informação contextual deve ser armazenada no léxico para ser acessada durante o processamento de sentenças. E, segundo esse autor, há uma série de possibilidades de combinação entre frames,

lexicais e não lexicais, que formam o que Raskin chama de “network semântico”. Durante o processo de combinação dos frames, a teoria semântica poderá encontrar trechos de texto que são compatíveis com mais de uma “leitura”, ou seja, que se encaixam em mais de um frame, originando o que se chama *sobreposição*. Essa sobreposição entre dois frames pode ser parcial ou total. No segundo caso, o texto em sua totalidade é compatível com ambos os frames; porém, se a sobreposição for apenas parcial, algumas partes do texto não serão compatíveis com um ou outro frame.

A sobreposição de dois frames pode dar origem a textos ambíguos, metafóricos, figurativos, alegóricos, míticos, alusivos e obscuros (ATTARDO, op. cit., p. 203). A simples presença de sobreposição não é garantia da produção de humor. Portanto, a SSTH impõe duas condições para se classificar um texto como “engraçado”:

Um texto pode ser caracterizado como um texto contendo uma piada se ambas as seguintes condições forem satisfeitas:

- (i) o texto é compatível, totalmente ou em parte, com dois scripts diferentes;
- (ii) os dois scripts com os quais o texto é compatível são opostos. (RASKIN, 1985, p. 99)

Raskin analisou 32 piadas e percebeu que todos os pares de frames encontravam-se em uma relação de oposição entre si. Ele ainda percebeu que tais oposições faziam parte de três classes básicas: real vs. não-real, normal vs. anormal, e possível vs. impossível.

Cabe-nos, porém, chamar atenção para a observação realizada por Beeman (2000) acerca da produção humorística e da oposição dos frames. O autor nos alerta para a necessidade de se avaliar o conhecimento compartilhado pela audiência que irá participar da realização do humor. Segundo Beeman (op. cit.), a mensagem presente no frame inicial deve fazer parte do conhecimento cultural da audiência. Dessa forma, o efeito cômico da situação se dará justamente com a *quebra de expectativa* da audiência em relação ao desenvolvimento (culturalmente) esperado do/projetado pelo frame inicial. Caso o paradoxo entre os frames (ou a “oposição”, para utilizar o termo de Raskin) não se mostre suficientemente surpreendente ou inesperado para uma determinada audiência, a tensão entre os frames, necessária para a comicidade, não será criada. Da mesma maneira, se o novo frame criado parecer obscuro para a audiência, estando desconectado do primeiro frame, será difícil perceber exatamente qual é a parte cômica do discurso.

Satisfeitas todas essas condições, o ouvinte será capaz de, ao se deparar com o “elemento estranho” ao frame inicial no qual se encontra, mudar para o modo humorístico (Raskin nomeia esse modo de comunicação *non-bona-fide*) para buscar uma interpretação

alternativa para esse elemento, procurando por um “frame concorrente” que torne a mensagem significativa.

2. Análise dos Dados

A seguir, realizaremos a análise de duas piadas dentro da Teoria de Script Semântico do Humor, de Raskin (1979; 1985), utilizando, para isso, os recursos oferecidos pela FrameNet e pelas teorias da Semântica de Frames.

Os dois exemplos consistem naquilo que conhecemos por “piadas prontas”. Attardo (1994) considera *piadas prontas* aquelas cuja estrutura já é pré-estabelecida culturalmente dentro do gênero piada. É o tipo de humor que normalmente encontramos em livros de piadas, listas na internet, etc. Attardo (op. cit.) ainda afirma que, em tais tipos de interação, o espaço dado ao ouvinte é bastante restrito, uma vez que comumente a estrutura da piada pronta consiste em apenas um turno de fala de um único falante, de modo que qualquer fala realizada pelo(s) ouvinte(s) será interruptiva (por exemplo, ao dizer que não entendeu alguma parte do texto, ou rir antes do fim da narrativa). A contribuição do ouvinte, portanto, já é culturalmente padronizada como restrita ao riso ao final da narrativa da piada pronta.

2.1. A Piada do Exército

A primeira piada a ser analisada será a seguinte:

Dois baianos que eram primos vão servir o Exército. Chegando lá, são entrevistados pelo sargento:

- *Qual o seu nome? – pergunta ao primeiro.*

- *É Tonho, meu rei.*

- *Negativo. De agora em diante, você será Antônio. E o que você está fazendo aqui?*

- *Tô dando um tempo.*

- *Negativo. Você está servindo à Pátria. E o que é aquilo? – pergunta, apontando para a Bandeira do Brasil.*

- *É a bandeira.*

- *Negativo. De agora em diante, ela é a sua Mãe.*

Vira-se para o segundo e pergunta:

- *Qual o seu nome?*

- *É Pedro.*

- *E o que você está fazendo aqui?*

- *Servindo à Pátria.*

- *E o que é aquilo? – apontando para a bandeira.*

- *É minha tia. Mãe de Tonho...*

Como visto acima, de acordo com a Teoria de Script Semântico do Humor, proposta por Raskin (1979; 1985), para que um texto seja engraçado, ele deve obedecer a duas condições: (i) ser compatível, totalmente ou em parte, com dois frames diferentes; (ii) os dois frames com os quais o texto é compatível devem ser opostos.

Portanto, antes de discutirmos o processo da produção de humor na piada acima, vejamos que a unidade lexical “*mãe*” evoca dois frames, os quais podemos reconhecer como sendo:

Frame 1 - *Pátria*: Lugar, nação, terra onde alguém nasce, de que uma pessoa é cidadã ou lugar de onde algo ou alguém provém.

* **OBS:** O frame da *Pátria* assume a metáfora da **provedora**. Por isso, é tão comum a ligação da unidade lexical “*Pátria-Mãe*”, ou simplesmente “*Mãe*”, com esse frame. Porém, até o momento, a FrameNet ainda não desenvolveu plenamente um modo de lidar com a questão da metáfora.

Frame 2 - *Parentesco*¹: Este frame contém palavras que denotam relações de parentesco. Ao anotar os usos direcionais dessas palavras, usamos os termos padrão da antropologia, Ego e Alter.

***Ex:** [João_{alter}] é [meu_{ego}] PRIMO.

A partir do contexto do Exército, da fala do sargento (que coloca o sujeito de “*Mãe*” como um item lexical [- humano] ao afirmar que, a partir daquele momento, “*ela* [a Bandeira do Brasil] *é a sua Mãe*”) e do conhecimento culturalmente convencionalizado, o ouvinte/leitor da piada é levado a evocar o frame de “*Pátria*” ao escutar o item lexical “*Mãe*” pela primeira vez.

¹ Retirado e traduzido do banco de dados da FrameNet, onde encontramos o frame ‘*kinship*’, evocado pela UL ‘*mother*’.

Porém, na última fala, a palavra “tia” surge como um elemento estranho ao frame de *Pátria*, já que aparentemente não possui relação alguma com este. Logo, a unidade lexical “tia”, pertencente ao frame de “*Parentesco*”, irá evocar esse segundo frame. Contudo, cabe observar que, ainda que ambos os frames encontrem-se em justaposição (*Pátria*, acionado pela UL “mãe”; e *Parentesco*, inicialmente acionado pela UL “tia”), a conexão entre eles deve estar mais explícita, caso contrário, a piada não fará sentido, pois a relação de uma mensagem com a outra (ou seja, a relação de “Pátria-Mãe” com “tia”) poderá parecer muito distante para o ouvinte.

Por essa razão, torna-se relevante a continuidade da elocução do narrador da piada, ainda dentro do frame *Parentesco*, porém, agora, explicitando que a ambiguidade encontra-se na unidade lexical “mãe”, que, inicialmente, referia-se à Pátria-Mãe, e passou a fazer referência ao membro da família de um participante da narrativa (ou seja, à “Mãe de Tonho”). O elemento estranho ao primeiro frame (*Pátria*) agora passa a ser o sintagma preposicional “de Tonho” (uma vez que a Pátria não seria a “mãe”, ou seja, a nação apenas “de Tonho”, mas sim de todos os seus cidadãos). Ao se deparar com esse elemento estranho, o ouvinte, de acordo com Raskin (op. cit.), precisa voltar e realizar a interpretação *non-bona-fide*, ou seja, mudar para o modo humorístico para que todo o texto possa fazer sentido.

Observe que ambos os frames precisam estar presentes na elocução humorística para que a justaposição ocorra. Segundo Beeman (2000), é justamente a presença de ambos os frames em paradoxo que irá gerar a tensão momentânea que, em seguida, será liberada através do riso.

2.2. A Piada do Papagaio

A segunda piada a ser analisada é a seguinte:

Um ladrão entra tarde da noite numa casa, e, enquanto estava andando bem de mansinho na sala, ele ouve uma voz:

- Jesus está te olhando!

Assustado, ele para, olha para todos os lados, mas não vê ninguém, e então resolve continuar. Momentos depois, escuta novamente a mesma voz dizendo:

- Jesus está de olho em você!

Quase se borrando, ele descobre um papagaio numa gaiola num canto da sala. Ele se aproxima e pergunta:

- Foi você que falou que Jesus está me vendo?

E o papagaio responde:

- Foi...

E o diálogo continua:

- Pô, cara, você quase me mata de susto... Qual o seu nome?

- Judas...

- Mas que nome estranho para um papagaio, você não acha? Quem foi que te colocou esse nome?

- Foi o mesmo cara que colocou o nome de Jesus naquele Pit Bull ali...

Assim como no exemplo anterior, esta piada segue as condições da Teoria de Script Semântico do Humor (RASKIN, 1979; 1985) de compatibilidade com dois frames diferentes. A partir da unidade lexical “*olhar*”, podemos perceber a existência de dois frames:

Frame 1 - *Proteger*: Um PROTETOR cuida de um AGENTE, ou julga as AÇÕES de um AGENTE.

Frame 2 - *Observar*: Um OBSERVADOR fita os olhos em um AGENTE, ou examina as AÇÕES de um AGENTE.

Ao construir o primeiro frame, o narrador liga a ação de “proteção” à ideia de religião, ao Cristianismo, ao utilizar a palavra “Jesus” como sendo o PROTETOR. Além disso, a narração de uma voz que pode ser ouvida, mas não vista, corrobora com a perspectiva de um ser onipresente, que olha por todos nós (portanto, [- concreto]).

Ao perceber um elemento estranho ao primeiro frame, ou seja, o Pit Bull como OBSERVADOR, o ouvinte retoma a leitura e realiza a interpretação *non-bona-fide* (a mudança para o modo humorístico), percebendo a ambiguidade na ação de “olhar” e a reinterpretação do nome “Jesus”.

Como visto, ainda que os frames encontrem-se em paradoxo, a conexão entre eles deve estar clara, caso contrário, a piada não fará sentido, pois a relação entre as mensagens parecerá obscura para o ouvinte. Nesse caso, a ambiguidade se dá justamente na mudança da ação de “olhar para”, que passa de um ser “etéreo”, que protege a todos, de um item lexical [- concreto], para o protótipo de Pit Bull, o cachorro agressivo, um item lexical [+ concreto] que observa o ladrão, provavelmente prestes a atacá-lo.

Conclusão

A análise das piadas demonstra que a Semântica de Frames e seus elementos aplicados ao projeto FrameNet fornecem importantes ferramentas na compreensão da produção de elocuições humorísticas e do processo de incongruência entre frames necessário para a geração do humor.

Percebemos que a possibilidade de descrição dos frames envolvendo papéis conceptuais, ou seja, *elementos de frames* mostrou-se uma das ferramentas primordiais da FrameNet em nossas análises. A partir daí, tornou-se possível reconhecer exatamente onde se encontravam os elementos que causavam a estranheza dentro do frame evocado inicialmente pela narrativa, ou seja, quais eram as estruturas que instanciavam os EFs de um frame diferente, permitindo assim que o paradoxo entre ambos os frames possibilitasse a geração de humor.

Referências

ATTARDO, Salvatore. *Linguistic Theories of Humor*. Berlin/New York: Mouton. 1994.

BEEMAN, William O. Humor. In: DURANTI, Alessandro (ed). *Linguistic Lexicon for the Millenium. Journal of Linguistic Anthropology*. 9:2. 2000.

FILLMORE, Charles. Frames and the semantics of understanding. *Quaderni di Semantica* 6.2, p. 222-254. 1985.

FILLMORE, Charles. et al., Background to Framenet. In: *International Journal of Lexicography*, Vol. 16 N° 3. Oxford University Press. 2003.

GOFFMAN, Erving. *Frame Analysis*. New York: Harper & Row. 1974.

GOFFMAN, Erving. Frame analysis: from “Frame analysis: an essay on the organization of experience”. In: LEMERT, C. & BRANAMAN, A. (eds). *The Goffman reader*. Malden, MA: Blackwell Publishing, p. 149-166. 1997.

PETRUCK, Miriam R. L. Frame Semantics. In: J-O. Östman, J. Verschueren, and J. Blommaert (eds.) *Handbook of Pragmatics*. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins. 1996.

RASKIN, Victor. Semantic Mechanisms of Humor. In: C. Chiarello et al. (eds.) *Proceedings of the Fifth Annual Meeting of the Berkeley Linguistic Society*. 325-335. 1979.

RASKIN, Victor. *Semantic Mechanisms of Humor*. Dordrecht-Boston-Lancaster: D. Reidel. 1985.

TANNEN, Deborah. What's in a frame? Surface evidence for underlying expectations. In: *New Directions in Discourse Processing*, ed. by Roy Freedle, 137-181. Norwood: Ablex. 1979.

WINE, Linda. Towards a deeper understanding of framing, footing, and alignment. *Teachers College, Columbia University Working Papers in TESOL & Applied Linguistics*. vol. 8, n. 2, 2008.