

## PROCESSOS REFERENCIAIS NA CONSTRUÇÃO DO HUMOR: UM ESTUDO DO PROGRAMA *CHOQUE DE CULTURA*<sup>1</sup>

### *REFERENCE PROCESSES IN CONSTRUCTION OF HUMOR: A STUDY OF CHOQUE DE CULTURA PROGRAM*

Maria Eduarda Prauchner da Costa<sup>2</sup>

#### RESUMO

Os usos de processos referenciais trazem sentidos diversos às interações comunicativas conforme os conhecimentos previamente adquiridos pelos interlocutores. Diante disso, o objetivo deste trabalho é compreender a aplicação dos tipos de referenciação como um efeito de sentido na promoção de humor em situações de oralidade. Isso permite um melhor entendimento sobre as estratégias de recepção de usos linguísticos. Além disso, o trabalho com processos referenciais propicia ampliar os conhecimentos sobre a linguagem, rever as relações entre pragmática e cognição, analisar mais atentamente o funcionamento semântico da língua e revisitar os conceitos de língua, referência, inferência e coerência. Nesse contexto, o *corpus* selecionado para o presente trabalho foi o programa humorístico *Choque de Cultura*, disponível *on-line* no canal TV Quase da plataforma *YouTube*. Em função do número de episódios existentes ser extenso para uma análise total, foram selecionados três episódios do programa e mais um vídeo, de outro canal do *YouTube*, que contou com a participação especial das quatro personagens principais, totalizando quatro vídeos para comporem o *corpus* deste trabalho. Como procedimentos de análise, realizou-se a transcrição ortográfica dos quatro vídeos eleitos e, posteriormente, a seleção de trechos de cada programa que se mostrassem relevantes para análise da referenciação em situações humorísticas. Os principais resultados indicam a frequente repetição lexical idêntica e o uso de elementos que mobilizam o contexto sociocognitivo e a memória discursiva dos participantes em momentos de humor; em menor ocorrência, observa-se o uso de rotulação.

**Palavras-chave:** Referenciação. Humor. Oralidade. Choque de Cultura.

#### ABSTRACT

*The uses of referential processes bring different meanings to communicative interactions according to the knowledge previously acquired by the interlocutors. Considering this, we seek to understand the applications of referencing as a meaning effect on the promotions of humor in oral situations. This allows a better understanding of the reception strategies of linguistic uses. Furthermore, working with referential process provides a broader understanding of language, a review of the relationship between pragmatics and cognition, a closer look at the semantic function of language, and revisiting the concepts of language, reference, inference, and coherence. The corpus selected was the humorous show Choque de Cultura, available online on the YouTube platform. Because of the extensive number of episodes, we selected three and one more video from another YouTube channel, which featured the special participation of the four main characters, totaling four videos for corpus of this work. As analysis procedures, we performed the orthographic transcription of the four elected videos and, subsequently, the selection of excerpts from each program that were relevant for the analysis of referencing in humorous situations. The main results indicate the frequent identical lexical*

1 Trabalho de Conclusão do Curso de Bacharelado em Letras

2 E-mail: mariaeduardaprauchner@gmail.com

*repetition and the use of elements that mobilize the socio-cognitive context and the discursive memory of the participants in moments of humor, less frequently, the use of labeling is observed.*

**Keywords:** Referencing. Humor. Orality. *Choque de Cultura*.

## INTRODUÇÃO

Quando aplicados, os processos referenciais proporcionam diversas possibilidades semânticas e interpretativas às interações comunicativas de acordo com os conhecimentos previamente adquiridos por aqueles que participam do ato linguístico. Um estudo sobre os efeitos da referenciação em situações de humor permite melhor entendimento sobre as estratégias de aplicação, manipulação e recepção de usos linguísticos. O trabalho com processos referenciais propicia também a expansão de outros aspectos teóricos, como a contribuição para ampliar os conhecimentos sobre linguagem, o que abrange a revisão das relações entre pragmática e cognição, a análise mais atenta do funcionamento semântico da língua e o retorno aos conceitos de referência, inferência e coerência. Explorar os processos referenciais no campo da oralidade possibilita estender os estudos sobre o tema a uma área importante e relativamente menos explorada que o campo escrito.

Diante disso, o objetivo principal deste trabalho é averiguar as ocorrências e as estratégias de referenciação em situações orais de humor. Para atingir essa proposta, foram selecionados trechos do programa humorístico *Choque de Cultura*, disponibilizado no canal TV Quase da plataforma *Youtube*, e de um vídeo que conta com a participação das personagens para comporem o *corpus*, pois o programa apresenta as características que este trabalho busca analisar. Após a seleção, foram identificados os aspectos referenciais presentes nos episódios do programa escolhidos.

A fim de organizar este artigo, a seção inicial registrou o referencial teórico e subdividiu-se em três subseções: a primeira trata dos estudos da oralidade no contexto brasileiro; na sequência, apresentou-se o conceito de referenciação; por fim, abordou-se o gênero humorístico. A seção posterior trata dos aspectos metodológicos, apresentando o *corpus* do trabalho e explicando os procedimentos de análise. Os resultados e as discussões são evidenciados em nova seção, e, finalmente, as considerações finais encerram a proposta aqui esboçada.

## REFERENCIAL TEÓRICO

Nesta seção, são apresentados alguns conceitos e estudos que foram usados como base teórica para desenvolver esta pesquisa. O referencial teórico divide-se em três subseções. Em “Estudos sobre a oralidade no contexto brasileiro”, trata-se de conceitos importantes para o estudo da oralidade, bem como os principais teóricos responsáveis por propagar e desenvolver estudos nessa área. “A referenciação” apresenta e discute o conceito que nomeia a subseção e explora as etapas do processo.

A última subseção, intitulada “O humor em situações orais”, tem a finalidade de destacar aspectos que podem gerar humor e o modo como isso ocorre em contextos de oralidade.

## ESTUDOS SOBRE A ORALIDADE NO CONTEXTO BRASILEIRO

Uma das vertentes que se propõe estudar a oralidade é a análise da conversação, fundada em torno da década de 1970. Essa vertente, como resumido por Leite *et al.* (2010, p. 49), “examina as relações que se estabelecem na conversação, por via do discurso, explicando-as no quadro mais amplo das ações e interações sociais ou das práticas sociais”. Nesse sentido, a conversação ocupa um papel importante nessa área de pesquisa, pois é compreendida como a primeira fonte de interações humanas e a prática social mais comum. A análise da conversação parte, de forma geral, de dados empíricos em situações reais e prima pelas relações intersubjetivas em âmbito afetivo e emocional dos sujeitos aproximados no contexto da conversação. Nas palavras de Leite *et al.* (2010, p. 52), “a interação verbal é examinada principalmente por seu papel de produzir envolvimento”. Aqui, os princípios gerais de constituição do texto falado são examinados, porém a análise proposta expande-se ao considerar esses mesmos princípios no âmbito do processo de interação entre os falantes.

Na história da análise da conversação, dois períodos destacam-se: em um primeiro momento, as descrições dos mecanismos de organização da conversação e das relações intersubjetivas que nela se estabelecem foram o principal interesse dos analistas da conversação; no segundo momento, houve um interesse maior pelos procedimentos linguísticos presentes no texto falado, com destaque para a intercompreensão dos sujeitos que participam da conversação. Inicialmente, buscava-se encaixar as funções interacionais na conversação. Posteriormente, na nova fase, procurava-se relacionar os procedimentos linguísticos e as funções interacionais. Nomes como Luiz Antônio Marcuschi, Ingedore Koch, Dino Preti e outros foram fundamentais para os avanços dos estudos da análise da conversação no país, com a publicação de pesquisas, criação de eventos e desenvolvimento de grupos de estudo e trabalho, como o Grupo de Trabalho Linguística do Texto e Análise da Conversação (GT LTAC).

Os trabalhos da GT LTAC são usados por Leite *et al.* (2010, p. 59) para definir os termos “conversação” e “oralidade”. Para conversação, os autores expõem algumas definições apontadas, principalmente, por Marcuschi e terminam por generalizar o conceito como “um tipo particular de interação social, em que se empregam elementos verbais e não verbais”. Fávero *et al.* (2010) complementam o conceito afirmando que, apesar de existir um aparente caos, há um desenvolvimento metódico e sistemático na conversação, pois, por exemplo, a alternância de turnos relaciona-se com uma construção colaborativa entre as partes que participam da conversação. Entre outras características destacadas por Fávero *et al.* (2010), as estratégias de correção, hesitação, repetição, espontaneidade e dinamicidade são muito recorrentes na atividade interativa. Já os estudos relativos à oralidade estão inseridos no campo das relações entre fala e escrita, os quais também se apoiam em trabalhos de Marcuschi (2003),

que faz uma distinção entre fala e escrita e entre oralidade e letramento. Para o autor, oralidade e letramento configuram-se como práticas sociais, enquanto fala e escrita seriam modalidades de uso da língua. Considerando a forte presença do tema oralidade neste trabalho, destaca-se aqui a definição de Marcuschi (2003, p. 25) para esse conceito: é “uma prática social interativa para fins comunicativos que se apresenta sob variadas formas ou gêneros textuais fundados na realidade sonora”, que se estende desde uma realização mais informal a uma mais formal nos mais variados contextos de uso.

Para Marcuschi (2003), a oralidade deve estar inserida em contextos de uso para que possa ser analisada e estudada, enxergando-a, além dos códigos pelos quais é representada, como um conjunto de práticas sociais. O autor considera que, através do uso da língua, é possível determinar a variação linguística e todas as suas manifestações, ou seja, “as línguas se fundam em usos e não o contrário” (MARCUSCHI, 2003, p. 16). Dessa forma, é importante considerar o contexto em que se insere a aplicação da oralidade, pois são as práticas sociais que estabelecem seu lugar, papel e grau de relevância na sociedade. Assim sendo, destaca-se aqui a dinâmica das interações nas entrevistas, pois o *corpus* selecionado para este trabalho aproxima-se em alguns aspectos desse modelo de programa. Fávero *et al.* (2010, p. 128) estabelecem a entrevista como uma “criação coletiva, pois produz-se não só internacionalmente, mas também de forma organizada e é o lugar em que os interactantes constituem relações especiais de dominância ou igualdade, convivência ou conflito, familiaridade ou distância”.

A proposta deste trabalho insere-se, então, no contexto de estudos da oralidade, pois, a partir da análise da conversação, concentra-se nos elementos dessa prática social, mais especificamente em entrevistas e *talk shows*. Explora, assim, aspectos que podem influenciar na produção do humor em situações em que a oralidade se faz presente.

## A REFERENCIAÇÃO

A referenciação relaciona-se com a ideia de que a realidade seria algo fabricado a partir das percepções culturais e experienciais dos indivíduos, os quais, por meio da linguagem, garantem a manutenção dos conceitos estabelecidos, fazendo com que se constitua e se mantenha o que se considera conhecimento. Os referentes, que surgem do processo de referenciação, são encarados como acontecimentos cognitivos, já que são fabricados a partir da percepção-cognição do sujeito. Koch (2004) apoia-se na visão de Blikstein sobre como a realidade seria moldada por meio da forma que é percebida.

A referenciação é definida por Koch (2004, p. 53) “como atividade discursiva, que implica uma visão não referencial da língua e da linguagem”, pensamento que leva a autora a questionar as relações entre os referentes e os termos que os designam, as quais se mostram frágeis. Organizar o mundo em categorias é uma maneira de sistematizar essas relações, o que leva ao surgimento do conceito de categoria de nível básico, proposto por Eleanor Rosch, na qual se baseia Koch (2004).

Existem elementos considerados mais afastados do centro de determinada categoria, e aqueles que se encontram mais centralizados são chamados de protótipos, como, por exemplo, “livro” em contraste com “história em quadrinhos” na categoria “literatura”<sup>3</sup>. Dessa forma, de acordo com Koch (2004, p. 54), a existência de categorias de base evidência que “a forma como percebemos e atuamos com os objetos é fundamental para a forma como somos capazes de desenvolver conceitos abstratos sobre eles”. Koch (2004) cita Montana e Dubois, que defendem que as categorias se encontram em posições flexíveis, tanto sincrônica quanto diacronicamente, o que as tornaria influenciáveis a diferentes pontos de vista e situações. Em outras palavras, os protótipos estão suscetíveis a modificações por conta de fatores e condições encontrados em determinado grupo social. A autora enfatiza que

não se entende aqui a referência no sentido que lhe é mais tradicionalmente atribuído, como simples representação extensional de referentes do mundo extramental, mas sim como aquilo que designamos, representamos, sugerimos quando usamos um termo ou criamos uma situação discursiva referencial com essa finalidade: as entidades designadas são vistas como objetos-de-discurso (KOCH, 2004, p. 57).

Koch (2004) defende ainda que a referenciação consiste em construir e reconstruir os objetos do discurso de acordo com a vontade do sujeito. Com essa capacidade, os processos referenciais são manipulados durante o evento interativo para transmitir o que o interlocutor deseja, o que os caracteriza como uma atividade discursiva, já que o indivíduo opera sobre um material linguístico. Dessa maneira, não apenas a simples nomeação de algo pode defini-lo, mas a interação entre um objeto do discurso e o sujeito também influencia na construção de mundo e na formação da memória discursiva. A autora considera ainda os recursos anafóricos como uma maneira de retomar informações relativamente complexas, já que mistura o saber linguisticamente construído e o conhecimento cultural previamente adquirido.

As chamadas estratégias de referenciação são operações básicas na construção da memória discursiva. A construção ou ativação é o primeiro passo: quando se introduz um objeto de discurso, até o momento, não mencionado, que passa a ocupar um espaço na memória discursiva. Após isso, a reconstrução ou reativação acontece por meio de um elemento referencial, de modo a manter o objeto de discurso em foco. Por fim, a desfocalização ou desativação finaliza o processo ao introduzir um novo objeto de discurso, que toma o lugar de destaque do objeto anterior. A repetição constante dessas estratégias acaba por estabelecer o modelo textual, que, apesar disso, ainda pode sofrer modificações através de novas referenciações. Para o entendimento e a fabricação adequada de tais estratégias, contudo, mostra-se importante uma considerável quantidade de conhecimentos prévios por parte dos sujeitos. Caso contrário, é provável que ocorram problemas de ambiguidade e falta de clareza, o que pode afetar a comunicação ou até provocar humor.

As formas de introdução ou ativação de referentes no modelo textual foram divididas, segundo Koch (2004), entre aquelas que introduzem um objeto de discurso totalmente novo - anáfora

---

3 Exemplo autoral.

não ancorada - e aquelas que introduzem um novo elemento que possui algum tipo de associação ou inferenciação com elementos do contexto ou do contexto sociocognitivo: anáfora(s) indireta(s) (AI) e anáfora(s) associativa(s) (AA). Na frase “Ele era uma **criança** linda, mas agora é um **adulto** esquisito”<sup>4</sup>, há um caso de AA, pois já é de conhecimento comum que uma criança eventualmente cresce e transforma-se em um adulto. Em “**Animais** fantásticos, onde eles habitam. No **circo** do **Marcos Frota**?”<sup>5</sup> observa-se o fenômeno das AI, pois o cálculo de sentido para que exista uma compreensão da relação estabelecida entre os termos em destaque é grande e dependente do conhecimento previamente adquirido por quem participa desse ato linguístico. É necessário saber que animais já foram recorrentes atrações de circo e que Marcos Frota é um ator, trapezista e dono de circo.

Já Marcuschi (2001) estabelece a AI como um conceito composto geralmente por expressões nominais definidas ou pronomes, sem que haja um correspondente antecedente explícito no texto, inserindo, dessa forma, um novo referencial. Assim, cria-se um processo de referenciação implícita. O autor classifica a AI como “um caso de referência textual, isto é, de construção, indução ou ativação de referentes no processo textual-discursivo que envolve atenção cognitiva conjunta dos interlocutores” (MARCUSCHI, 2001, p. 218-219). Ao abordar a AI e os domínios cognitivos necessários para a operação acontecer, Marcuschi (2001, p. 246) deixa claro que, para compreender uma anáfora indireta, é necessário “investir conhecimentos adequados buscados no contexto das âncoras oferecidas”. Contudo, apenas a associação não garante total compreensão e explicação da AI, pois ainda é possível ocorrer casos de ambiguidade ou falta de clareza, dos quais podem ocasionar situações cômicas.<sup>6</sup>

Quanto à anáfora direta (AD), Marcuschi (2001, p. 219) estabelece-a como uma retomada de “referentes previamente introduzidos, ou seja, estabeleceriam uma relação de correferência entre um elemento anafórico e seu antecedente”, podendo funcionar como um substituto do termo por ela retomado. Isso pode ser observado em “Você falou em **merecimento**, mas falou errado, porque quanto mais merecido um **soco**, menor **mérito ele tem**”<sup>7</sup>, em que “merecimento” é retomado por “mérito”, enquanto “soco” é novamente referenciado pelo pronome “ele”. Para o autor, de forma geral, a relação de sintagmas em uma AI é cognitiva ou discursiva de alguma forma, introduzindo algo novo no discurso, enquanto em AD ocorre apenas um retorno ao sintagma já citado.

Quanto à reconstrução ou reativação, a segunda das chamadas estratégias de referenciação (KOCH, 2004), ela se responsabiliza pela manutenção do modelo textual e cria as cadeias referenciais, amparando a progressão referencial. Essa parte do mecanismo pode ocorrer por meio de elementos gramaticais, como pronomes, elipses, advérbios locativos, entre outros, bem como por intermédio de recursos lexicais, tais como reiteração de itens lexicais, nomes genéricos, sinônimos, expressões nominais (definidas ou indefinidas) e assim por diante. Formas nominais definidas são constituídas

4 Exemplo retirado do vídeo “CHOQUE DE CULTURA #1: Harry Potter Sem Harry Potter”, parte do *corpus* deste trabalho.

5 Exemplo retirado do vídeo “CHOQUE DE CULTURA #1: Harry Potter Sem Harry Potter”, parte do *corpus* deste trabalho.

6 Marcuschi não cita ou aborda AA.

7 Exemplo retirado do vídeo “TOP SOCÃO NA CARA | Choque de Cultura”, parte do *corpus* deste trabalho.

de, no mínimo, um determinante definido seguido de um nome, o que proporciona ao locutor operar uma seleção de opções que são relevantes para seus propósitos linguísticos. Como exemplo disso, menciona-se o trecho “Na minha opinião, um filme do Harry Potter sem Harry Potter é golpe”<sup>8</sup>. A escolha dos termos para caracterizar ou definir um referente é feita baseada nas intenções do sujeito que produz o texto, por isso é possível dizer que determinada descrição pode transmitir mais do que apenas a informação que um discurso carrega, como opiniões e crenças de um sujeito. No caso do exemplo citado, a intenção do sujeito ao caracterizar um filme da franquia *Harry Potter* como “sem Harry Potter” poderia ser provocar o humor através de uma associação contraditória, já que um filme de determinada personagem necessariamente precisaria apresentá-la em sua execução, especialmente quando esta é quem protagoniza os filmes.

Como mencionado anteriormente, a última etapa das estratégias de referenciação de Koch (2004), chamada de desfocalização ou desativação, consiste na introdução de um novo objeto do discurso que ocupará o lugar de destaque do elemento anterior. A introdução de um termo que não corresponde às expectativas do ouvinte pode causar a sensação de estranhamento ou surpresa, e, conseqüentemente, daí pode surgir uma incompreensão ou um apelo ao humor. Contudo, para que exista o elemento cômico, é necessário que o sujeito interprete a situação. De acordo com a hipótese de Possenti (1998, p. 72-73, grifo nosso), entender uma piada ou uma situação humorística não é o mesmo que “decodificar um texto, mas interpretá-lo, e que a interpretação demanda um *trabalho* do ouvinte, enquanto a decodificação demanda apenas um conhecimento”, que é necessário, mas não suficiente para a interpretação. É nessa tese que se baseia o autor para explicar o surgimento do humor em determinadas situações. Como exemplo, há a seguinte situação, retirada do texto de Possenti (1998, p. 75, grifos nossos):

Do mesmo personagem conta-se a seguinte anedota: tendo ido aos Estados Unidos quando candidato no momento do desembarque viu uma faixa em que se lia **WELCOME COSTA E SILVA**. Vendo-a, parou e, instado a desembarcar, teria dito: “Só se prenderem o **Wel**”.

Para que um ouvinte entenda o efeito humorístico, é necessário interpretar que a palavra *welcome* pode ser dividida em “wel” e “come”, sendo “wel”, nesse contexto, interpretado como um nome de um homem e “come” como o verbo “comer” na terceira pessoa do singular do presente do indicativo, constituindo-se, assim, um enunciado com o sentido pejorativo de “possuir alguém sexualmente”. Nesse sentido, observa-se a introdução do termo “Wel” como aquele que faz referência a “welcome”, porém a ressignificação ocorrida com a palavra em inglês gera uma quebra nas expectativas e causa humor.

## O HUMOR EM SITUAÇÕES ORAIS

Em meio às estratégias de referenciação apresentadas por Koch (2004), é possível encontrar meios para efeitos humorísticos se fizerem presentes em determinadas situações, às vezes acidentalmente,  
8 Exemplo retirado do vídeo “CHOQUE DE CULTURA #1: Harry Potter Sem Harry Potter”, parte do *corpus* deste trabalho.

mas propositalmente também. Nesse sentido, Possenti (1998) estabelece alguns aspectos que podem promover humor: elementos fonológicos com resultados morfológicos<sup>9</sup>, quebra de relações num mesmo sistema de referência, ambiguidades, equívocos interpretativos, entre outros.

Possenti (1998, p. 72) adota o conceito de operação epilinguística e estabelece-a como “qualquer operação ativa que o intérprete efetua sobre dados linguísticos, analisando-os de um certo modo”. Para esse tipo de análise, o autor destaca a importância do texto e do(s) sujeito(s) que participa(m) do ato linguístico, já que o texto será o objeto que passará pela operação epilinguística e o leitor/ouvinte a executar. O resultado da operação sofre influência direta dos conhecimentos linguístico e socio-cognitivo do indivíduo, já que existem fatores contextuais relevantes que precisam ser interpretados.

A operação epilinguística relaciona-se com os aspectos que podem promover humor apontados por Possenti (1998) na medida em que ela precisa ser bem-sucedida para que a intenção do interlocutor (naquele contexto, aquele que conta a piada) seja alcançada. Já que a finalidade das palavras não é exclusivamente produzir situações humorísticas, as operações epilinguísticas mostram-se fundamentais para a existência do humor, pois possibilitam que o indivíduo interprete e entenda a piada para compreender o humor presente nela. O processo epilinguístico permite que os participantes do ato linguístico consigam identificar os aspectos que podem promover humor, como aqueles citados por Possenti (1998), e interpretá-los. Além disso, o sujeito que cria a piada ou situação cômica também faz uso do processo epilinguístico para gerá-las. A quebra de relações num mesmo sistema de referência, por exemplo, exige do sujeito uma interpretação que o possibilite compreender o processo de desfocalização.

Em meio a aspectos linguísticos, características presentes na oralidade também podem contribuir para o surgimento do humor em determinadas situações. A repetição idêntica de termos e o tom com que determinadas sentenças são proferidas, ambos elementos orais, podem corroborar para a construção de momentos humorísticos. Um mal-entendido em relação à pronúncia ou compreensão de uma determinada palavra ou frase (elementos fonológicos com resultados morfológicos) possibilita o surgimento de humor.

O *corpus* deste trabalho aproxima-se do formato de programas de entrevista em *talk shows*, o que, devido as suas características próprias, também influencia na produção de humor. A presença de quatro personagens recorrentes que integram o programa *Choque de Cultura* e interagem entre si permite a existência de diálogos e trílogos, que sofrem uma constante rotação para que todos possam ter seu momento de fala. De acordo com Fávero *et al.* (2010), o trílogo seria menos constrangedor que o diálogo, porém mais conflitual, o que é utilizado como forma de promover humor no programa *Choque de Cultura*. Outro aspecto destacado por Fávero *et al.* (2010, p. 144) é que “entrevistas apresentadas em *talk show* ora tendem para o polo do contrato ora para o da polêmica”. Baseado

---

9 Por exemplo: “- Qual a diferença entre uma criança e um carpinteiro? - ? - É que a criança adora uma mamadeira e um carpinteiro detesta uma má madeira” (POSSENTI, 1998, p. 74).

nisso, observa-se que o *corpus* deste trabalho tende ao polo polêmico, pois faz afirmações absurdas e contraditórias em diversos momentos e ignora deliberadamente a polidez comumente presente em programas de entrevista e *talk shows*, justamente por buscar atingir o humor.

## ASPECTOS METODOLÓGICOS

### DESCRIÇÃO DO *CORPUS*

O *corpus* selecionado para esta pesquisa foi o programa humorístico *Choque de Cultura*, disponível *on-line* na plataforma *YouTube*. Desenvolvido pela produtora audiovisual TV Quase, o primeiro episódio do *Choque de Cultura* foi disponibilizado em novembro de 2016, e, desde então, o programa continua recebendo novos episódios, totalizando, até o momento da elaboração deste trabalho, quatro temporadas. Até novembro de 2019, *Choque de Cultura* possuía 38 episódios disponíveis *on-line*.

A duração dos episódios é de 5 até 15 minutos e apresenta motoristas de van, os quatro maiores “nomes do transporte alternativo do país” de acordo com as próprias personagens, que se reúnem para comentar os últimos filmes em cartaz e alguns clássicos já consagrados da sétima arte, o que gera momentos de humor. O formato do programa aproxima-se das entrevistas televisivas e *talk shows*, porém de baixo orçamento, já que a maioria dos episódios foi gravada em um espaço simples e sem plateia. As personagens participantes são Rogerinho do Ingá, Maurílio dos Anjos, Julinho da Van e Renan, existindo ainda uma ajudante chamada Simone, que nunca apareceu em frente às câmeras. Há menções ainda a uma irmã de Maurílio e a um filho e uma esposa de Renan, chamados, respectivamente, Renanzinho e Fabíola, que são citados de forma recorrente no programa.

### CRITÉRIOS DE SELEÇÃO DO *CORPUS*

Todos os 38 episódios foram assistidos, e, em função do número de episódios existentes ser extenso para uma análise total, foram selecionados três programas e mais um vídeo de outro canal do *YouTube*, que contou com a participação especial das quatro personagens principais, totalizando quatro vídeos para o *corpus* deste trabalho. O vídeo “CHOQUE DE CULTURA #1: Harry Potter Sem Harry Potter”<sup>10</sup> foi escolhido por se tratar do episódio de estreia do programa; “TOP SOCÃO NA CARA | Choque de Cultura” foi selecionado por tratar de uma lista e reunir menções a vários filmes de diversos gêneros; e “CHOQUE DE CULTURA #32: Se Eu Fosse Você 2, o filme mais complexo de todos os tempos” encontra-se entre os episódios eleitos para análise por ter como temática um filme nacional. O quarto vídeo do *corpus*, intitulado “Choque de Cultura responde ao teste ‘Quantos

---

10 O endereço eletrônico em que os vídeos escolhidos para composição do *corpus* podem ser encontrados e assistidos estão mencionados nas referências.

filmes cults você já viu?”, foi selecionado porque não se trata de um episódio recorrente do programa, mas sim de uma participação especial das personagens em um outro canal da plataforma do *YouTube*.

Em “CHOQUE DE CULTURA #1: Harry Potter Sem Harry Potter”, o episódio de estreia, Rogerinho, Maurílio, Julinho e Renan falam sobre o filme *Animais Fantásticos e Onde Habitam*, *spin off* da série de filmes *Harry Potter*. No vídeo “TOP SOCÃO NA CARA | Choque de Cultura”, os quatro apresentadores reúnem momentos, retirados de diversos filmes, que envolvem punhos no rosto, montando assim a lista de melhores “socos na cara” da história do cinema, de acordo com eles. No episódio “CHOQUE DE CULTURA #32: Se Eu Fosse Você 2, o filme mais complexo de todos os tempos”, os pilotos discutem a complexidade do filme nacional *Se Eu Fosse Você 2*, encarado por eles como um filme extremamente difícil de compreender. No último vídeo selecionado para análise, “Choque de Cultura responde ao teste ‘Quantos filmes cults você já viu?’”, Rogerinho, Renan, Maurílio e Julinho são divididos em duplas e respondem ao *quiz* criado pela plataforma *Buzzfeed*, falando se assistiram ou não ao filme sobre o qual são questionados.

## PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE

Para fins de análise, constituiu-se a transcrição ortográfica da fala das personagens dos quatro vídeos eleitos, e, posteriormente, foi realizada a seleção de trechos de cada programa nos quais as marcas de referenciação promoviam o humor, ou delas surgiam indícios para os efeitos de humor na e pela língua em uso. A transcrição dos trechos selecionados para o *corpus* deste trabalho foi feita a partir das orientações na obra *Análise da Conversação*, de Marcuschi (2003).

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

Nesta seção, são apresentados os resultados da pesquisa por meio da identificação dos aspectos referenciais observados nos episódios selecionados. Os trechos em que foi possível encontrar processos de referenciação como efeitos humorísticos foram organizados em tabelas, de acordo com o vídeo do qual foram retirados. Após isso, discutem-se os resultados encontrados.

### RESULTADOS PARA O VÍDEO “CHOQUE DE CULTURA #1: HARRY POTTER SEM HARRY POTTER”

A fim de registrar os resultados, adotaram-se, no Quadro 1, siglas relativas aos nomes das personagens: (RI) para Rogerinho do Ingá, (R) para Renan, (M) para Maurílio dos Anjos e (J) para Julinho da Van.

**Quadro 1 - Enunciados e resultados relativos ao vídeo intitulado  
“CHOQUE DE CULTURA #1: HARRY POTTER SEM HARRY POTTER”**

ENUNCIADOS	PROCESSOS REFERENCIAIS
<p><b>Enunciado 1</b> (RI): Você que tava procurando um programa de cultura? Encontrô porra. Choque de Cultura, programa sobre cultura, com os maiores nomes do transporte alternativo aqui do país. Hoje cinema. Harry Potter. (+) Animais fantásticos, onde eles habitam. No circo do Marcos Frota? No Projaqui? Muito pelo contrário, esses seres habitam, nesse novo trailer, a mala do Stéfén Raukin, nesse novo filme do Harry Potter QUE NÃO TEM HARRY POTTER! Renan, seu boa noite. Vai levá o filho pá vê o filme?</p> <p>(R): Boa noite, Rogerinho. Não vô leva: a criança pra vê o filme, porque não tem Harry Potter, ele vai fica indignado, capaz até de me agredir no cinema.</p>	<p>1) Reiteração de itens lexicais idênticos: - “cultura” é repetido três vezes - “Harry Potter” é repetido três vezes</p> <p>2) Elementos presentes no contexto sociocognitivo: - “Animais fantásticos, onde eles habitam. No circo do Marcos Frota?”</p>
<p><b>Enunciado 2</b> (RI): Maurílio, seu boa noite.</p> <p>(M): Boa noite, amantes do cinema de todo o Brasil. Na minha opinião um filme do Harry Potter sem o Harry Potter é golpe. É a mema coisa que fazê um filme dos 10 Mandamentos sem tê Jesus, vai causa uma revolta na população que vai/</p> <p>(RI): Mas 10 Mandamento não tem Jesus, Maurílio, tá maluco, rapá, que porra é essa? Jesus é antes, rapá.</p>	<p>1) Reiteração de itens lexicais idênticos: - “Harry Potter” é repetido duas vezes</p> <p>2) Rotulação: - “golpe”</p> <p>3) Elementos presentes no contexto sociocognitivo: - “Jesus” e “10 Mandamentos”</p>
<p><b>Enunciado 3</b> (R): O filme do Rambo sem Rambo. Qual a única coisa que tem que tê no filme do Rambo? + Rambo.</p>	<p>1) Reiteração de itens lexicais idênticos: - “Rambo” é repetido quatro vezes</p>
<p><b>Enunciado 4</b> (RI): Mas não vai tê mais filme de Harry Potter com Harry Potter, rapá. O cara tá adulto já, rapá. Como é que vai fazê com o Harry Potter na escola? Analfabeto, um cara com 20 anos na escola...</p> <p>(M): Era uma criança linda.</p> <p>(R): Ele era uma criança linda, mas agora é um adulto esquisito.</p> <p>(RI): É e tá desempregado.</p> <p>(R): Vai trabalhá como?</p> <p>(RI): E tá desempregado.</p> <p>(R): Ele pode trabalha de repente num shopping fazendo um sósia que nem é tão parecido com ele mesmo. Pra fazê na inauguração duma livraria.</p>	<p>1) Reiteração de itens lexicais idênticos: - “Harry Potter” é repetido três vezes</p> <p>2) Elementos presentes no contexto sociocognitivo: - “criança linda” e “adulto esquisito” - “Um sósia que nem é tão parecido com ele mesmo”</p>

<p><b>Enunciado 5</b></p> <p>(R): Ah, tem que lê o livro pra vê o filme? Tem que fazê um curso pra ver o filme?</p> <p>(M): Não, tem várias coisas/</p> <p>(R): Eu vejo o filme pra não tê que lê o livro.</p> <p>(M): Tem várias coisa de água no livro. Ai/</p> <p>(R): Aí então cê abre o livro e sai água na sua cara também?</p>	<p>1) Reiteração de itens lexicais idênticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- “livro” é repetido quatro vezes</li> <li>- “filme” é repetido três vezes</li> <li>- “água” é repetido duas vezes</li> </ul>
<p><b>Enunciado 6</b></p> <p>(R): Rambo tem livro?</p> <p>(M): Tem livro.</p> <p>(R): Qual o livro, qual o nome do livro do Rambo?</p> <p>(M): É Rambo.</p>	<p>1) Reiteração de itens lexicais idênticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- “Rambo” é repetido três vezes</li> <li>- “livro” é repetido quatro vezes</li> </ul>

Fonte: Elaborado pela autora.

Nesses fragmentos do episódio “CHOQUE DE CULTURA #1: HARRY POTTER SEM HARRY POTTER”, é possível observar que a referenciação apresenta-se por meio de três formas: reiteração de itens lexicais idênticos, elementos presentes no contexto sociocognitivo dos sujeitos e rotulação.

A reiteração de itens lexicais idênticos em um curto intervalo de tempo ocorre em todos os enunciados selecionados. Através dessa repetição de itens idênticos, como abordado por Koch (2004), o objeto do discurso já ativado permanece em foco (passando pelo processo de reativação), e, por conta da insistência do sujeito em repetir o termo, a cadeia referencial do texto recebe uma manutenção mediante as intenções do interlocutor que a produz. De acordo com os estudos da linguística do texto, essa repetição constante é comumente observada na oralidade e evitada na escrita, pois, no meio escrito, espera-se uma maior economia e objetividade que não são consideradas no meio oral. Esse aspecto citado por último pode ser observado quando a personagem (R) fala, no enunciado 3, “O filme do Rambo sem Rambo. Qual a única coisa que tem que tê no filme do Rambo? +Rambo”. A obviedade da sentença é alavancada com o tom da fala que a personagem usa para proferi-la, o que ajuda a produzir humor. O mesmo fenômeno pode ser percebido no enunciado 6.

No quinto enunciado, além da reiteração de itens lexicais, a interação linguística entre as personagens apresenta-se sem polidez, o que faz com que o programa se mostre mais voltado a um polo conflituoso, afastando-se de um meio mais harmonioso e contratual. Como destacado por Fávero *et al.* (2010), essa pode ser uma característica de programas de entrevista ou *talk shows* usada para criar polêmicas ou, como nesse caso, produzir situações humorísticas através de conflitos. Assim como no exemplo anterior, o tom das falas das personagens, completamente dependente da interpretação de seus atores, contribui para a graça da situação.

As personagens apoiam-se também em elementos presentes no contexto sociocognitivo para produção ou, como Koch (2004) nomeia, ativação/reativação da memória do sujeito que consome o programa. No enunciado 1, a sentença “Animais fantásticos, onde eles habitam. No circo do Marcos Frota?” pede que o interlocutor, para compreender a relação, tenha conhecimento prévio sobre como animais costumavam ser atrações recorrentes em circos e sobre Marcos Frota, um ator e personalidade famosa, ser dono de um circo. No enunciado 2, “É a mesma coisa que fazê um filme dos 10 Mandamentos sem tê Jesus”, pode-se observar o mesmo fenômeno, já que os elementos “10 Mandamentos” e “Jesus” estão relacionados no âmbito do contexto e, nesse caso, poderiam ser classificados como anáforas associativas. Já no enunciado 4 a ativação/reativação na memória do contexto cognitivo ocorre em duas ocasiões: a primeira acontece ao estabelecer uma relação entre “criança linda” e “adulto esquisito” na sentença “Ele era uma criança linda, mas agora é um adulto esquisito”, o que também poderia indicar uma anáfora associativa; e a segunda, ao falar sobre “um sócia que nem é tão parecido com ele mesmo”, que se apoia em elementos do contexto cognitivo para criar uma contradição que acaba por provocar humor.

As referências feitas através de rotulação beneficiam-se do elemento surpresa e inesperado utilizado pelas personagens, ao estabelecerem relações que beiram o absurdo. Como exemplo, há o enunciado 2, em que se define “Harry Potter sem Harry Potter” como “golpe”.

## RESULTADOS PARA O VÍDEO “TOP SOCÃO NA CARA | CHOQUE DE CULTURA”

No Quadro 2, novamente foram adotadas as siglas (RI) para Rogerinho do Ingá, (R) para Renan, (M) para Maurílio dos Anjos e (J) Julinho da Van para identificar as personagens que participam do episódio selecionado.

**Quadro 2** - Enunciados e resultados relativo ao vídeo intitulado “TOP SOCÃO NA CARA | Choque de Cultura”

ENUNCIADOS	PROCESSOS REFERENCIAIS
<p><b>Enunciado 1</b></p> <p>(RI): Você achô que a gente não ia cumpri a nossa promessa de fazê o top socão na cara? Achô completamente errado, otário:!! Tá começando mais um Choque de Cultura, programa cultural com os maiores nomes do transporte alternativo do país, sempre debatendo a cultura e hoje: + soco, com top socão do Choque de Cultura. Lembrando que + soco de mão aberta é tapa, não vale tapa + Soco com o pé é chute, não vale chute. E soco no saco é golpe baixo.</p> <p>(M): E golpe baixo é golpe.</p> <p>(RI): Isso vale::: Julinho, explica pro pessoal de casa aí que só fica no YouTube e nunca teve a oportunidade de apanhá na rua de bobera o que que é um soco.</p>	<p>1) Reiteração de itens lexicais idênticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- “cultura” é repetido quatro vezes (considerando “cultural”)</li> <li>- “soco” repetido cinco vezes (considerando “socão”)</li> <li>- “tapa” duas vezes</li> <li>- “chute” duas vezes</li> <li>- “golpe” três vezes</li> </ul> <p>2) Elementos presentes no contexto sociocognitivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- “apanhá” e “soco”</li> </ul>

<p><b>Enunciado 2</b></p> <p>(M): Boa noite, gladiadores do audiovisual de todo o Brasil. + Por mim, os socos deveriam ser categorizados conforme:: o merecimento da pessoa que toma esse soco, no caso, um soco na cara de um vilão, + um soco na cara de uma pessoa que é mau caráter, uma pessoa que pede dinheiro emprestado pra você e não paga, uma pessoa que rouba leite da sua cachorra, uma pessoa que transa com a sua irmã, é um soco que tem muito mais merecimento do que um soco na cara de um inocente que não tinha nada a ver com a história e acabou/</p> <p>(R): Reflita um segundo sobre o que você tá falando, Maurílio, porque se você fizer isso, eu tenho certeza que você vai mudar de opinião sozinho. Porque a questão do soco é o seguinte, Rogerinho: é o merecimento. Você falou em merecimento, mas falou errado, porque quanto mais merecido um soco, menor mérito ele tem. É paradoxo que chama isso aí. Se você dá um soco num vilão, numa pessoa mau caráter, isso é fácil, até uma criança ia fazê isso. Você dá um soco num inocente, cê dá um soco numa pessoa debilitada no hospital, essa é a ousadia do soco.</p>	<p>1) Reiteração de itens lexicais idênticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- “soco” é repetido seis vezes na fala de (M)</li> <li>- “pessoa” é repetido cinco vezes</li> <li>- “soco” é repetido novamente seis vezes na fala de (R)</li> </ul> <p>2) Rotulação:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- “...quanto mais merecido um soco, menor mérito ele tem. É paradoxo que chama isso aí”</li> </ul>
<p><b>Enunciado 3</b></p> <p>(M): É belíssimo o comprometimento do Will Ferrel nesse filme com a violência gratuita. Ele agrediu um bebê e um cachorro, mas eu acho que ele deveria tê mordido o cachorro pra tê igualdade de condições.</p>	<p>1) Elementos presentes no contexto sociocognitivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- “mordido o cachorro” e “igualdade de condições”</li> </ul>
<p><b>Enunciado 4</b></p> <p>(R): Inclusive, nas comédia romântica de hoje em dia, a gente não vê mais violência ou vê pouca violência. Vê muito é:: discussão de relacionamento, vê a importância de falá a verdade sendo que é a verdade que acaba com todos os relacionamentos. Inclusive o meu. É a mentira que mantém o casal junto. Eu espero que a nossa audiência, que é jovem, tenha maturidade pra recebê essa informação.</p>	<p>1) Elementos presentes no contexto sociocognitivo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- “maturidade” e “jovem”</li> </ul>

Fonte: Elaborado pela autora.

Nos trechos do segundo episódio selecionado para análise, “TOP SOCÃO NA CARA | Choque de Cultura”, novamente a repetição idêntica de itens lexicais encontra-se fortemente presente, mesmo não acontecendo em todos os enunciados destacados. O uso de elementos presentes no contexto sociocognitivo também é utilizado novamente, dessa vez em 3 dos 4 enunciados, bem como a rotulação, que foi identificada uma vez no segundo enunciado posto no Quadro 2.

No enunciado número 1, a reiteração de itens lexicais idênticos acontece 5 vezes em um curto intervalo de tempo na fala da personagem (RI), inclusive com o uso de sinônimas, como em “soco” e “socão” e em “cultura” e “cultural”. No enunciado 2, ocorre, inclusive, a repetição do termo “soco” em um total de 6 vezes durante a fala de duas personagens diferentes. Baseado nos enunciados 1 e 2, é possível perceber que a repetição idêntica tende a ocorrer mais vezes quanto mais comprida for a

fala da personagem. Além disso, no segundo enunciado, há o tom de conflito e discussão na interação das duas personagens, bem como um somatório de falas absurdas proferidas com naturalidade, como na fala de (R): “Se você dá um soco num vilão, numa pessoa mau caráter, isso é fácil, até uma criança iria fazê isso. Você dá um soco num inocente, cê dá um soco numa pessoa debilitada no hospital, essa é a ousadia do soco.”.

Elementos que pedem uso do contexto sociocognitivo do sujeito que consome o programa estão presentes em 3 dos 4 enunciados selecionados do vídeo número dois. No primeiro enunciado, há a frase: “...explica pro pessoal de casa aí que só fica no YouTube e nunca teve a oportunidade de apanhá na rua de bobera o que que é um soco”, em que os termos “apanhá” e “soco” estão associados por um contexto exterior da fala da personagem (RI), sendo possível classificar essa relação como uma anáfora associativa, considerando o “soco” uma parte do “apanhá” - um hipônimo e um hiperônimo respectivamente. No terceiro enunciado, (M) fala que a personagem de Will Ferrel agrediu um cachorro e um bebê, mas que “ele deveria tê mordido o cachorro pra tê igualdade de condições”, e o interlocutor compreende que “morder o cachorro” equivale a existir “igualdade de condições” por conta de seu conhecimento previamente adquirido e dos aspectos epilinguísticos (POSSENTI, 1998), que permitem a interpretação da referência criada. Como o cachorro não possui mãos para revidar um soco com outro soco, seria justo mordê-lo, já que é a maneira que o cão possui de agredir e atacar.

No enunciado 4, o último analisado nesse episódio, o trecho selecionado provoca humor inicialmente pela sucessão de absurdos ditos pela personagem (R), que conclui sua fala criando uma referência a partir de elementos presentes no contexto cognitivo. Ao falar “Eu espero que a nossa audiência, que é jovem, tenha maturidade pra recebê essa formação”, (R) estabelece uma relação entre “jovem” e “maturidade”, sendo desnecessário explicar o motivo de ele esperar que a audiência do programa possa entender a seriedade do que ele disse, apesar da pouca idade, já que maturidade comumente está associada a uma idade mais avançada. Em todos os casos aqui citados, a memória do espectador do programa, que tem contato com essas interações linguísticas, é ativada e reativada constantemente, permitindo que ele tenha acesso às informações previamente adquiridas por ele para compreender o humor das situações dos enunciados.

A rotulação (KOCH, 2004) ocorre uma vez no enunciado 2, no momento em que a personagem (R) rotula a sentença “...quanto mais merecido um soco, menor mérito ele tem” como um “paradoxo”. Isso gera humor, pois estabelecer uma frase absurda como “...quanto mais merecido um soco, menor mérito ele tem” como um “paradoxo” foge das expectativas do público, que espera a resposta mais aceitável, repreensiva e condizente com o grau de incoerência da sentença. O tom explicativo usado por (R) ao proferir sua fala contribui para a sensação de humor que há na situação, pois a personagem age calmamente ao esclarecer e contrariar a fala de (M), esta que normalmente seria a linha de pensamento esperada de uma pessoa.

## RESULTADOS PARA O VÍDEO “CHOQUE DE CULTURA #32: SE EU FOSSE VOCÊ 2, O FILME MAIS COMPLEXO DE TODOS OS TEMPOS”

No Quadro 3, além das siglas (RI) para Rogerinho do Ingá, (R) para Renan, (M) para Maurílio dos Anjos e (J) para Julinho da Van, utilizou-se também: (RRI) para Renan como Rogerinho; (RIM) para Rogerinho como Maurílio; (MJ) para Maurílio como Julinho; e (JR) para Julinho como Renan, pois as personagens trocam de corpo umas com as outras em determinado momento do episódio.

**Quadro 3** - Enunciados e resultados relativos ao vídeo intitulado “CHOQUE DE CULTURA #32: SE EU FOSSE VOCÊ 2, O FILME MAIS COMPLEXO DE TODOS OS TEMPOS”

ENUNCIADOS	PROCESSOS REFERENCIAIS
<p><b>Enunciado 1</b> (J): Esse filme é um perigo, é igual brincadeira do copo: com cinema nacional não se brinca!</p>	<p>1) Elementos presentes no contexto sociocognitivo: - “brincadeira do copo”</p>
<p><b>Enunciado 2</b> (JR): Rogerinho, mesmo eu não tando no corpo que é o corpo IDEAL pra eu dá uma informação, eu gostaria di-di tê a oportunidade de dá uma informação aqui que é verídica.  (RRI): Dá a informação!  (JR): Esse filme tem Tony Ramos, + que foi o primeiro gênio da tevê brasileira, e Glória Pires, que fez a Ruth e a Raquel, fez um sucesso enorme na novela. Então o natural pra mim é esse filme se chamá “Se Eu Fosse Vocês 4”, mas o diretor quando olhou falou “Ah, acho que vai ficar muito confuso” e eles desistiram da ideia.</p>	<p>1) Elementos presentes no contexto sociocognitivo: - “Se Eu Fosse Vocês 4”</p>
<p><b>Enunciado 3</b> (MJ): Não, mas se tivesse acontecido comigo aí esse negócio de troca de corpo, minha mãe ia perguntar se eu já tinha comido, porque pra ela tudo que acontece é problema de alimentação. Inclusive a primeira vez que eu capotei e fiquei preso nas ferragens, ela foi lá me busca com a marmita e ficou dando comida na minha boca quando eu tava preso lá junto com os meus amigos. E ela tava certa, porque eu ainda não tinha almoçado.</p>	<p>1) Elementos presentes no contexto sociocognitivo: - “... minha mãe ia perguntar se eu já tinha comido...”</p>
<p><b>Enunciado 4</b> (RRI): Pilotos, quem foi melhor? Glória Pires como Tony Ramos; Tony Ramos como Glória Pires; Glória Pires como Glória Pires ou Tony Ramos como Tony Ramos? Renan.  (JR): Quem foi melhor eu infelizmente não tenho essa informação pra te dar, mas eu acho que quem foi pior foi o Cássio Gabus Mendes como Cássio Gabus Mendes.</p>	<p>1) Reiteração de itens lexicais idênticos: - “Glória Pires” é repetido quatro vezes - “Tony Ramos” é repetido quatro vezes - “Cássio Gabus Mendes” é repetido duas vezes</p>

Fonte: Elaborado pela autora.

Nos trechos destacados de “CHOQUE DE CULTURA #32: SE EU FOSSE VOCÊ 2, O FILME MAIS COMPLEXO DE TODOS OS TEMPOS”, foram selecionados 4 enunciados no total, e, ao longo destes, predomina a ocorrência de referenciação através da reiteração de itens lexicais idênticos e de elementos presentes no contexto sociocognitivo.

Elementos presentes no contexto sociocognitivo são a forma mais recorrente de a referenciação se fazer presente, ocorrendo em 3 dos 4 trechos selecionados. No enunciado 1, a personagem (J) faz uma relação entre “cinema nacional” e a “brincadeira do copo”, jogo em que os participantes tentam se comunicar com espíritos de pessoas já falecidas. Ao estabelecer que não se pode brincar com o cinema nacional, pois esse assunto equivale a uma “brincadeira do copo”, a comparação fica entendível para o sujeito que tem conhecimento sobre esse jogo e sabe que a superstição pede que essa brincadeira seja evitada por ser perigosa. O aspecto epilinguístico, destacado por Possenti (1998), permite que o interlocutor interprete a comparação estabelecida pela personagem e consiga identificar o teor humorístico por trás da fala.

No enunciado seguinte, a personagem (JR) afirma que o filme “Se Eu Fosse Você 2” deveria se chamar “Se eu Fosse Vocês 4”. Para chegar a essa conclusão, ressalta o talento dos atores protagonistas do longa, Tony Ramos e Glória Pires. Ao iniciar seu argumento exaltando a competência dos atores, (JR) acredita que “Se Eu Fosse Vocês 4” seria um título mais adequado, pois este faz referência ao número de personagens interpretados pelos atores principais de *Se Eu Fosse Você 2*, quando, na verdade, o numeral no título original indica apenas que esse filme é a sequência de um outro longa. O cálculo de sentido do raciocínio da personagem (JR), sua interpretação errada quanto ao numeral presente no título e o tom de sua fala, descontraído e relaxado ao explicar algo que beira a incongruência como se fosse completamente lógico e evidente, provocam humor. O fato de o restante das personagens em cena não se manifestarem em relação a declaração de (JR) também pode influenciar no aspecto humorístico, pois é um detalhe que deixa implícito ao espectador que elas concordam ou no mínimo acham plausível a fala da personagem (JR).

No enunciado 3, o programa recorre ao saber comumente reproduzido de que a maioria das mães acredita que qualquer alteração de humor de seus filhos seria fome, o que pode ser observado quando a personagem (MJ) diz: “...minha mãe ia pergunta se eu já tinha comido, porque pra ela tudo que acontece é problema de alimentação”. A personagem, então, prossegue contando uma história absurda sobre um acidente que sofreu e sobre como sua mãe o alimentou enquanto ainda estava preso nas ferragens. A relação estabelecida entre a troca de corpo; a fome; a preocupação de mãe e o desfecho inusitado de uma história absurda constroem um processo linguístico passível de ser percebido como humor. Em todos os 3 enunciados citados, o processo de ativação e reativação da memória sociocognitiva e linguística do sujeito alia-se aos aspectos epilinguísticos e possibilitam que o público do programa *Choque de Cultura* aprecie o humor construído por suas personagens.

A reiteração de itens lexicais idênticos ocorre no enunciado 4 e é um recurso utilizado 3 vezes com os nomes dos atores do filme - Glória Pires, Tony Ramos e Cássio Gabus Mendes. Essa característica da oralidade, que acaba mantendo e reforçando o foco sobre os objetos do discurso repetidos, beneficia-se do fato de os pilotos se referirem às personagens do filme *Se Eu Fosse Você 2* pelos nomes dos atores que os interpretam, soando, em certo grau, como se eles não soubessem desassociar as personagens dos atores que as interpretam. Esse aspecto permite que o público do programa crie uma conexão com as personagens do *Choque de Cultura*, já que é comum se referir a um ator ou uma atriz utilizando o nome de uma personagem marcante que interpretou, assim como falar da personagem usando o nome do ator que lhe deu vida.

## RESULTADOS PARA O VÍDEO “CHOQUE DE CULTURA RESPONDE AO TESTE ‘QUANTOS FILMES CULTS VOCÊ JÁ VIU?’” (VÍDEO 4)

No último vídeo selecionado para o *corpus* desse trabalho, o Quadro 4 utiliza-se da sigla (E) para o entrevistador e das siglas (RI) para Rogerinho do Ingá, (R) para Renan, (M) para Maurílio dos Anjos e (J) para Julinho da Van, as personagens já recorrentes.

**Quadro 4** - Enunciados e resultados relativos ao vídeo intitulado “Choque de Cultura responde ao teste ‘Quantos filmes cults você já viu?’”

ENUNCIADOS	PROCESSOS REFERENCIAIS
<p><b>Enunciado 1</b> (E): Cidade de Deus.<sup>11</sup></p> <p>(R): Religioso.</p> <p>(RI): Não vi.</p>	<p>1) Elementos presentes no contexto sociocognitivo: - “Deus” e “religioso”</p>
<p><b>Enunciado 2</b> (E): Central do Brasil.<sup>12</sup></p> <p>[...]</p> <p>(M): Eu assisti. Esse filme conta a história de uma idosa que odeia uma criança, mas ela por culpa não abandona essa criança e acaba cuidando dela. Lembro muito da minha avó quando assisto esse filme.</p>	<p>1) Elementos presentes no contexto sociocognitivo: - “idosa” e “avó”</p>

11 Título de filme.

12 Título de filme.

ENUNCIADOS	PROCESSOS REFERENCIAIS
<p><b>Enunciado 3</b> (E): Edward Mãos de Tesoura.<sup>13</sup></p> <p>(J): Filmão, irmão, um dos melhores filmes que eu já vi na vida. Aquele garoto lá tá brilhando, + maquiagem, parece que + o cara boto aqueles dedo de Wolverine lá, muito antes de Wolverine ele já usava aquelas garra de Wolverine.</p> <p>(M): Assisti. É a história de um rapaz muito sensível que nasce com + uma espécie de pe-peculiaridade que é, o que, são mãos de tesoura, por isso o filme chama Eduards Mãos de Tesoura. Infelizmente, o filme é interrompido no meio porque ele acabou sofrendo uma mutilação genital enquanto se tocava.</p> <p>(J): + Nunca tinha pensado nesse drama do Eduard não. + Teve uma adolescência difícil.</p>	<p>1) Repetição de itens lexicais idênticos: - “Wolverine” é repetido 3 vezes</p> <p>2) Elementos presentes no contexto sociocognitivo: - “tesoura” e “dedos de Wolverine” - “mutilação genital” e “adolescência difícil”</p>
<p><b>Enunciado 4</b> (E): Matrix.<sup>14</sup></p> <p>(RI): Matrix é u:: du:: rapaz que mora no outro planeta, depois o cara dá a pílula pra ele e... É droga, é filme de droga.</p>	<p>1) Elementos presentes no contexto sociocognitivo: - “pílula” e “droga”</p>
<p><b>Enunciado 5</b> (E): Beleza Americana.<sup>15</sup></p> <p>(M): Vi. É a história de um homem que começa a malhar pra poder se aproveitar sexualmente de um adolescente. Só que aí depois, 30 anos depois a gente descobre que isso aí é um documentário sobre a vida do Kevin Space.</p>	<p>1) Elementos presentes no contexto sociocognitivo: - “um homem que começa a malhar pra poder se aproveitar sexualmente de um adolescente” e “documentário sobre a vida do Kevin Space”</p>

Fonte: Elaborado pela autora.

O vídeo “Choque de Cultura responde ao teste ‘Quanto filmes cults você já viu?’”, que conta com a participação das personagens do *Choque de Cultura*, foi produzido em formato de entrevista, na qual os pilotos precisam responder se já assistiram ao filme que lhes é questionado, o que possibilita uma interação rápida e dinâmica entre entrevistador e entrevistados. Por conta do número de perguntas ser extenso, os comentários feitos pelas personagens devem ser igualmente rápidos para que o vídeo não fique muito longo e cansativo para o público. Nos trechos selecionados, houve uma enorme ocorrência de elementos que acionam o contexto sociocognitivo, que se manteve predominante em todos os enunciados, e uma referenciação por reiteração de itens lexicais idênticos.

No enunciado 1, o entrevistador fala do filme *Cidade de Deus*, e a personagem (R) imediatamente responde “Religioso”, referindo-se ao gênero do filme questionado. O público que conhece o filme *Cidade de Deus* tem conhecimento de que a prioridade do enredo não é de temática religiosa, e a resposta da personagem destoa tanto da realidade que causa humor. Contudo, para que haja enten-

13 Título de filme.

14 Título de filme.

15 Título de filme.

dimento por parte do público, é necessário que este saiba o verdadeiro teor do filme e compreenda porque a personagem (R) fez a associação erroneamente. A velocidade da resposta da personagem também ajuda no tom humorístico, pois a rapidez passa uma ideia de confiança no que (R) diz, mas o público que possui o entendimento necessário consegue identificar que essa aparente certeza é uma ilusão. No enunciado seguinte, a personagem (M) explica brevemente a história do filme questionado, *Central do Brasil*, e estabelece uma relação entre a personagem idosa do filme com a própria avó. O vínculo é criado por meio do saber sociocognitivo de que avós geralmente são pessoas já idosas. Além disso, a ligação estabelecida entre a personagem interpretada por Fernanda Montenegro e a avó de (M) é mantida também pela inferência de que esta desgostava do próprio neto quando ele era uma criança, assim como a senhora do filme, que inicialmente não simpatiza com o menino.

No terceiro enunciado, ocorrem duas referências a elementos presentes no contexto sociocognitivo. A primeira é a relação entre “tesoura”, termo retirado do título do filme *Edward Mãos de Tesoura*, e “dedos de Wolverine”, em que o sujeito, para compreender a relação, precisa saber que “Wolverine” é uma personagem dos quadrinhos e da TV que possui garras de metal como poder mutante. A segunda ocorre no momento em que a relação entre “mutilação genital” e “adolescência difícil” é criada, pois é de conhecimento comum que a fase da adolescência é o período em que a curiosidade em relação ao próprio corpo e a sexualidade é mais intensa, propiciando uma maior frequência na atividade da masturbação. Como o personagem em questão é um jovem menino com mãos de tesoura e a mão é um dos meios pelos quais os adolescentes fazem as descobertas nessa fase, o humor se estabelece através dessa relação, na qual um jovem peculiar sofreu uma mutilação genital por fazer algo que é comum na fase da vida em que se encontrava.

O quarto enunciado apresenta a referência criada entre os termos “pílula” e “droga” ao falar do filme *Matrix*, pois nesse filme há a clássica cena em que o protagonista precisa escolher entre a pílula azul e a vermelha e, ao fazer sua escolha, descobre que o mundo em que vive na verdade é uma simulação criada por máquinas. Como é de conhecimento comum, drogas podem ser produzidas em formato de pílulas e frequentemente provocam efeitos diversos em quem as usa. Ao possuir essas duas informações, é possível interpretar que a personagem (RI) se refere ao protagonista de *Matrix* como alguém que usa drogas e teve alucinações. É possível classificar essa referência como uma anáfora indireta, pois, quando a personagem desiste de explicar o resto do filme e o classifica simplesmente como “filme de droga”, depois de já citar que o protagonista consome uma pílula, o sujeito consegue fazer o cálculo de sentido que explique a relação feita pela personagem, se souber identificar esses elementos sociocognitivos e interpretá-los.

No enunciado número 5, a referência é criada através da relação estabelecida entre “um homem que começa a malhar pra poder se aproveitar sexualmente de um adolescente” e “documentário sobre a vida do Kevin Space”. Kevin Space foi, de fato, acusado de ter cometido assédio sexual contra um menino de 14 anos. Contudo, para existir uma compreensão da referência criada entre o ator e

seu personagem, além de saber desse episódio polêmico, é necessário ter conhecimento do enredo do filme, caso contrário a referência criada pela personagem (M) passa despercebida ou mesmo não compreendida. Aqui é um exemplo de situação humorística que apresenta implicitamente um teor crítico aos atos cometidos pelo ator Kevin Space.

A repetição lexical idêntica está presente uma vez entre todos os trechos selecionados, mais especificamente no enunciado 3, quando o termo “Wolverine” é repetido 3 vezes em um curto intervalo de tempo. Como é dito por Koch (2004), a reiteração contribui para a manutenção e permanência do foco da memória do sujeito sobre o termo repetido, construindo a progressão referencial do texto. Destaca-se aqui a importância da duração do intervalo entre as repetições de um termo idêntico e outro, justamente para que a sensação de repetição se mantenha e possibilite a criação de humor.

Como já dito anteriormente, o formato desse vídeo aproxima-se mais da entrevista do que os outros episódios já analisados. Diferentemente dos anteriores, aqui o polo da entrevista aproxima-se muito mais da polidez e da harmonia, deixando pouco espaço para discussões e conflitos que poderiam gerar humor. Logo, observa-se que, neste caso, o humor é mais influenciado pelo tom das falas das personagens, pelo conteúdo e pelos aspectos referenciais e linguísticos do que pela organização do programa.

## CONSIDERAÇÃO FINAIS

O conceito de referenciação relaciona-se com a ideia de que a realidade seria fabricada a partir das percepções e experiências dos sujeitos. Por meio da linguagem, ocorre a manutenção dos conceitos estabelecidos por esses indivíduos, criando e condicionando o que se denomina conhecimento. Assim, os referentes, produtos do processo de referenciação, surgem como eventos cognitivos, pois são criados a partir da percepção-cognição dos sujeitos participantes de atos linguísticos. Como a linguagem não tem a finalidade exclusiva de criação de humor, foi possível questionar qual a influência dos processos referenciais em situações humorísticas orais. Levando-se em consideração os processos referenciais estudados por Koch (2004) e Marcuschi (2001), os trabalhos e aspectos da oralidade abordados por Leite *et al.* (2010) e Fávero *et al.* (2010) e os aspectos humorísticos destacados por Possenti (1998), foram selecionados, como *corpus* deste trabalho, trechos de episódios do programa humorístico *Choque de Cultura*, que, posteriormente, foram analisados.

A partir dos resultados das análises, é possível entender que o programa *Choque de Cultura* fez uso recorrente de processos referenciais para criar piadas e momentos humorísticos nos trechos selecionados. Como dito por Koch (2004, p. 61), “os processos de referenciação são escolhas do sujeito em função do querer dizer”, e o programa utiliza-se disso com o objetivo de produzir humor para o público que o consome.

Em um panorama geral, os quatro vídeos selecionados e analisados apresentaram frequente ocorrência de referenciação por meio de reiteração de itens lexicais idênticos e recurso de elementos

que ativam o contexto cognitivo dos sujeitos. Em menor número, a rotulação foi uma forma utilizada para construir momentos de humor em alguns trechos do programa. Contudo, os momentos humorísticos não foram formados inteiramente de aspectos linguísticos, pois, como trata-se de um *corpus* retirado de um contexto em que predomina a oralidade, aspectos do discurso oral influenciaram na formação e manutenção do humor. Alguns exemplos, já mencionados por Fávero *et al.* (2010), são a entonação da fala das personagens, a repetição de itens lexicais idênticos em um curto espaço de tempo (aspecto que pode ser referencial e extremamente comum no discurso oral, já que não há a exigência de economia linguística como há no meio escrito), a espontaneidade nos comentários e nas respostas, a hesitação, as interrupções e as discussões da atividade interativa, a velocidade de resposta das personagens, entre outros.

Esses aspectos referenciais e orais são usados de forma inteligente para criar referências que, ao mesmo tempo, são inesperadas, contraditórias, inusitadas, mas, em algum nível, mantêm uma lógica em seu discurso linguístico para que o público do programa consiga captar, compreender e interpretar as referências. É possível dizer ainda que o formato do programa *Choque de Cultura*, próximo de entrevistas e *talk shows*, auxiliou na construção dessas ocasiões humorísticas, pois permite diversas interações entre as 4 personagens e o estabelecimento de diversos conflitos entre elas. Por fim, Possenti (1998) destaca a importância da operação epilinguística, que consiste em qualquer ato de análise que o sujeito opera sobre o material linguístico e que precisa ser bem-sucedido para que os participantes do ato linguístico possam não apenas entender, mas também interpretar as piadas formadas por meio de processos referenciais.

Em suma, os processos referenciais revelaram-se importantes para a construção do humor no programa *Choque de Cultura*. Contudo, a referenciação sozinha não possui total influência no humor e sua manutenção, já que o programa se encaixa no contexto oral, e características recorrentes da oralidade também corroboram para a criação desses momentos humorísticos. A soma desses dois aspectos recebe o complemento da operação epilinguística, que permite a compreensão dessas situações por parte dos sujeitos que consomem o programa *Choque de Cultura*. Neste estudo, não foram levados em consideração tópicos relacionados a linguagem corporal e não verbal, pois o foco foi a análise da conversação. Ao final, ainda existe um campo vasto de pesquisa na área referente à referenciação e à oralidade relacionada ao humor.

## REFERÊNCIAS

BENTES, A. C.; LEITE, M. Q. **Linguística do texto e análise da conversação: panorama das pesquisas no Brasil**. São Paulo: Cortez, 2010.

BLIKSTEIN, I. **Kaspar Hauser ou a fabricação da realidade**. São Paulo: Cultrix, 2003.

CAVALCANTE, M. M. *et al.* (Org.). **Referenciação**. São Paulo: Contexto, 2003.

CAVALCANTE, M. M.; LIMA, S. M. C. (Org.). **Referenciação**: teoria e prática. São Paulo: Cortez, 2013.

FÁVERO, L. L. *et al.* Interação em diferentes contextos. In: BENTES, A. C.; LEITE, M. Q. (Org.). **Linguística do texto e análise da conversação**: panorama das pesquisas no Brasil. São Paulo: Cortez, 2010. p. 89-158.

KOCH, I. V.; MORATO, M. E.; BENTES, A. C. (Org.). **Referenciação e Discurso**. São Paulo: Contexto, 2005.

KOCH, I. G. V. **Introdução à linguística textual**: trajetória e grandes temas. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

LEITE, M. Q. *et al.* A Análise da Conversação no Grupo de Trabalho Linguística do Texto e Análise da Conversação da Associação Nacional de Pós-Graduação em Letras e Linguística. In: BENTES, A. C.; LEITE, M. Q. (Org.). **Linguística do texto e análise da conversação**: panorama das pesquisas no Brasil. São Paulo: Cortez, 2010. p. 49-87.

MARCUSCHI, L. A. Anáfora indireta: O Barco textual e suas âncoras. **Revista Letras**, Curitiba, n. 56, p. 217-258, jul./dez., 2001.

MARCUSCHI, L. A. **Da fala para a escrita**. Atividades de retextualização. São Paulo: Cortez, 2003.  
MARCUSCHI, L. A. **Análise da Conversação**. São Paulo: Editora Ática, 2003.

SILVA, A. C. Referenciação e Humor em Charges. **PERcursos Linguísticos**, Vitória, v. 7, n. 15, p. 25-35, 2017.

POSSENTI, S. **Os Humores da Língua**. Campinas: Mercado das Letras, 1998. p. 71-92.

TRAVAGLIA, L. C. *et al.* Gêneros orais: conceituação e caracterização. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE LETRAS E LINGUÍSTICA, v. 3, n. 1, 2013, Uberlândia. **Anais...** Uberlândia: EDUFU, 2013. p. 1-8.

**Corpus de análise**

CHOQUE DE CULTURA #1: Harry Potter Sem Harry Potter. [S. l.: s. n.], 2016. 1 vídeo (6 min). Publicado pelo canal TV Quase. Disponível em: <https://youtu.be/4u1w1UnqI0Y>. Acesso em: 11 ago. 2019.

CHOQUE DE CULTURA #32: Se Eu Fosse Você 2, o filme mais complexo de todos os tempos. [S. l.: s. n.], 2018. 1 vídeo (9 min). Publicado pelo canal TV Quase. Disponível em: <https://youtu.be/YINSeaiC5wA>. Acesso em: 11 ago. 2019

CHOQUE de Cultura responde ao teste “Quantos filmes cults você já viu?”. [S. l.: s. n.], 2018. 1 vídeo (15 min). Publicado pelo canal BuzzFeed Brasil. Disponível em: <https://youtu.be/4JJPV5dRQs4>. Acesso em: 11 ago. 2019

TOP SOCÃO NA CARA | Choque de Cultura. [S. l.: s. n.], 2018. 1 vídeo (9 min). Publicado pelo canal TV Quase. Disponível em: [https://youtu.be/i0LQ7X\\_WLfA](https://youtu.be/i0LQ7X_WLfA). Acesso em: 11 ago. 2019