

Fábio José Rauén
fabio.rauen@unisul.br

Layla Antunes de Oliveira
layla.antunes@unisul.br

Improvável – um espetáculo provavelmente bom: análise de processos interacionais do jogo Cenas improváveis com base na Teoria da Relevância¹ ***Improvável – um espetáculo provavelmente bom: Relevance-theoretic analysis of interactional processes in the game Cenas improváveis***

RESUMO - Inspirado no programa *Whose line is it anyway?* (EUA e Inglaterra), onde o público pode criar cenas para os atores interpretarem de improviso, a *Cia. Barbixas de Humor* produz o show *Improvável – um espetáculo provavelmente bom*. No quadro *Cenas improváveis*, os atores devem improvisar cenas a partir de temas absurdos sorteados dentre aqueles propostos pela plateia. Dado que a consecução das cenas exige habilidades e competências ostensivo-inferenciais, por hipótese, guiadas pelos princípios cognitivo e comunicativo de relevância, tais como propostos por Sperber e Wilson (1986, 1995), este artigo analisa as trocas comunicativas que compõem uma cena improvável selecionada do site *Youtube*. Com base no estudo, avalia-se positivamente a pertinência expositiva e explanatória da Teoria da Relevância para a análise empírica de processos interacionais verbais e não verbais na improvisação teatral.

Palavras-chave: Teoria da Relevância, comédia, improvisação.

ABSTRACT - Inspired on the British and American show *Whose Line Is It Anyway?*, where the public can create scenes for the actors to interpret, the *Cia. Barbixas de Humor* produces the performance *Improvável – um espetáculo provavelmente bom* (Unlikely – a likely good performance). In the game *Cenas improváveis* (Unlikely scenes), actors improvise scenes based on absurd themes sorted from a set of themes proposed by the audience. Since the achievement of the scenes requires ostensive-inferential skills and competencies, by hypothesis, guided by cognitive and communicative principle of relevance, as proposed by Sperber and Wilson (1986, 1995), this article analyzes from a relevance-theoretic approach one unlikely scene selected from *YouTube*. Based on the study, we positively evaluate the descriptive and explanatory adequacy of Relevance Theory for empirical analysis of verbal and nonverbal interactional processes in theatrical improvisation.

Key words: Relevance Theory, comedy, improvisation.

Introdução

O quadro *Cenas improváveis* é parte integrante do show *Improvável – um espetáculo provavelmente bom*, produzido pela *Cia. Barbixas de Humor*, os improváveis. Trata-se de um espetáculo teatral caracterizado pela participação ostensiva da plateia que, entre outras formas de contribuição, sugere as cenas que serão interpretadas de improviso pelos atores. No quadro *Cenas improváveis*, a plateia propõe aos atores cenas consideradas absurdas.

Do ponto de vista empírico, argumenta-se neste artigo que o quadro *Cenas improváveis* exige dos atores competências e habilidades comunicativas de geração de inferências, uma vez que eles devem organizar de improviso e imediatamente cenas improváveis diante de estímulos absurdos e, portanto, imprevistos e

inesperados. Do ponto de vista teórico, argumenta-se que a consecução dessas cenas é guiada pelos princípios de relevância (cognitivo e comunicativo) e, portanto, podem ser descritas e explicadas pelo aparato analítico da Teoria da Relevância de Sperber e Wilson (1995 [1986]). Posto isso, analisam-se neste texto processos verbais e não verbais de interação em trocas comunicativas que compõem as *Cenas improváveis*, selecionando-se, para isso, uma cena obtida no site de vídeos *YouTube*. Com base nesse objetivo, este estudo pretende verificar as potencialidades descritivas e explanatórias desse aparato para a análise de interações teatrais.

Para dar conta dessa demanda, este artigo foi dividido em mais quatro seções dedicadas, respectivamente, ao destaque do quadro *Cenas improváveis* no contexto da improvisação teatral, à apresentação de breves

¹ Versão provisória deste texto pode ser encontrada nos Anais do IX Encontro do Círculo de Estudos Linguísticos do Sul – CELSUL. Os autores são especialmente gratos pela revisão dos originais de Suelen Francez Machado e pelo apoio institucional da Universidade do Sul de Santa Catarina.

apontamentos sobre a Teoria da Relevância, à análise de uma cena selecionada e à proposição de considerações finais.

Contextualização

A improvisação é um elemento intrínseco do fazer teatral. Segundo Chacra (1991, p. 15), “a natureza momentânea do teatro já prefigura, por si só, um caráter improvisacional na obra acabada”. Por mais ensaiada, preparada ou pronta que esteja uma peça teatral com roteiro fixo, cada espetáculo é um evento único. Quando se considera a sentença como uma unidade mínima que compõe o roteiro de uma peça, verifica-se que essa sentença converte-se numa enunciação diferente em cada espetáculo. Logo, sempre haverá algo de novo, inesperado ou constitutivamente pragmático em cada reedição da sentença de um roteiro, uma vez que ela se converte em tantos novos enunciados quantos forem as rerepresentações da peça.

Se isso é verdade no teatro em seu grau máximo de cristalização, é essencial no teatro de improvisação ao modo da *commedia dell'arte* e, mais recentemente, no *teathresports* que organiza espetáculos fundamentados na ideia de jogo teatral e inspira espetáculos ao modo de *Improvável*. Segundo Pavis (1999, p. 205), entende-se por improvisação teatral a “técnica do ator que interpreta algo imprevisto, não preparado antecipadamente e inventado no calor da ação”. Para Spolin (1998, p. 341), improvisação implica “jogar um jogo, predispor-se a solucionar um problema sem preconceito quanto à maneira de solucioná-lo”.

O elemento constitutivo do teatro de improviso é a competência e a habilidade de os atores atuarem, jogarem e formarem ambientes imaginários construídos por eles. Nesse processo, a mente e o corpo respondem espontaneamente, provocando novas ações na organização da cena teatral, com base em um impulso provocado por uma cena ou pelas situações sugeridas, quer pela plateia ou pelo condutor do espetáculo, o mestre de cerimônias. O ator, com o recurso da espontaneidade, converte-se nessas situações em jogador.

O ato de improvisar exige do jogador rapidez mental e corporal, já que a eventualidade é constitutiva do desenvolvimento da cena. Desse modo, exige-se do jogador que ele seja capaz de criar cenas a partir de circunstâncias e tópicos, além de pressupor técnicas fundamentais de teatro, como afinidade com a plateia, conhecimento de espaço e atuação dramática. Em outras palavras, o jogador é simultaneamente ator e dramaturgo.

Todas essas características estão presentes no espetáculo *Improvável – um espetáculo provavelmente bom da Cia. Barbixas de Humor*.² No espetáculo, Anderson Bizzocchi, Daniel Nascimento e Elidio Sanna executam um conjunto de jogos teatrais, para os quais dois atores são convidados para completar o elenco. Um deles atua como mestre de cerimônias, cuja função é interagir com a plateia, explicar como funciona o espetáculo e, mais especificamente, sortear as sugestões de cenas improváveis sugeridas pelo público. O outro se juntará aos demais atores como jogador para interpretar as cenas sorteadas. Desse modo, o espetáculo é composto de um mestre de cerimônias e quatro jogadores, replicando o modelo do programa inglês e americano *Whose line is it anyway?*, do qual recebe forte influência.

No quadro *Cenas improváveis*, as sugestões ficam depositadas em uma caixa sobre um cubo de madeira à esquerda do palco. O mestre de cerimônias assume o papel de apresentador do quadro e fica sentado em uma poltrona ao lado da caixa para sortear os temas. Os quatro atores permanecem de pé ao lado um do outro, no fundo do palco e de frente para a plateia. No momento em que o mestre de cerimônias sortea a cena e propõe o tema, os atores se dirigem à frente do palco para começar o jogo de improvisação. A rodada de interpretações é concluída quando o mestre de cerimônias toca uma campainha.

Breves apontamentos sobre Teoria da Relevância

Descrito o mecanismo do quadro *Cenas improváveis*, este trabalho pretende descrever e explicar como os seres humanos e os próprios atores processam a comunicação em situações inesperadas em que o improviso se instala. Para dar conta disso, assume que uma possibilidade de descrição e explicação é analisar, com base na Teoria da Relevância, como se produzem os processos inferenciais e como o mecanismo cognitivo humano pressuposto pela teoria processa enunciados linguísticos e eventos não verbais.

De acordo com Sperber e Wilson (1995 [1986]), a Teoria da Relevância é uma abordagem pragmático-cognitiva que se fundamenta em dois princípios gerais: o *princípio cognitivo* de que a mente humana está engrenada para maximizar a relevância, e o *princípio comunicativo* de que todo ato de comunicação ostensiva

² A *Cia. Barbixas de Humor*, que passou a gravar seus espetáculos e postá-los no site de vídeos *YouTube*, fez parte do elenco que substituiu o programa humorístico *CQC (Custe o que Custar)* da TV Bandeirantes nas férias de verão de 2010. Denominado *É tudo improviso*, o programa foi ao ar do dia 11 de janeiro ao dia 8 de março de 2010, nas segundas-feiras à noite. Ao todo, foram nove edições apresentadas por Marcio Ballas que contaram com a participação de Cristiane Werson e Marianna Armellini, da companhia *As Olívias*. Devido ao sucesso do modelo, houve uma segunda temporada até julho de 2010, da qual a *Cia. Barbixas de Humor* não fez parte. O Programa *É tudo improviso* foi reeditado no verão de 2011 com os atores: Marcio Ballas, Cristiane Werson e Marianna Armellini, Marco Gonçalves, Guilherme Tomé e César Golvêa.

motiva expectativas precisas de relevância³. Relevância consiste numa inequação. De um lado, estão os efeitos cognitivos a serem maximizados e, de outro, os esforços de processamento a serem minimizados.

Essencialmente, relevância é uma propriedade intrínseca dos *inputs* direcionados aos processos cognitivos (enunciados, pensamentos, memórias, percepções sensoriais, etc.). Quando se processa um *input* ou um estímulo ostensivo dentro de um contexto de suposições cognitivas disponíveis a um indivíduo, ele pode gerar certo efeito cognitivo, que pode modificar ou reorganizar as suposições já existentes. Por exemplo, esse *input* pode fornecer evidências que fortaleçam as suposições existentes; contradigam ou enfraqueçam as suposições existentes; ou que derivem implicações contextuais que constituem informações novas. Por implicações contextuais, entendem-se conclusões que são fruto da combinação do *input* com o contexto cognitivo e que não resultam do *input* ou do contexto isoladamente.

Os autores argumentam que, em iguais condições, sendo maiores os efeitos cognitivos derivados do processamento de um *input*, maior será a relevância desse *input* no contexto anterior de suposições que esse indivíduo tinha. Todavia, na medida em que gerar efeitos contextuais implica investir energia cognitiva, Sperber e Wilson (1995 [1986]) propõem que, em iguais condições, sendo menor o esforço de processamento, maior será a relevância.

Conforme o *princípio cognitivo de relevância*, os recursos cognitivos são direcionados para as informações que parecem mais relevantes ao indivíduo, e, conforme o *princípio comunicativo de relevância*, um falante/escritor gera uma expectativa de relevância ótima pelo simples ato de dirigir-se a um ouvinte/leitor. Dessa maneira, diz-se que um enunciado é otimamente relevante quando: (a) ele se basta para merecer ser processado por um indivíduo e (b) ele é o estímulo mais relevante que o falante/escritor se dispôs ou foi capaz de produzir.

Uma vez que o ouvinte/leitor pretende alcançar uma interpretação que satisfaça sua expectativa de relevância ótima, ele deve enriquecer esses *inputs* através de processos inferenciais pragmáticos para obter um significado explícito com base na codificação linguística e obter um significado implícito com base nesse significado

explícito, sempre seguindo uma rota de esforço mínimo, terminando o processo no momento em que a interpretação se conforma com sua expectativa de relevância. Em essência, é isso o que prediz o processo teórico de compreensão com base na relevância. Observe-se:

Processo teórico da compreensão com base na relevância.

Seguir um caminho de esforço mínimo na computação de efeitos cognitivos:

- (a) considerar hipóteses interpretativas (desambiguações, atribuições de referência, suposições contextuais, implicaturas, etc.) seguindo a ordem de acessibilidade;
- (b) parar quando é alcançado o nível esperado de relevância (Wilson, 2004, p. 7, lição 4, tradução nossa).

Conforme a Teoria da Relevância, a forma linguística do enunciado é encaixada dentro de uma forma lógica. Essa forma lógica, em geral, não constitui uma proposição, ou melhor, ainda é semanticamente incompleta. Em seguida, a forma lógica é enriquecida por inferências com base em dados contextuais, permitindo obter uma explicatura. Por explicatura, concebe-se uma forma proposicional, ou ainda, uma proposição semanticamente completa para a qual um valor de verdade pode ser atribuído. Geralmente, a forma proposicional ou explicatura atua como premissa implicada a partir da qual é possível gerar dedutivamente uma conclusão implicada. Nessas circunstâncias, por hipótese, essa conclusão implicada seria a interpretação pretendida pelo falante, ou seja, a implicatura.

Em todo esse processo interpretativo, Sperber e Wilson (1995 [1986]) propõem a operação de um mecanismo ou módulo dedutivo. Esse mecanismo toma como *input* certo conjunto de suposições e deduz todas as conclusões possíveis desse conjunto, operando de forma não trivial (sensível à força das suposições) e não demonstrativa (passível de ser confirmado, mas não de ser provado) somente por regras lógicas de eliminação do tipo *eliminação-e*, *modus ponens* e *modus tollens*⁴.

Análise

Conhecido em linhas gerais o aparato analítico, apresenta-se a análise de uma cena improvável. Para tanto, selecionou-se o vídeo intitulado *Cenas Improváveis 2* (com Marcio Ballas e Allan Benatti), de 8min e 31s,

³ Vale destacar que a Teoria da Relevância, embora centrada na compreensão de enunciados verbais, pode ser aplicada a estímulos não verbais. No processo de compreensão podem ser acionadas quatro fontes de informação: (a) por *inputs* sensorio-perceptuais; (b) por *inputs* linguísticos; (c) pela ativação de suposições estocadas na memória; (d) ou por deduções que derivam suposições adicionais.

⁴ Na regra de *eliminação-e*, sendo consideradas em conjunto verdadeiras duas suposições *P* e *Q*, cada uma delas é verdadeira separadamente, *P* ou *Q*. Formalmente: " $P \wedge Q$, *P*" ou " $P \wedge Q$, *Q*" (o símbolo \wedge equivale à operação lógica de adição). Na regra de *modus ponens*, se há uma relação de implicação entre duas suposições *P* e *Q*, quando a primeira é afirmada *P*, segue-se necessariamente a segunda *Q*. Formalmente: " $P \rightarrow Q$, *P*, *Q*" (o símbolo \rightarrow equivale à operação lógica de implicação, se *P* então *Q*). Por vezes, é possível combinar as duas regras como é o caso da regra de *modus ponens conjuntivo*: " $(P \wedge Q) \rightarrow R$, *P* \rightarrow *R*, *R*" ou então " $(P \wedge Q) \rightarrow R$, *Q* \rightarrow *R*, *R*". Na regra de *modus tollens*, inicia-se por um conjunto de duas alternativas *P* ou *Q*. Em seguida, obtém-se a negação de uma delas, $\neg Q$ ou $\neg P$. Nesse caso, conclui-se por *P* ou *Q*. Formalmente: " $P \vee Q$, $\neg Q$, *P*" ou " $P \vee Q$, $\neg P$, *Q*" (o símbolo \vee equivale à operação lógica de disjunção e o símbolo \neg equivale à operação lógica de negação). Mais uma vez, pode-se pensar numa regra combinada, o *modus ponens disjuntivo*: " $(P \vee Q) \rightarrow R$, $\neg Q$, *P* \rightarrow *R*, *R*" ou " $(P \vee Q) \rightarrow R$, $\neg P$, *Q* \rightarrow *R*, *R*".

filmado no Teatro da Universidade Católica de São Paulo (TUCA) e postado pela *Cia. Barbixas de Humor* no site *YouTube* (2010).

Sentado em uma cadeira à esquerda, Marcio Ballas (ator convidado) cumpre a função de mestre de cerimônias. Ao seu lado, sobre um cubo vermelho de madeira, há uma caixa onde estão depositadas as sugestões de temas para o jogo. No início do jogo, os quatro jogadores estão sentados no centro do palco. Ao lado de cada jogador, dispõe-se um cubo de madeira sobre o qual há um copo e uma garrafa de água. No vídeo em tela, da esquerda para direita, os quatro jogadores são Elidio Sanna, Allan Benatti (ator convidado), Anderson Bizzocchi e Daniel Nascimento.

O quadro inicia-se da seguinte forma:

(1) (0min 0s) Marcio Ballas (com microfone): Jogo das cenas improváveis. Jogam os quatro de pé, senhoras e senhores (Marcio permanece sentado, faz um gesto para cima com uma das mãos e os quatro jogadores se levantam). Vocês deram sugestões de cenas (olhando da caixa para a plateia e da plateia para a caixa) e elas estão aqui nesta caixa. Quem tiver uma ideia vai pra frente. Eu toco a campainha quando ela terminar.

Depois desse comando e do desenrolar de seis temas, Marcio Ballas apresenta o sétimo tema do vídeo:

(2) (6min 40s) Marcio Ballas: Coisas que seu pai faz que te fazem pensar que ele é um *serial killer*.

Para dar conta da análise desse comando, ele foi descrito em quatro versões. Na versão (2a), apresentam-se os elementos linguísticos do tema; na versão (2b), descreve-se a forma lógica subjacente; na versão (2c), apresentam-se os preenchimentos das entradas lógicas, de modo a compor a explicatura; e, na versão (2d), encaixa-se a explicatura numa descrição que engloba o ato de fala.

Vale destacar que se considera a seguinte convenção na descrição de estímulos linguísticos: apresentam-se expressões linguísticas, quando referenciadas, entre aspas simples: ‘pai’; apresentam-se entradas enciclopédicas em versalete ou caixa alta: PAI; e apresentam-se as referências no mundo, quando pertinentes, sem qualquer indicativo: pai.

(2a) Coisas que seu pai faz que te fazem pensar que ele é um *serial killer*;

(2b) (ser x, y ((fazer x, y) \leftarrow (fazer x, y (pensar x, y (ser x, y)))));

(2c) \Rightarrow [O TEMA DAS PRÓXIMAS CENAS IMPROVÁVEIS SÃO] coisas que [COISAS] seu [DO JOGADOR] pai faz \Rightarrow [E] que [COISAS QUE O PAI DO JOGADOR FAZ] te [JOGADOR] fazem \Rightarrow [O JOGADOR] pensar que ele [O PAI DO JOGADOR] é um *serial killer*;

(2d) MARCIO BALLAS PROPÕE QUE O TEMA DAS PRÓXIMAS CENAS IMPROVÁVEIS SÃO COISAS QUE O PAI DO JOGADOR FAZ E QUE AS COISAS QUE O PAI DO JOGADOR FAZ FAZEM O JOGADOR PENSAR QUE O PAI DO JOGADOR É UM SERIAL KILLER.

A descrição (2d) captura, em suma, a ideia de que alguém_i [MARCIO BALLAS_i] propõe algo_j [O TEMA DAS

PRÓXIMAS CENAS IMPROVÁVEIS_j], tal que esse algo_j corresponde à explicatura (2c). Em outras palavras, Marcio Ballas propõe que algo_j [O TEMA DAS PRÓXIMAS CENAS IMPROVÁVEIS_j] é algo_k coisas_k tais que alguém_i o pai [do jogador]_i faz \Rightarrow [E] que esse algo_k [COISAS QUE O PAI DO JOGADOR FAZ_k] faz alguém_m [O JOGADOR_m] pensar que esse alguém_i ele [O PAI DO JOGADOR]_i é algo_n um *serial killer*_n.

Nessa descrição, percebe-se que um conjunto significativo de processos cognitivos é exigido dos jogadores e da plateia. Vários elementos da explicatura estão implícitos, a começar pelo próprio ato de fala de Marcio Ballas na descrição (2d), uma vez que todas as suas intervenções como mestre de cerimônia implicam a proposição de uma cena. Desse modo, todos os seus enunciados implicam a forma lógica (propor x, y), ou antes (propõe alguém, algo), ou ainda (propõe Marcio Ballas o tema das próximas cenas improváveis). Em seguida, jogadores e plateia têm de associar o tema das cenas improváveis (j) com a proposição sorteada (k), e que esse tema sorteado são coisas (k) que levam o jogador (m) a pensar que o pai do jogador (i) é um *serial killer* (n).

A proposição desse tema gerou quatro cenas. Neste artigo, destaca-se a terceira cena que vai dos 7min e 30s aos 7min e 50s do vídeo, totalizando vinte segundos. A terceira cena é protagonizada por Elidio Sanna e Allan Benatti. Como nas demais cenas, eles se dirigem à frente do palco.

No início da cena, Elidio Sanna simula o ato de puxar com as duas mãos uma coberta para perto de seu rosto. Em seguida, ele pende a cabeça para seu lado direito. Com base nessas pistas não verbais, a cadeia de inferências provável que jogadores e espectadores podem construir é a que segue:

S₁ – Elidio Sanna provavelmente está puxando uma coberta (do *input visual*);

S₂ – Elidio Sanna está pendendo a cabeça para seu lado direito (do *input visual*);

S₃ – S₁ \leftarrow S₂ \rightarrow S₄ (por *modus ponens conjuntivo*);

S₄ – Elidio Sanna provavelmente está deitado numa cama (conclusão implicada);

S₅ – S₄ \rightarrow S₆ (por *modus ponens*);

S₆ – Elidio Sanna provavelmente vai dormir (conclusão implicada).

Nessas descrições, usa-se a seguinte convenção. Por S₁₋₆, descrevem-se as suposições mentais supostamente construídas por jogadores e plateia. Certas proposições advêm do processamento de *inputs* visuais (S₁₋₂) ou linguísticos (S₃₋₄, mais adiante). Essa origem está apresentada entre parênteses no final de cada enunciado. Outras decorrem do processamento dos *inputs* no módulo dedutivo proposto pela Teoria da Relevância. Por exemplo, a descrição “S₃ – S₁ \leftarrow S₂ \rightarrow S₄” deve ser lida da seguinte forma: Se S₁ é verdadeira e S₂ é verdadeira, então S₄ é verdadeira. Esse é um caso de *modus ponens conjuntivo*, como se destaca entre parênteses, pois toma S₁ e S₂ como

premissas e S_4 como uma conclusão implicada. Em outras palavras: se Elidio Sanna provavelmente está puxando uma coberta (S_1) e Elidio Sanna está pendendo a cabeça para seu lado direito (S_2), então Elidio Sanna provavelmente está deitado numa cama (S_4).

Allan Benatti, em seguida, simula que está folheando um livro. Sua mão esquerda está espalmada para cima, tal como se estivesse segurando o livro, e sua mão direita se movimenta tal como se folheasse esse livro. Com base nessas novas pistas não verbais, é possível ampliar o contexto cognitivo do espectador. Para tanto, o espectador tem de mobilizar, por hipótese, um conjunto de suposições estocadas na memória enciclopédica relativas a pais que leem histórias para crianças dormirem.

- S_6 – Elidio Sanna provavelmente vai dormir (premissa implicada);
- S_7 – Allan Benatti provavelmente está folheando um livro (do *input visual*);
- S_8 – Pais leem histórias para filhos pequenos dormirem (suposição factual recuperada da memória enciclopédica);
- $S_9 - S_6 \leftarrow S_7 \leftarrow S_8 \rightarrow S_{10}$ (por *modus ponens conjuntivo*);
- S_{10} – Allan Benatti provavelmente vai ler uma história para Elidio Sanna (conclusão implicada);
- $S_{11} - S_8 \leftarrow S_{10} \rightarrow S_{12} \leftarrow S_{13}$ (por *modus ponens conjuntivo*);
- S_{12} – Elidio Sanna provavelmente é o filho pequeno de Allan Benatti (conclusão implicada);
- S_{13} – Allan Benatti provavelmente é pai de Elidio Sanna (conclusão implicada);

Supostamente, essa cadeia de inferências que identifica Allan Benatti como pai e Elidio Sanna como filho integra-se ao tema da cena improvável na forma de uma expectativa, que será significativa para a consecução da cena e para a obtenção do efeito de humor. Algo como

- S_{14} – O tema das cenas improváveis são coisas que levam um filho a pensar que o pai é um *serial killer* (da *explicatura* do enunciado de Marcio Ballas);

- $S_{15} - S_{13} \leftarrow S_{14} \rightarrow S_{16}$ (por *modus ponens conjuntivo*);
- S_{16} – O pai de Elidio Sanna provavelmente agirá como *serial killer* (conclusão implicada).

Allan Benatti, então, começa o enunciado (3) abaixo:

(3) (7min 33s) Allan Benatti: Daí então, meu filho...

Logo em seguida, ele interrompe a locução para continuar a folhear o livro. Essa ação pode ser vista na Figura 1.

Esse início de enunciado e a reiteração dos movimentos são relevantes no contexto de suposições S_{1-16} por uma série de efeitos contextuais. Em primeiro lugar, a reiteração dos movimentos reforça a suposição S_7 , em combinação com os itens lexicais ‘daí’ e ‘então’, que são típicos de narrativas orais. A sequência lexical ‘meu filho’, aqui um vocativo, reforça as suposições S_1 , S_4 , S_6 , S_8 , S_{12} e S_{13} . Em outras palavras, Elidio Sanna, filho pequeno de Allan Benatti, puxou uma coberta, está deitado numa cama e está para dormir; e Allan Benatti, o pai, está folheando um livro e está lendo uma história para Elidio Sanna. A suposição de que o pai agirá como um *serial killer* continua, entretanto, uma probabilidade.

Vejam-se esses efeitos que potencializam a relevância da cena:

- S_{17} – Elidio Sanna puxou uma coberta (confirmada);
- S_{18} – Elidio Sanna está deitado numa cama (confirmada);
- S_{19} – Elidio Sanna vai dormir (confirmada);
- S_{20} – Allan Benatti está folheando um livro (confirmada);
- S_{21} – Allan Benatti está lendo uma história para Elidio Sanna (confirmada);
- S_{22} – Elidio Sanna é o filho pequeno de Allan Benatti (confirmada);
- S_{23} – Allan Benatti é pai de Elidio Sanna (confirmada);



Figura 1. Allan Benatti simula a leitura de um livro para Elidio Sanna.
Figure 1. Allan Benatti pretends reading a book to Elidio Sanna.

Allan Benatti continua seu enunciado (4):

(4) (7min 36s) Allan Benatti: Daí então, meu filho, **ele pegou a faca...**

Considerando apenas os elementos linguísticos em negrito tem-se:

- (4a) Ele pegou a faca;
- (4b) (pegar x, y);
- (4c) Ele [A PERSONAGEM] pegou a faca;
- (4d) ALLAN BENATTI NARRA QUE A PERSONAGEM PEGOU A FACA.

O enunciado (4), a não ser no que se tange a ser mais um reforço para o conjunto de suposições S_{17-23} , não é relevante do modo esperado. Em primeiro lugar, ele não permite identificar qual é a entrada enciclopédica adequada para a posição lógica do sujeito do verbo ‘pegar’, supostamente, uma das personagens da história. Em segundo lugar porque, embora a regência tradicional do verbo ‘pegar’ torne possível antecipar que “quem pega, pega algo”, por exemplo, parece faltar um propósito.

Mas por que Allan Benatti suspende a fala? Trata-se, supostamente, de um estímulo ostensivo intencional para chamar a atenção da audiência e desencadear um processo inferencial de compreensão. Pôr em suspensão o enunciado gera a curiosidade por encontrar a solução. Além disso, a utilização do item lexical ‘faca’ coloca em evidência uma arma típica de *serial killers* e, provavelmente, a utilização da faca para um fim típico de um *serial killer*, ou seja, matar alguém, uma vez que a entrada lexical ‘faca’ pode acionar a informação da memória enciclopédica de que é comum *serial killers* usarem facas em seus crimes.

Há pelo menos duas continuacões candidatas para complementar esse enunciado. Em (5a-b), a complementação indica uma circunstância de finalidade. Em (5c-d),

pode-se pensar numa nova proposição, em que a faca configura-se instrumento de outra ação.

- (5a) A personagem pegou a faca para alguma finalidade.
- (5b) A personagem pegou a faca para matar alguém.
- (5c) A personagem pegou a faca, e a personagem fez algo com a faca.
- (5d) A personagem pegou a faca, e a personagem matou alguém com a faca.

No caso (5a-b), tem-se a seguinte cadeia de inferências:

- S_{24} – A personagem pegou a faca (do *input linguístico* de Allan Benatti);
- $S_{25} - S_{24} \rightarrow S_{26}$ (por *modus ponens*);
- S_{26} – A personagem provavelmente pegou a faca para alguma finalidade (conclusão implicada);
- $S_{27} - S_{26} \rightarrow S_{28}$ (por *modus ponens*);
- S_{28} – A personagem provavelmente pegou a faca para matar alguém (conclusão implicada).

No caso (5c-d), tem-se a seguinte cadeia de inferências:

- S_{24} – A personagem pegou a faca (do *input linguístico* de Allan Benatti);
- $S_{29} - S_{26} \rightarrow S_{30}$ (por *modus ponens*);
- S_{30} – A personagem provavelmente fez algo com a faca (conclusão implicada);
- $S_{31} - S_{30} \rightarrow S_{32}$ (por *modus ponens*);
- S_{32} – A personagem provavelmente matou alguém com a faca (conclusão implicada).

Allan Benatti, para reforçar o caráter de suspense da cena (7min 39s), mantém sua mão esquerda na posição inicial como se estivesse segurando o livro, e simula estar segurando uma faca com a mão direita. Em seguida, ele sugere lamber a faca e arregala os olhos. Essas ações podem ser vistas na Figura 2.



Figura 2. Allan Benatti simula lamber a faca.

Figure 2. Allan Benatti pretends to lick the knife.

Nesse momento, a plateia cai no riso. Muito provavelmente, a ação reforça a suposição de que Allan Benatti é um *serial killer*.

S_{33} – Allan Benatti lambeu a faca (do *input visual*);
 $S_{34} - S_{33} \rightarrow S_{35}$ (por *modus ponens*);
 S_{35} – Allan Benatti está agindo como um *serial killer* (conclusão implicada).

Além disso, o gesto aumenta o grau de expectativa de que a personagem da história que Allan Benatti está contando para o filho dormir matou alguém. Respeitando ainda as duas possibilidades de continuação do enunciado, veja-se a inferência em questão:

$S_{36} - S_{32} \rightarrow S_{37} \rightarrow S_{38}$ (por *modus ponens*);
 S_{37} – A personagem certamente pegou a faca para matar alguém (conclusão implicada).
 S_{38} – A personagem certamente matou alguém com a faca (conclusão implicada).

Vale mencionar que poderia haver outras utilidades para a faca. Por exemplo, a personagem poderia cortar batatas para fazer o almoço. Todavia, não seria essa a primeira interpretação consistente com o princípio de relevância. Apesar de as cenas serem improváveis, seria improvável, embora não impossível, que uma continuidade como a de usar a faca para fins culinários combinasse com a proposição do tema, ou seja, com a vinculação da cena com a suspeita de que o pai é um *serial killer*. O tipo de continuidade em que o pai age como um *serial killer* nesse ambiente cognitivo está muito mais manifesto e exige menor esforço de processamento do que um tipo de continuidade mais elaborado que envolvesse uma quebra dessas expectativas. Argumenta-se aqui que a cena proposta pode ser absurda, e a cena dramatizada pode ser improvável, mas essa improbabilidade tem de ser conectada com expectativas plausíveis sem as quais jogadores e plateia não conseguem interpretá-las. Quando esse equilíbrio se perde, o efeito cômico não é obtido. Isso, por vezes, ocorre no espetáculo.

Allan Benatti, então, complementa a cena com o enunciado (6) expresso com ênfase.

(6) (7min 41s) Allan Benatti: Daí então, meu filho, ele pegou a faca e **matou os três porquinhos**.

Considerando os elementos em negrito, eles podem ser assim descritos:

(6a) e matou os três porquinhos;
 (6b) \wedge (matar x, y, $\alpha_{\text{instrumento}}$);
 (6c) e [DEPOIS DE PEGAR A FACA E DE LAMBER A FACA] \rightarrow [O LOBO MAU] matou os três porquinhos \rightarrow [COM A FACA];

(6d) ALLAN BENATTI NARROU QUE O LOBO MAU MATOU OS TRÊS PORQUINHOS COM A FACA DEPOIS DE PEGAR A FACA E DE LAMBER A FACA.

O enunciado (6) funciona como desfecho da cena. Ele é relevante porque enfraquece S_{37} e fortalece/confirma S_{38} . Além disso, o enunciado fornece uma pista importante para identificar o nome do assassino. Quando Allan Benatti fala que o assassino matou os três porquinhos, ele produz um estímulo ostensivo que aciona da memória enciclopédica suposições relacionadas à história infantil *Os três porquinhos*.⁵

Supostamente, a cadeia de inferências que permite atribuir LOBO MAU como referente para o pronome ‘ele’ é a que segue.

S_{21} – Allan Benatti está lendo uma história para Elidio Sanna (confirmada);
 S_{39} – A personagem pegou a faca para matar alguém (abandonada);
 S_{40} – A personagem matou os três porquinhos com a faca (confirmada pela estrutura linguística do enunciado de Allan Benatti);
 $S_{41} - S_{21} \leftarrow S_{40} \rightarrow S_{42}$ (por *modus ponens conjuntivo*);
 S_{42} – Allan Benatti está lendo a história *Os três porquinhos* (suposição factual recuperada da memória enciclopédica);
 S_{43} – O bandido na história *Os três porquinhos* é o lobo mau (suposição factual recuperada da memória enciclopédica).
 $S_{44} - S_{40} \leftarrow S_{43} \rightarrow S_{45}$ (por *modus ponens conjuntivo*);
 S_{45} – Quem matou os três porquinhos foi provavelmente o lobo mau.

Essa cadeia se reforça quando o espectador interliga as histórias

S_{46} – O lobo mau não matou os três porquinhos na história *Os três porquinhos* (suposição factual recuperada da memória enciclopédica);
 S_{47} – O lobo mau matou os três porquinhos com a faca na história do pai de Elidio Sanna (da estrutura linguística do enunciado de Allan Benatti);
 $S_{48} - S_{46} \leftarrow S_{47} \rightarrow S_{49}$ (por *modus ponens conjuntivo*);
 S_{49} – O pai de Elidio Sanna certamente é um *serial killer* (conclusão implicada);

Allan Benatti, entretanto, não termina a cena com o enunciado (6), mas repete o gesto de lambar a faca e olhar fixamente para Elidio Sanna, que reage com expressão de medo. Essa ação, que pode ser vista na Figura 3, permite projetar a seguinte inferência:

S_{50} – O lobo mau lambeu a faca antes de matar os três porquinhos (confirmada);
 S_{51} – O pai de Elidio Sanna volta a lambar a faca (do *input visual*);
 $S_{52} - S_{49} \leftarrow S_{50} \leftarrow S_{51} \rightarrow S_{53}$ (por *modus ponens conjuntivo*);
 S_{53} – O pai de Elidio Sanna provavelmente pode matar Elidio Sanna (conclusão implicada).

A cena, então, encerra-se com os dois jogadores se dirigindo ao fundo do palco.

⁵ *Os três porquinhos* é um conto de fadas cujas primeiras edições supostamente datam do século XVIII. Os personagens do conto são três porquinhos, Prático, Heitor e Cícero, e um lobo mau, cujo objetivo era devorá-los.



Figura 3. Allan Benatti volta a lambar a faca.
Figure 3. Allan Benatti licks the knife again.

Considerações finais

Nesse artigo, verificaram-se as potencialidades descritivas e explicativas do aparato da Teoria da Relevância para a análise de interações teatrais. Mais detidamente, verificou-se como a plateia e os atores/jogadores processam a comunicação em situações inesperadas em que o improviso se instala, ou seja, como se produzem os processos inferenciais e como o mecanismo cognitivo humano processa a interpretação de enunciados nessas circunstâncias.

Nesse trabalho, analisou-se uma cena do quadro *Cenas improváveis* do show *Improvável – um espetáculo provavelmente bom*, da Cia. Barbixas de Humor. Nesse quadro, provocados por temas sugeridos pela plateia, os jogadores devem encenar situações absurdas como, por exemplo, as que indicariam que o pai de alguém seria um *serial killer*. Os jogadores Allan Benatti, o pai, e Elidio Sanna, o filho, encenam a contação de uma suposta história infantil na qual o “lobo mau” teria matado os três porquinhos com requintes de sadismo (ele lambeu a faca antes). Cabe ao filho e à plateia inferir que esse final revelaria as tendências mais íntimas do pai.

Com base nos detalhamentos da análise, conclui-se que o aparato analítico permitiu descrever e explicar não somente as falas das personagens, mas principalmente estímulos não verbais cruciais para o entendimento da cena. Com base na descrição de formas lógicas, explicaturas e atos proposicionais em conjunto com as suposições que se tornaram mais manifestas pelos gestos dos jogadores, foi possível detectar como foi o suposto caminho inferencial que jogadores e plateia seguiram para interpretar a cena e para rir dela.

Tendo em vista essa pertinência, duas questões emergentes se colocam: a primeira concerne ao estudo mais detido dos mecanismos de deflagração do riso; e, nesse esforço, a segunda concerne ao limite de absurdidade acima do qual uma cena improvável não gera o efeito

cômico desejado. Trata-se de duas demandas a serem perseguidas em trabalhos vindouros.

Referências

- CHACRA, S. 1991. *A natureza e o sentido da improvisação teatral*. São Paulo, Perspectiva, 118 p.
- IMPROVÁVEL – UM ESPETÁCULO PROVAVELMENTE BOM. 2010. Disponível em: <http://www.improvavel.com.br/>. Acesso em: 21/04/2010.
- PAVIS, P. 1999. *Dicionário de teatro*. São Paulo, Perspectiva, 510 p.
- RAUEN, F.J. 2005. Inferências em resumo com consulta ao texto de base: estudo de caso com base na Teoria da Relevância. *Linguagem em (Dis)curso*, 5:35-57.
- SPERBER, D.; WILSON, D. 1995 [1986]. *Relevance: Communication and cognition*. 2ª ed., Oxford, Blackwell, 326 p.
- SPOLIN, V. 1998. *Improvisação para o teatro*. 4ª ed., São Paulo, Perspectiva, 349 p.
- WILSON, D. 2004. *Pragmatic theory*. London, UCL Linguistics Dept. Disponível em: <http://www.phon.ucl.ac.uk/home/nick/pragtheory/>. Acesso em: 15/03/2005.
- YOUTUBE. 2010. *Os Barbixas – Improvável – Cenas Improváveis 2 (com Marcio Ballas e Allan Benatti)*. Disponível em: http://www.youtube.com/watch?v=0liVa_49oa0. Acesso em: 21/04/2010.

Submissão: 24/02/2011

Aceite: 22/06/2011

Fábio José Rauén

Universidade do Sul de Santa Catarina
 Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem
 Av. José Acácio Moreira, 787
 88704-900, Tubarão, SC, Brasil

Layla Antunes de Oliveira

Universidade do Sul de Santa Catarina
 Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem
 Av. José Acácio Moreira, 787
 88704-900, Tubarão, SC, Brasil