CENA DO JOGO *SÓ PERGUNTAS* EM *É TUDO IMPROVISO*: ANÁLISE COM BASE NA TEORIA DA RELEVÂNCIA[1]

SCENE OF THE GAME SÓ PERGUNTAS *IN* É TUDO IMPROVISO*: RELEVANCE-THEORETIC ANALYSIS*

Fábio José Rauen[2]

Pedro Henrique Mattos[3]

RESUMO: Analisamos neste artigo uma cena do jogo *Só perguntas* do programa *É tudo improviso* com base na teoria da relevância de Sperber e Wilson (1986, 1995). Neste jogo de improvisação, os atores devem desenvolver um tema com sucessivas perguntas, exigindo que os atores evitem fornecer respostas relevantes mediante aceitação/rejeição da forma lógica proposicional de *perguntas sim-não* do oponente ou complementação da forma lógica não proposicional de *perguntas-QU* do oponente. Na cena analisada, o tema "gravata" se desloca de PEÇA DO VESTUÁRIO para GOLPE DE LUTA, quando César Gouvêa propõe uma luta, e Marco Gonçalves questiona a capacidade de seu oponente lhe dar uma gravata. Sucede-se um duelo, onde Marco Gonçalves encontra uma estratégia vencedora. Ele lança sucessivas *perguntas-QU* até que César Gouvêa acabe por fornecer a resposta relevante.

Palavras-chave: Pragmática cognitiva. Teoria da relevância. Humor.

ABSTRACT: We offer in this article a relevance-theoretic analysis (Sperber & Wilson, 1986, 1995) of a scene of the game *Só perguntas* (Questions only) of the TV Show *É Tudo Improviso* (It's all Improvisation). In this theatre game, actors must develop a theme with successive questions, demanding the actors to avoid providing relevant answers by acceptance/rejection of the propositional logical form of the opponent's *yes-no question*, or by complementation of the non-propositional logical form of the opponent's *wh-question*. In this scene, the theme of the game – "tie" – moves from CLOTHING to FIGHT, when César Gouvêa proposes a fight and Marco Gonçalves questions the ability of his opponent. A duel follows, and Marco Gonçalves finds a winning strategy. He launches successive *wh-questions* until César Gouvêa ends up, providing the relevant answer.

Keywords: Cognitive Pragmatics. Relevance Theory. Humor.

1 Agradecemos o apoio institucional do Programa de Bolsas de Iniciação Científica do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (PIBIC/CNPq) e do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina (PPGCL/Unisul). Além disso, agradecemos às pertinentes observações dos revisores. Os erros remanescentes são de nossa inteira responsabilidade.

2 Doutor em Letras/Linguística pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) com pós-doutorado em Letras pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). Docente e Coordenador do Programa de Pós-graduação em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina (PPGCL/UNISUL). Correio eletrônico: fabio.rauen@unisul.br.

3 Licenciado em Letras pela Universidade do Sul de Santa Catarina. Publicitário. Correio eletrônico: pedro@mattizdesign.com.br.

INTRODUÇÃO

O programa de auditório *É tudo improviso*, veiculado pela rede Bandeirantes de Televisão (Band) nas noites de segundas-feiras de 2011 a partir das 22 h e 45 min, consiste num conjunto de jogos teatrais de improvisação nos moldes do programa *Whose line is it anyway?* (Inglaterra; EUA) e nos espetáculos do *Jogando no Quintal* e, principalmente, do *Improvável*. No jogo *Só perguntas*, por exemplo, a plateia propõe aos atores situações onde as interações só podem ser mantidas através de sucessivas perguntas.

Como perguntas são formas econômicas de diálogo demandando respostas relevantemente compensadoras (COSTA, 2005), a tendência do ouvinte é a de responder a elas. Posto isto, responder a perguntas com outras perguntas, mantendo o tópico da conversação, exige substantivo dispêndio cognitivo. Segue que o jogo atinge rapidamente um limiar para além do qual um dos atores não consegue produzir uma nova pergunta.

Improvisar é parte do fazer teatral. Segundo Chacra (1991, p. 15) "a natureza momentânea do teatro já prefigura, por si só, um caráter improvisacional na obra acabada". Mesmo em peças com roteiro fixo e cenas ensaiadas, cada espetáculo é um evento único. Cada sentença, como unidade mínima que compõe o roteiro de uma peça teatral, consiste numa enunciação diferente em cada edição do espetáculo, de modo que sempre há algo de novo, inusitado ou constitutivamente pragmático em cada encenação.

Se isto está correto no teatro convencional, é essencial no teatro de improvisação inspirado na *commedia dell'arte*[4] *e, mais modernamente, nos espetáculos denominados theatresports*,[5] que se organizam em torno de jogos. Este tipo de espetáculo fundamenta-se na habilidade de os atores atuarem, jogarem e formarem ambientes imaginários construídos por eles próprios. Conforme Pavis (1999, p. 205), o ator "interpreta algo imprevisto, não preparado antecipadamente e inventado no calor da ação". Improvisar, portanto, exige "jogar um jogo, predispor-se a solucionar um problema sem preconceito quanto à maneira de solucioná-lo" (SPOLIN, 1998, p. 341).

Além de pressupor técnicas fundamentais de teatro como afinidade com o público, conhecimento de espaço de cena e dramaturgia, o jogo de improvisação exige dos atores duas habilidades essenciais. Se, de um lado, os atores precisam criar cenas com base em circunstâncias e tópicos, convertendo-os em dramaturgos, de outro, esta liberdade é vigiada pelas regras de cada jogo, convertendo-os em jogadores. Como em qualquer jogo, a improvisação teatral exige rapidez corporal e mental dos atores ao reagir espontaneamente a impulsos provocados em geral por situações sugeridas pela plateia ou por um mestre de cerimônias que conduz o espetáculo. E assim, em sucessão, estas reações provocam novas ações no desenvolvimento das cenas.

Todas estas características estão presentes no programa *É tudo improviso*, no qual os atores executam um conjunto de jogos teatrais guiados por um mestre de cerimônias.

---

4 Por **commedia dell'arte**, **commedia all'improviso ou commedia a treepadhinha** define-se uma espécie de teatro popular itinerante e familiar realizado em ruas ou praças públicas que surge no século XV na Itália e é caracterizada por roteiro simplificado e liberdade de improvisação e de interação com o público.

5 Por **theatresports** define-se uma forma de teatro de improviso, desenvolvido pelo diretor Keith Johnstone em 1977 no Canadá, onde equipes adversárias realizam cenas teatrais com base em sugestões do público e são avaliadas por jurados ou pelo público.

Cabe ao mestre de cerimônias — o ator Márcio Ballas[6] — explicar o funcionamento dos jogos, interagir com a plateia fazendo com que ela proponha os temas, supervisionar o desenvolvimento dos jogos e arbitrar seu encerramento através de uma campainha, quando outros jogadores entram em cena individualmente ou em grupo. Cabe aos jogadores — os atores Marco Gonçalves, Cristiane Wersom, Marianna Armellini, Guilherme Tomé e César Gouvêa[7] — revezarem-se nos jogos.

No quadro *Só perguntas*, os atores somente podem fazer perguntas. O jogo parte de uma referência obtida da plateia pelo mestre de cerimônias e se interagir com encerra quando o mestre de cerimônias julga que um dos atores não formula uma pergunta, hesita ou foge do tema.

Admitindo-se que a participação dos atores é guiada pelos princípios cognitivo e comunicativo de relevância, analisamos, com base no aparato descritivo e explanatório da teoria da relevância de Sperber e Wilson (1986; 1995), processos interacionais verbais e não verbais de trocas comunicativas que compõem uma cena do quadro *Só perguntas* onde os atores Marco Gonçalves e César Gouvêa desenvolvem o tema "gravata".

Para dar "conta" deste objetivo, o texto foi dividido em mais três seções. Na segunda seção, apresentamos algumas notas sobre a teoria da relevância; na terceira, apresentamos a análise da cena; e, na quarta, apresentamos as considerações finais do estudo.

NOTAS SOBRE A TEORIA DA RELEVÂNCIA

A teoria da relevância, desenvolvida por Sperber e Wilson (1986, 1995) fundamenta-se em dois princípios. O primeiro princípio, chamado de cognitivo, assume que a mente humana maximiza a relevância dos estímulos que demandam processamento. O segundo princípio, chamado de comunicativo, assume que enunciados linguísticos, tomados como estímulos ostensivos do falante, geram expectativas de relevância suficientemente precisas para guiar a interpretação do ouvinte.

> *Princípio Cognitivo de Relevância*
>
> A cognição humana tende a ser dirigida para a maximização da relevância.
>
> *Princípio Comunicativo da Relevância*
>
> Todo ato de comunicação ostensiva comunica a presunção de sua própria relevância ótima. (SPERBER; WILSON, 1995, p. 260, tradução nossa).

Por relevância, define-se uma propriedade dos estímulos (enunciados, pensamentos, memórias ou percepções sensoriais) que são alvo de processos cognitivos. Assumindo o princípio cognitivo de relevância, um estímulo é relevante quando os efeitos cognitivos positivos de seu processamento superam o esforço cognitivo necessário para processá-lo. Isto pode ocorrer quando os estímulos fortalecem suposições anteriores, contradizem e enfraquecem suposições anteriores ou derivam implicações, tomadas como conclusões que são derivadas da combinação dos estímulos novos com o contexto cognitivo prévio do indivíduo, mas que não são derivadas dos estímulos ou do contexto isoladamente.

---

6 Do grupo *Jogando no Quintal*.

7 Marco Gonçalves e César Gouvêa pertencem ao grupo *Jogando no Quintal*. Cristiane Wersom e Marianna Armellini pertencem ao grupo *As Olívias*.

Sendo iguais as condições, segue do princípio cognitivo de relevância que a relevância é maior quando os efeitos cognitivos são maiores ou quando os esforços de processamento são menores. Segue do princípio comunicativo de relevância que existe uma expectativa de relevância ótima em toda oferta de informação. Um enunciado é otimamente relevante quando ele é relevante o suficiente para merecer ser processado e quando ele é o estímulo mais relevante que o falante se dispôs ou foi capaz de produzir.

> Presunção de relevância ótima:
>
> a) O enunciado deve ser ao menos relevante o suficiente para merecer processamento; e,
>
> b) O enunciado deve ser o mais relevante compatível com as habilidades e as preferências do falante. (SPERBER; WILSON, 1995, p. 270, tradução nossa).

O papel do ouvinte neste processo é o de gerar uma interpretação que satisfaça sua expectativa de relevância ótima. Para dar "conta" desta demanda seguindo uma rota de esforço mínimo, o ouvinte decodifica a formulação linguística dos enunciados; enriquece estes estímulos até obter um significado explícito, sempre que necessário; e completa este significado em nível implícito, sempre que pertinente. Este processo pode ser resumido pelo que se define por heurística ou procedimento de compreensão guiado pela relevância.

> *Procedimento de compreensão guiado pela relevância*
>
> Siga um caminho de esforço mínimo na computação de efeitos cognitivos:
>
> 2a. Considere interpretações em ordem de acessibilidade;
>
> 2b. Pare quando sua expectativa de relevância é satisfeita. (WILSON, 2004, lição 5, p. 1).

Na descrição deste processo, é necessário encaixar a forma linguística dos enunciados em uma forma lógica. Em seguida, esta forma lógica, em geral não proposicional ou semanticamente incompleta, é enriquecida por inferências para gerar uma explicatura caracterizada por ser uma forma lógica proposicional, ou seja, uma proposição semanticamente completa para a qual é possível atribuir um valor de verdade. Por vezes, esta explicatura torna-se uma premissa implicada que pode gerar dedutivamente conclusões implicadas ou implicaturas.

É justamente este percurso que utilizaremos na seção seguinte para analisar cada enunciado do jogo de improvisação em destaque neste estudo.

ANÁLISE DA INTERAÇÃO

Este artigo integra o *Grupo de Pesquisa em Pragmática Cognitiva* (GPPC) do Programa de Pós-graduação em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina. Como os demais trabalhos deste grupo, argumentamos que o aparato metodológico da teoria da relevância de Sperber e Wilson (1986, 1995) permite uma descrição empírica e uma explicação adequada de processos ostensivo-inferenciais em interações comunicativas, dentre as quais cenas de improvisação teatral. Este estudo em particular inspira-se na dissertação de Oliveira (2012) sobre o quadro *Cenas Improváveis* da Companhia Barbixas de Humor,[8] restringindo o olhar para o quadro *Só*

[8] Análise de teatro de improvisação com ênfase no jogo *Cenas Improváveis* pode ser encontrada na dissertação de Oliveira (2012). Cf.: Rauen e Oliveira (2012).

perguntas do programa *É tudo improviso*, analisando uma das interações que foi ao ar em 7 de fevereiro de 2011.[9]

No início do jogo, Marcio Ballas está em pé no centro do palco, e os atores Marco Gonçalves, Cristiane Wersom, Marianna Armellini, Guilherme Tomé e César Gouvêa estão sentados à direita do telespectador. Marcio Ballas introduz os participantes fazendo uma série de brincadeiras na forma de sucessivas perguntas:

> Vamos Senhoras e Senhores, *Ladies* and *Gentleman*. Quem é menos favorecido intelectualmente, o Tomé ou o César? Qual é a mais dada, a Cris ou a Mari? Quem é mais negão, o Marcão ou o Marcão? É o *Só perguntas*!

Em seguida, apresenta-se a vinheta do jogo (figura 1) enquanto a Banda Paraquedas,[10] que fica à esquerda do telespectador, executa o respectivo *jingle*.

> Você conhece esse jogo? Qual é a sua mermão? Qual é seu nome? Que dia é hoje? Que horas que são?

Figura 1: Vinheta do jogo *Só perguntas*



Fonte: Youtube.[11]

Anunciado o jogo, Marcio Ballas apresenta as regras:

> Nesse jogo, os jogadores só podem fazer perguntas. Vão improvisar. E quem afirmar, exclamar, vacilar, não perguntar, a campainha eu vou tocar.

Logo em seguida, Marcio Ballas dirige-se à frente do palco para interagir com a plateia. Nesta interação, ele pede para que a plateia sugira nomes de peças de roupa que as pessoas podem encontrar num guarda-roupa.

> Quem me diz aqui uma peça qualquer de roupa do guarda-roupa de vocês?

---

9 Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=7LooQImHfg4&feature=related>. Acesso em: 7 fev. 2012.

10 Banda Paraquedas: Chico Salem na guitarra e vocal de apoio, Daniel "Chuck" Ayres no teclado, baixo e vocal de apoio, Giba Alves na bateria, Guilherme Guizado Mendonça no trompete e Débora Reis no vocal.

11 Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=7LooQImHfg4&feature=related> Acesso em: 7 fev. 2012.

A plateia sugere as seguintes peças: cueca, calcinha, sutiã, macacão e gravata. Dentre estas peças, Marcio Ballas define "gravata" como tema do quadro.

> Gravata! Vamos na gravata, obrigado! O título do *Só perguntas* é gravata. E o improviso começa já.

A interação a ser analisada neste artigo, protagonizada pelos atores César Gouvêa e Marco Gonçalves, é a primeira que segue da definição do tema.[12] Vejamos a transcrição:

> (1) César Gouvêa: Tá preparado?
>
> (2) Marco Gonçalves: Você tá achando que vai conseguir me dar uma gravata? É isso?
>
> (3) César Gouvêa: Você sabe o que aconteceu com a última pessoa que beijou minha mulher?
>
> (4) Marco Gonçalves: O quê?
>
> (5) César Gouvêa: Você não viu que ele morreu?
>
> (6) Marco Gonçalves: Quando?
>
> (7) César Gouvêa: Você não viu que foi no mês passado?
>
> (8) Marco Gonçalves: Aonde?

Como César Gouveia hesita e não consegue manter a interação com perguntas em (9), ele perde o jogo e cumprimenta Marco Gonçalves em (10):

> (9) César Gouvêa: No bairro onde eu moro… ou onde você mora?
>
> (10) César Gouvêa: Cê foi muito bem, viu? Cê foi muito bem, muito bem!

Cada enunciado desta interação gerou quatro versões descritivas. Na versão (a), apresentamos os elementos linguísticos; na versão (b), descrevemos a forma lógica; na versão (c), apresentamos os preenchimentos das entradas lógicas para compor a explicatura; e, na versão (d), encaixamos a explicatura numa descrição que engloba o ato de fala[13].

Além disto, por convenção, usamos aspas duplas para representar enunciados ou trechos de enunciados retomados (por exemplo, "Tá preparado?"); aspas simples para representar expressões linguísticas (por exemplo, 'preparado'); versalete para representar entradas enciclopédicas (por exemplo, PREPARADO);[14] e texto normal para representar referências no mundo quando pertinentes (por exemplo, preparado). O sinal ∅, por sua vez, representa entradas lexicais vazias.

Seguimos com a análise do primeiro enunciado:

---

12 A cena vai de 1 min e 4 s a 1 min e 24 s (incluindo o cumprimento de César Gouvêa).

13 Apresentamos as quatro versões em linhas sucessivas por conveniência descritiva. Como antecipa o mecanismo de compreensão guiado pela relevância, o ouvinte segue **on-line** uma rota de menor esforço, interpretando os **inputs** contextuais em ordem de acessibilidade. Isso implica dizer que o ouvinte identifica atitudes proposicionais ou estruturas argumentais, por exemplo, tão logo quanto possível, parando o processo quando alguma hipótese sobre o significado do falante satisfaz sua expectativa de relevância ótima.

14 Em teoria da relevância, os conceitos cognitivos podem ser acessados por três entradas. Segundo Silveira e Feltes (1999, p. 32), as entradas lógicas são um conjunto finito, pequeno e constante de regras dedutivas de viés computacional, que se aplicam a formas lógicas das quais são constituintes. As entradas enciclopédicas são informações sobre a extensão ou a denotação de conceitos, objetos, eventos e/ou propriedades de viés representacional e variável individualmente e ao longo do tempo. Entradas lexicais são a contraparte em linguagem natural dos conceitos.

(1a) Tá preparado?

(1b) (estar preparado x, αfinalidade).

(1c) ∅ [você/marco gonçalves] tá preparado [para uma luta]?

(1d) *césar gouvêa deseja saber se [é verdade que]* marco gonçalves está preparado para uma luta.

A descrição (1b) assume que o enunciado (1a) "Tá preparado?" possui uma forma lógica segundo a qual alguém *x* está preparado para alguma finalidade[15]. *Uma vez que as posições lógicas do sujeito de estar preparado e da finalidade da preparação estão foneticamente vazias e a proposição compõe uma interrogação, podemos dizer que a formulação linguística constitui uma forma lógica não proposicional, de maneira que ainda não é possível atribuir ao enunciado um valor de verdade.*

A descrição (1c) captura complementações necessárias para isso. Primeiramente, é necessário preencher a elipse de sujeito de estar preparado: alguém x. O candidato mais provável a preencher esta elipse é marco gonçalves, uma vez que ele é o interlocutor de César Gouvêa. Em seguida é necessário preencher a elipse da finalidade de se estar preparado. No caso, assumimos com base em pistas não verbais que a hipótese mais provável é a de que César Gouvêa deseja saber se Marco Conçalves está preparado para uma luta. Na figura 2, a seguir, observamos que o ator César Gouvêa está com as mãos *em guarda*, e suas pernas estão semidobradas em *posição de base*.

Figura 2 — Pistas não verbais de César Gouvêa no primeiro enunciado



Fonte: Youtube. [16]

Neste ponto da descrição, conforme Sperber e Wilson (1986, 1995), entra em cena o módulo ou mecanismo dedutivo de interpretação de enunciados, que toma determinado conjunto de suposições como *input* e deduz deste conjunto todas as conclusões possíveis por regras dedutivas de eliminação do tipo *eliminação-e*, *modus ponens* e *modus*

15 Conforme Rauen (2005, 2008), destacamos com letras gregas as diversas circunstâncias que, embora não caibam numa descrição proposicional **stricto sensu**, revelam-se relevantes na interação.

16 Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=7LooQImHfg4&feature=related>. Acesso em: 7 fev. 2012.

tollens[17]. *Este mecanismo on-line* não opera com regras triviais da lógica formal, mas de forma não trivial (sensível à força das suposições) e não demonstrativa (passível de ser confirmado, mas não de ser provado), tendo livre acesso, além de estímulos verbais, a estímulos ambientais (incluindo os visuais) e a suposições da memória enciclopédica.

Considerando este mecanismo dedutivo, podemos assumir aqui que as pistas corporais de César Gouvêa no primeiro enunciado, traduzidas como suposições mentais $S_{1\text{-}2}$,[18] funcionam como premissas implicadas. Estas premissas implicadas permitem inferir como conclusão implicada que Marco Gonçalves está em posição de luta S_4. Vejamos a descrição:

> S_1 – César Gouvêa está com as mãos em posição de guarda (premissa implicada do estímulo visual);
>
> S_2 – César Gouvêa está com as pernas dobradas em posição de base (premissa implicada do estímulo visual);
>
> S_2 – $S_1 \wedge S_2 \rightarrow S_4$ (inferência por *modus ponens conjuntivo*);
>
> S_4 – César Gouvêa está em posição de luta (conclusão implicada);

Além disto, vale dizer que estímulos comunicacionais são concebidos como estímulos ostensivos abertos em teoria da relevância.[19] Numa comunicação aberta, há duas camadas de intenção a serem reconhecidas pelo ouvinte: uma intenção básica de informar algo — *intenção informativa*; e uma intenção de ordem superior de que se reconheça esta intenção básica — *intenção comunicativa*. Um enunciado consiste numa evidência direta ou ostensiva (intenção comunicativa) de uma informação (intenção informativa).[20]

Conforme Sperber e Wilson (1995, p. 231), a comunicação verbal é um fenômeno no qual os enunciados são interpretações públicas de pensamentos dos falantes. Cabe aos ouvintes produzir uma representação mental destes enunciados e, em seguida, uma representação mental dos pensamentos originais. Estas representações mentais têm formas proposicionais e podem ser utilizadas de modo descritivo ou interpretativo. De um lado, as formas proposicionais podem descrever estados de coisas do mundo real ou ficcional ou descrever estados de coisas desejáveis. De outro lado, as formas proposicionais podem interpretar pensamentos ou enunciados atribuídos, ou interpretar pensamentos desejáveis ou contrafactuais. Assim, em todo enunciado há duas relações: entre a forma proposicional e um pensamento do falante e entre o pensamento e o que ele representa.

---

17 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 "$(PQ) \rightarrow R$, $Q \rightarrow R$, 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**. Neste 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".

18 Embora as suposições mentais $S_{1\text{-}n}$ sejam constituídas prevalentemente por entradas enciclopédicas, elas não serão representadas em versalete por razões de caráter estético.

19 Wilson (2004, lição 1, p. 6) distingue transmissões de informação acidentais (sotaque, por exemplo) e intencionais. Dentre as últimas, a autora distingue transmissões de informação intencionais encobertas (pretendidas como escondidas) e abertas ou ostensivas.

20 Segundo Wilson (2004, lição 1, p.7), a análise de eventos ostensivos de comunicação intencional aberta é o escopo dos estudos linguísticos de caráter pragmático.

> […] Nosso argumento pode ser resumido como segue: metáfora envolve uma relação interpretativa entre a forma proposicional de um enunciado e o pensamento que ele representa; ironia envolve uma relação interpretativa entre o pensamento do falante e os pensamentos ou enunciados atribuídos; declaração envolve uma relação descritiva entre o pensamento do falante e um estado de coisas do mundo; pedido e aviso envolvem uma relação descritiva entre o pensamento do falante e um estado de coisas desejável; interrogação e exclamação envolvem uma relação interpretativa entre o pensamento do falante e os pensamentos desejáveis. […]. (SPERBER; WILSON, 1995, p. 231, tradução nossa).

Interessam-nos neste artigo os enunciados interrogativos. Nestes tipos de enunciados, a forma proposicional do enunciado não é a sua explicatura. Queremos dizer com isto que a intenção de César Gouvêa no caso em ilustração não é a de declarar que "Marco Gonçalves está preparado para uma luta" (1c), mas a de verificar se ele está ou não.

> P – Marco Gonçalves está preparado para uma luta.
>
> ■P – Marco Gonçalves não está preparado para uma luta.

Se isto está correto, a forma proposicional deste enunciado tem de ser integrada num esquema de suposições para chegar a explicatura (1d) "César Gouvêa deseja saber se [é verdade que] Marco Gonçalves está preparado para uma luta", capturando não somente a ideia de que enunciados interrogativos são interpretações de respostas que o falante consideraria relevantes, se verdadeiras, mas também para quem esta informação é relevante. Neste esforço, Sperber e Wilson (1995, p. 252) recuperam a distinção entre *perguntas sim-não*, que possuem uma forma lógica e uma forma proposicional total, e *perguntas-QU*, que possuem uma forma lógica, mas não uma forma proposicional total.

> […]. Nossa hipótese é a de que o ouvinte de um enunciado interrogativo recupera sua forma lógica e a integra dentro de uma descrição na forma de **O falante está perguntando Qu-P**, onde **Qu-P** é uma pergunta indireta. Vamos distinguir entre perguntas sim-não que têm não apenas uma forma lógica, mas também uma forma proposicional total, e perguntas-Qu, que têm uma forma lógica, mas não uma forma plenamente proposicional. Assim, queremos analisar **perguntar Qu-P**, onde **Qu-P** é uma **pergunta sim-não** e **P** é a forma proposicional do enunciado, como comunicando que o pensamento interpretado por **P** seria relevante se fosse verdadeiro. Queremos analisar **perguntar Qu-P**, onde **Qu-P** é uma **pergunta-QU** e **P** é uma forma lógica menos do que proposicional do enunciado, como comunicando que existe alguma totalização do pensamento interpretado por **P** para tornar-se um pensamento plenamente proposicional que seria relevante se fosse verdadeiro. (SPERBER; WILSON, 1995, p. 252, tradução nossa, grifos dos autores).

Posto isto, a descrição (1d) captura a ideia de que Marco Gonçalves deve recuperar a forma lógica do enunciado de César Gouvêa e integrá-la numa descrição com a forma CÉSAR GOUVÊA DESEJA SABER SE [É VERDADE QUE] *P*, tal que *P* é uma interrogativa indireta com o conteúdo MARCO GONÇALVES ESTÁ PREPARADO PARA UMA LUTA.

Nesta pergunta indireta, como podemos conferir na descrição (1c), todas as entradas lógicas estão preenchidas, razão pela qual se pode dizer que ela contém uma forma proposicional total. Deste modo, cabem a Marco Gonçalves duas opções: confirmar a forma proposicional total do enunciado ou não. É por este motivo que podemos classificar o enunciado (1a) de César Gouvêa como uma *pergunta sim-não.*

Todavia, a regra do jogo impõe a Marco Gonçalves a necessidade de responder à pergunta de César Gouvêa com outra pergunta, obrigando-o a não ceder à tensão de fornecer a resposta relevante. Em função disto, cabe a Marco Gonçalves interpretar o enunciado de César Gouvêa como uma proposição de luta; interpretar as opções de resposta, ou seja, conceber as duas alternativas disponíveis (aceitar ou não a luta); e elaborar um estímulo ostensivo verbal interrogativo que evite que o jogo acabe.

A solução encontrada por Marco Gonçalves é brilhante. Ele entra em cena em posição de luta, figura 3, e diz:

(2) Você tá achando que vai conseguir me dar uma gravata? É isso?

Figura 3: Marco Gonçalves aceita a luta proposta por César Gouvêa.



Fonte: Youtube.[21]

No que diz respeito à primeira demanda, o comportamento do ator revela que ele foi capaz de inferir o enunciado de César Gouvêa como uma proposição de luta. No que se refere à segunda demanda, respondendo à pergunta de César Gouvêa com estímulos não verbais, a rigor quase que espelhando a posição de César Gouvêa, ele evita elaborar um enunciado afirmativo. Para tanto, ele aposta que plateia e César Gouvêa serão capazes de fazer a seguinte inferência a partir dos estímulos ostensivos de seu corpo:

S_1 – Marco Gonçalves está em posição de luta (premissa implicada do *input visual*);

S_2 – $S_1 \rightarrow S_3$ (inferência por *modus ponens*);

S_3 – Marco Gonçalves provavelmente está preparado para a luta com César Gouvêa (conclusão implicada).

Além disto, S_3 funciona como premissa implicada que sustenta a inferência de que Marco Gonçalves provavelmente irá lutar com César Gouvêa:

S_3 – Marco Gonçalves provavelmente está preparado para a luta com César Gouvêa (premissa implicada).

S_4 – $S_3 \rightarrow S_5$ (inferência por *modus ponens*);

S_5 – Marco Gonçalves provavelmente irá lutar com César Gouvêa (conclusão implicada).

21 Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=7LooQImHfg4&feature=related>. Acesso em: 7 fev. 2012.

A terceira demanda, por fim, é atendida com nova *pergunta sim-não*.

(2a) Você tá achando que vai conseguir me dar uma gravata?

(2b) (estar achando x, y (ir conseguir dar x, y, z)).

(2c) você [CÉSAR GOUVÊA] está achando que ∅ [CÉSAR GOUVÊA] vai conseguir me [EM MARCO GONÇALVES] dar uma gravata?

(2d) *MARCO GONÇALVES DESEJA SABER SE [É VERDADE QUE]* CÉSAR GOUVÊA ESTÁ ACHANDO QUE CÉSAR GOUVÊA VAI CONSEGUIR DAR UMA GRAVATA EM MARCO GONÇALVES.

O enunciado "É isso?" meramente reitera a interrogação anterior, posto que o referente do pronome "isso" só pode ser: CÉSAR GOUVÊA ESTÁ ACHANDO QUE CÉSAR GOUVÊA VAI CONSEGUIR DAR UMA GRAVATA EM MARCO GONÇALVES.

Os jogadores, em função da regra do jogo, precisam usar o item lexical "gravata" em algum momento das interações. Nesta interação, contudo, ocorre um deslocamento de sentido da palavra "gravata" de PEÇA DO VESTUÁRIO para GOLPE DE LUTA. Se ambos, César Gouvêa e plateia, não forem capazes de fazer este deslocamento, não poderão acompanhar a consecução do jogo.

Vejamos a respectiva inferência:

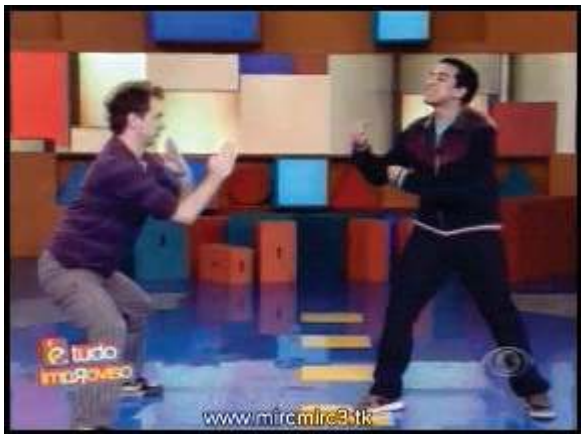
S_1 – Marco Gonçalves deseja saber se [é verdade que] César Gouvêa está achando que César Gouvêa vai conseguir dar uma gravata em Marco Gonçalves (premissa implicada do *input linguístico*);

S_2 – $S_1 \rightarrow S_3$ (inferência por *modus ponens*);

S_3 – Marco Gonçalves e César Gouvêa provavelmente estão interpretando a palavra "gravata" como um golpe de luta (conclusão implicada).

Com esta pergunta, Marco Gonçalves refuta as respostas esperadas e instala outra questão que, como vimos, tem a ver com a capacidade ou não de seu oponente "dar uma gravata". Esta dúvida se reforça pelo *input* visual, como podemos ver na figura 4, a seguir:

Figura 4: Marco Gonçalves duvida que César Gouvêa lhe dará uma gravata



Fonte: Youtube.[22]

22 Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=7LooQImHfg4&feature=related>. Acesso em: 7 fev. 2012.

César Gouvêa está, neste momento, na contingência de provar suas habilidades:

> S_1 – Marco Gonçalves deseja saber se [é verdade que] César Gouvêa está achando que César Gouvêa vai conseguir dar uma gravata em Marco Gonçalves (premissa implicada do *input* linguístico);
>
> S_2 – $S_1 \rightarrow S_3$ (inferência por *modus ponens*);
>
> S_3 – Marco Gonçalves provavelmente duvida que César Gouvêa é capaz de dar uma gravata em Marco Gonçalves (conclusão implicada/premissa implicada);
>
> S_4 – $S_3 \rightarrow S_5$ (inferência por *modus ponens*);
>
> S_5 – César Gouvêa provavelmente terá que provar que é capaz de dar uma gravata em Marco Gonçalves (conclusão implicada).

Agora, é César Gouvêa quem está na contingência de fornecer ou não o que se espera e de devolver esta pergunta com outra. Em plano médio[23] (figura 5) ele responde:

> (3) Você sabe o que aconteceu com a última pessoa que beijou minha mulher?

Figura 5: César Gouvêa responde a Marco Gonçalves



Fonte: Youtube.[24]

Vejamos a análise do enunciado:

> (3a) Você sabe o que aconteceu com a última pessoa que beijou minha mulher?
>
> (3b) (saber x, y (acontecer x, y (beijar x, y))).
>
> (3c) você [MARCO GONÇALVES] sabe o que [algo] aconteceu com a última pessoa que [ÚLTIMA PESSOA] beijou minha [de César Gouvêa] mulher?
>
> (3d) *CÉSAR GOUVÊA DESEJA SABER SE [É VERDADE QUE]* MARCO GONÇALVES SABE O QUE ACONTECEU COM A ÚLTIMA PESSOA QUE BEIJOU A MULHER DE CÉSAR GOUVÊA.

Para evitar responder à pergunta de Marco Gonçalves, César Gouvêa promove duas estratégias. A primeira é formular outra *pergunta sim-não*, conforme Marco Gonçalves saiba ou não o que teria acontecido com a última pessoa que beijou a mulher de César Gouvêa:

---

23 No plano médio, os atores ficam próximos o suficiente para identificá-los, e a cena fica ampla o suficiente para que se possa situar o local em que eles se encontram.

24 Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=7LooQImHfg4&feature=related> Acesso em: 7 fev. 2012.

P – Marco Gonçalves sabe o que aconteceu com a última pessoa que beijou a mulher de César Gouvêa;

■P – Marco Gonçalves não sabe o que aconteceu com a última pessoa que beijou a mulher de César Gouvêa.

A segunda é fazer com que Marco Gonçalves infira que ele é capaz de dar uma gravata à medida que elabora a explicatura da conjunção integrante "que".

Vejamos como isto pode ser descrito:

S_{1a} – *Algo*$_x$ Aconteceu com a última pessoa que beijou a mulher de César Gouvêa.

S_{1b} – *O que*$_x$ aconteceu com a última pessoa que beijou a mulher de César Gouvêa?

S_{1c} – *Levar um golpe de gravata*$_x$ aconteceu com a última pessoa que beijou a mulher de César Gouvêa.

A inferência supostamente pretendida é a de que, se a última pessoa que beijou a mulher de César Gouvêa levou uma gravata de César Gouvêa, então César Gouvêa acha que César Gouvêa vai conseguir dar uma gravata em Marco Gonçalves[25].

S_1 – A última pessoa que beijou a mulher de César Gouvêa levou uma gravata de César Gouvêa (premissa implicada derivada do *input linguístico*);

S_2 – $S_1 \rightarrow S_3$ (inferência por *modus ponens*);

S_3 – César Gouvêa vai conseguir dar uma gravata em Marco Gonçalves (conclusão implicada).

Posto isto, a versão (3d) pode ser reescrita da seguinte forma:

(3d) *césar gouvêa deseja saber se [é verdade que]* marco gonçalves sabe que a última pessoa que beijou a mulher de césar gouvêa levou uma gravata de césar Gouvêa.

Neste ponto da interação, Marco Gonçalves está na contingência de declarar "Sim" ou "Não", conforme saiba ou não o que teria acontecido com a última pessoa que beijou a mulher de César Gouvêa. Se o ator declara "Sim", além de perder o jogo, aceita a inferência de que, se César Gouvêa foi capaz de dar uma gravata na outra pessoa, ele será capaz de dar uma gravata em Marco Gonçalves. Se ele declara "Não", evita esta inferência, mas perde o jogo. Todavia, mais uma vez, ele encontra uma saída brilhante ao explorar na utilização do pronome "que" um caminho por onde minar a estratégia de César Gouvêa. Vejamos:

(4a) O quê?

(4b) (acontecer -QU, $\alpha_{companhia}$).

(4c) O que ∅ [aconteceu] ∅ [com a última pessoa que/a última pessoa beijou a mulher de césar gouvêa]?

(4d) *marco gonçalves deseja saber* o que aconteceu com a última pessoa que/a última pessoa beijou a mulher de césar gouvêa.

[25] Adotamos aqui uma versão mais neutra segundo a qual o que está em jogo é a capacidade de César Golvêa desferir o golpe. Todavia, é razoável inferir que, ao perguntar sobre o que aconteceu com a última pessoa que beijou sua mulher, o ator não afirma apenas que é capaz de dar uma gravata, mas que seu golpe é forte, capaz de ferir ou matar.

Figura 4: Marco Gonçalves elabora sua primeira pergunta–QU



Fonte: Youtube.[26]

Marco Gonçalves formula uma *pergunta-QU* a partir das próprias pistas linguísticas do enunciado anterior de César Gouvêa, constringindo-o a ele próprio preencher a lacuna que havia criado. Com isto, Marco Gonçalves coloca César Gouvêa na contingência de preencher a forma lógica de seu próprio enunciado: "aconteceu algo com quem beijou a mulher de César Gouvêa". Se ele preencher esta lacuna, perde o jogo automaticamente.

César Gouvêa escapa deste xeque com a seguinte formulação:

> (5a) Você não viu que ele morreu?
>
> (5b) ■(ver x, y (morrer x, $\alpha_{instrumento}$))
>
> (5c) você [MARCO GONÇALVES] não viu que ele [A PESSOA QUE BEIJOU A MULHER DE CÉSAR GOUVÊA] morreu ∅ [COM A GRAVATA QUE CÉSAR GOUVÊA DEU NA PESSOA QUE/A PESSOA BEIJOU A MULHER DE CÉSAR GOUVÊA]?
>
> (5d) *CÉSAR GOUVÊA DESEJA SABER SE [É VERDADE QUE]* MARCO GONÇALVES NÃO VIU QUE A PESSOA QUE BEIJOU A MULHER DE CÉSAR GOUVÊA MORREU COM A GRAVATA QUE CÉSAR GOUVÊA DEU NA PESSOA QUE/A PESSOA BEIJOU A MULHER DE CÉSAR GOUVÊA.

César Gouvêa mantém sua estratégia. Mais uma vez, ele elabora uma *pergunta sim-não*. Observe-se que este enunciado torna mutuamente mais manifesto a interpretação de que César Golvêa não apenas é capaz de desferir o golpe, mas de matar o oponente. Em outras palavras, César Gouvêa aposta que tanto Marco Gonçalves como a plateia é capaz de inferir o que segue:

> S_1 – A última pessoa que beijou a mulher de César Gouvêa morreu (premissa implicada do *input linguístico*);
>
> S_2 – $S_1 \rightarrow S_3$ (inferência por *modus ponens*);
>
> S_3 – César Gouvêa provavelmente matou a última pessoa que beijou a mulher de César Gouvêa com uma gravata (conclusão implicada/premissa implicada);
>
> S_4 – $S_3 \rightarrow S_5$ (inferência por *modus ponens*);
>
> S_5 – César Gouvêa provavelmente é capaz de matar Marco Gonçalves com uma gravata (conclusão implicada).

[26] Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=7LooQImHfg4&feature=related> Acesso em: 7 fev. 2012.

Ao modo de um enxadrista que aplica xeques sucessivos, Marco Gonçalves adota mais uma vez a estratégia de responder a uma *pergunta sim-não* com uma *pergunta-QU*. O que detectamos, pela rapidez com que Marco Gonçalves elabora sua pergunta, é que ele está usando esta estratégia cognitiva automática e deliberadamente, supostamente porque já percebeu que os enunciados de César Gouvêa podem ser explorados desta maneira.[27]

Vejamos a análise do enunciado:

(6a) "Quando?"

(6b) (morrer x, -QU_{tempo})

(6c) Quando [a última pessoa que/a última pessoa beijou a mulher de césar gouvêa] ∅ [morreu]?

(6d) *marco gonçalves deseja saber* quando a última pessoa que/a última pessoa beijou a mulher de césar gouvêa morreu.

A resposta de Marco Gonçalves constrange César Gouvêa a declarar quando ele havia sido capaz de matar a última pessoa que beijou sua mulher com este golpe.

César Gouvêa consegue reagir com o seguinte enunciado:

(7a) Você não viu que foi no mês passado?

(7b) ■(ver x, y (ser x, $\alpha_{tempo,}$ $\beta_{instrumento}$))

(7c) você ∅ [marco gonçalves] não viu que ∅ [a última pessoa que beijou a mulher de césar gouvêa] foi [morreu] no mês passado ∅ [com a gravata que césar gouvêa deu na pessoa que/a pessoa beijou a mulher de césar gouvêa]?

(7d) *césar gouvêa deseja saber se [é verdade que]* marco gonçalves não viu que a última pessoa que beijou a mulher de césar gouvêa morreu no mês passado com a gravata que césar gouvêa deu na pessoa que/a pessoa beijou a mulher de césar gouvêa.

A análise do enunciado (7) em tudo se assemelha à análise do enunciado (5). Outra vez César Gouvêa produz uma *pergunta sim-não* que mantém implícita sua capacidade de dar uma gravata em Marco Gonçalves.

Constrangido por condições semelhantes àquelas do processamento do enunciado (7), Marco Gonçalves adota a mesma estratégia em (8), mudando a circunstância focalizada dos aspectos temporais para os locativos.

(8a) Aonde?

(8b) (morrer x, -QU_{lugar})

(8c) [a última pessoa que/a última pessoa beijou a mulher de césar gouvêa] [morreu] Aonde?

(8d) *marco gonçalves deseja saber* aonde a última pessoa que/a última pessoa beijou a mulher de césar gouvêa morreu.

César Gouvêa capitula e acaba por produzir a primeira parte de enunciado em tom de hesitação. Ao perceber o equívoco, ele tenta esboçar uma pergunta.

27 Cf.: a expressão facial de Marco Gonçalves na figura 6.

(9a) No bairro onde eu moro… ou onde você mora…

(9b) (morrer x, α_{lugar} (morar x_i, α_{lugar}) $\vee$ (morar x_j, α_{lugar}))

(9c) ∅ [a última pessoa que/a última pessoa beijou a mulher de césar gouvêa] ∅ [morreu] no bairro onde [no bairro] eu_i [césar gouvêa$_i$] moro ou no bairro onde [no bairro] você$_j$ [marco gonçalves$_j$] mora;

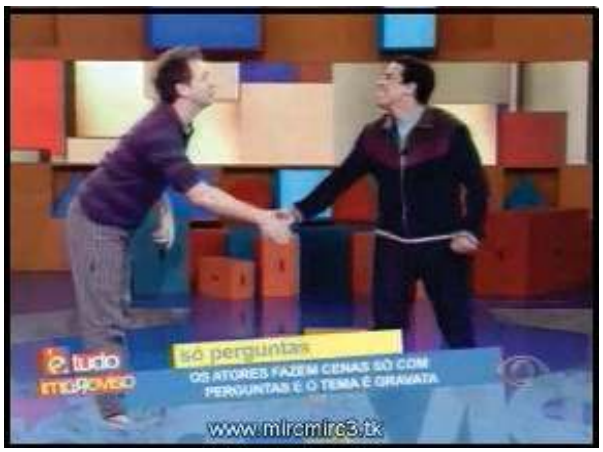
(9d) *césar gouvêa declara que [?]* a última pessoa que/a última pessoa beijou a mulher de césar gouvêa morreu no bairro onde cesar Gouvêa mora ou no bairro onde marco gonçalves mora.

Neste ponto da interação, César Gouvêa precisa adiar a resposta relevante de fornecer localização da morte da última pessoa que havia beijado sua mulher e, ainda, elaborar outra pergunta. Ao declarar "no bairro onde eu moro", ele acaba por fornecer a resposta. Ao emendar, em tom vacilante, "ou onde você mora" ele tenta introduzir uma pergunta optativa. Diante desta consecução, o mestre de cerimônias aperta a campainha e encerra a interação.

César Gouvêa, por fim, reconhece a vitória de Marco Gonçalves (figura 7):

(10) Cê foi muito bem, viu? Cê foi muito bem, muito bem!

Figura 5: César Gouvêa reconhece a vitória de Marco Gonçalves



Fonte: Youtube.[28]

Como podemos observar, as regras jogo *Só perguntas* impõem aos atores que eles respondam a perguntas com outras perguntas. Caso isto não ocorra, o jogador perde o jogo e cede a vez a outro ator. Sperber e Wilson (1986, 1995) argumentam que encerramos o processamento de um enunciado quando obtemos a relevância desejada, mas os atores têm de ir além, eles têm de gerar um estímulo ostensivo que frustra as expectativas de relevância do oponente sem fugir do tema proposto.

Na interação em análise, depois de Marcio Ballas ter definido o tema "gravata", César Gouvêa propõe uma luta a Marco Gonçalves: "Tá preparado?". Marco Gonçalves

[28] Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=7LooQImHfg4&feature=related> Acesso em: 7 fev. 2012.

encaixa esta proposta no tema do jogo e lança a dúvida que se mantém ativa durante toda a interação, exigindo respostas implícitas do oponente: "Você tá achando que vai conseguir me dar uma gravata? É isso?".

Destaque-se que a habilidade de os jogadores responderem a perguntas apenas com perguntas não se restringe às suas competências verbais. Percebemos isto mais claramente na Figura 3, quando vimos apenas o jogador César Gouvêa *em guarda*, como se estivesse preparado para uma luta. A resposta a esta expressão corporal de César Gouvêa é o que fundamenta o deslocamento de significado da palavra "gravata" de PEÇA DO VESTUÁRIO para GOLPE DE LUTA. Este deslocamento, a propósito, é essencial não apenas para a plateia e jogadores processarem a cena, mas também para que Marcio Ballas não julgasse ter havido uma fuga do tema e encerrasse o jogo.

Até então, os atores haviam utilizado apenas *perguntas sim-não*. Esta estratégia é mantida por César Gouvêa durante toda a interação, mas não por Marco Gonçalves. César Gouvêa pergunta: "Você sabe o que aconteceu com a última pessoa que beijou minha mulher?". Esta pergunta é pertinente, porque deixa para a explicatura a inferência de que ele é capaz de dar o golpe. Contudo, Marco Gonçalves explora no pronome "que" o que será a fissura por onde ele encontra a estratégia vencedora: elaborar sucessivas *perguntas-QU*. Ele pergunta "O quê?", capturando o constituinte mínimo focalizado por César Gouvêa e mantendo a dúvida sobre a capacidade de ele dar uma gravata.

César Gouvêa elabora uma nova *pergunta sim-não*: "Você não viu que ele morreu?". É neste momento que Marco Gonçalves insiste na estratégia perguntando "quando" e "aonde". César Gouvêa responde adequadamente à primeira pergunta "Você não viu que foi no mês passado?", mas não à segunda pergunta "No bairro onde eu moro ou onde você mora".

Sentindo-se sucessivamente armadilhado, César Gouvêa deveria postergar a resposta relevante, deixando de fornecer a circunstância locativa do assassinato, e elaborar nova pergunta. Todavia, ele ficou num meio termo entre estas duas possibilidades. Dizendo "no bairro onde eu moro", ele acaba por fornecer a resposta esperada; dizendo "ou onde você mora" ele tenta produzir uma pergunta optativa, mas o enunciado é vacilante, o que fecha o destino do jogo.

Observemos que César Gouvêa poderia ter mantido sua estratégia anterior, elaborando algo como (11a-b) e, desse modo, obrigando Marco Gonçalves a usar tantas *perguntas-QU* quanto dispusesse ou fosse capaz de produzir, caso mantivesse esta estratégia.

(11a) Você não viu que foi no bairro onde eu moro?

(11b) Você não viu que foi no bairro onde você mora?

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Verificamos neste artigo as potencialidades descritivas e explanatórias do aparato da Teoria da Relevância para a análise de interações teatrais. Mais restritamente, verificamos como plateia e atores/jogadores processam estímulos comunicacionais em situações de improvisação teatral e ilustramos estas potencialidades em uma das cenas desenvolvidas no quadro *Só perguntas*, do programa *É tudo Improviso*.

O trabalho corroborou a hipótese operacional de que o aparato da teoria da relevância é capaz de descrever e explicar as estratégias de elaboração de sucessivas perguntas no jogo *Só perguntas*. Todos os enunciados puderam ser descritos desde sua forma lógica até a explicatura, incluindo o ato de fala subjacente, bem como as supostas inferências necessárias para interpretar o jogo. Além disto, o aparato permitiu descrever e explicar não somente as falas das personagens, mas também os estímulos não verbais essenciais para a compreensão 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 que jogadores e plateia seguiram para interpretar a cena.

Na cena analisada, o tema "gravata" se desloca do significado de PEÇA DO VESTUÁRIO para GOLPE DE LUTA, quando César Gouvêa, em posição de guarda, propõe a Marco Gonçalves uma luta. Marco Gonçalves encaixa a provocação no tema do jogo, questionando a capacidade de seu oponente lhe dar uma gravata. Sucede-se um duelo, onde Marco Gonçalves encontra uma estratégia vencedora. Ele lança sucessivas *perguntas-QU* até que César Gouvêa acabe por fornecer a resposta relevante, perdendo o jogo, mesmo quando ele próprio já havia utilizado a estratégia de rebater as perguntas de Marco Gonçalves com sucessivas perguntas do tipo "Você não viu que *P*".

Supostamente, César Gouvêa pode ter percebido que Marco Gonçalves havia encontrado uma estratégia vencedora, antes mesmo de cogitar que esta estratégia poderia ser facilmente derrubada. Não é sem motivo que ele cumprimenta seu oponente enquanto reconhece a derrota e o elogia. Isto sugere que este reconhecimento pode ter sido mais decisivo do que a estratégia em si mesma. Aparentemente, Marco Gonçalves o surpreendeu com um golpe inesperado no meio da luta e o venceu por antecedência.

REFERÊNCIAS

CHACRA, Sandra. **A natureza e o sentido da improvisação teatral**. São Paulo: Perspectiva, 1991.

COSTA, Jorge Campos da. A teoria da relevância e as irrelevâncias da vida cotidiana. **Linguagem em (Dis)curso**, Tubarão, v. 5, n. esp., pp. 161-169, set.-dez. 2005.

É TUDO IMPROVISO - Quadro: Só Perguntas (atores: Marcio Ballas; Marco Gonçalves; César Gouvêa). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=7LooQImHfg4&feature=related>. Acesso em: 14 jan. 2012.

OLIVEIRA, Layla Antunes de. **Processos ostensivo-inferenciais do jogo Cenas improváveis de Improvável – um espetáculo provavelmente bom**: estudo de caso com base na teoria da relevância, 2012. 131 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem, Universidade do Sul de Santa Catarina, Tubarão, 2012.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

RAUEN, Fábio José. Inferências em resumo com consulta ao texto de base: estudo de caso com base na teoria da relevância. **Linguagem em (Dis)curso**, Tubarão, v. 5, n. esp., pp. 33-57, 2005.

_____. Processos interacionais discente/docente em espaço virtual de aprendizagem: análise com base na teoria da relevância. **Scripta**, Belo Horizonte, v. 12, n. 22, pp. 190-217, jan./jun. 2008.

____; OLIVEIRA, Layla Antunes de. Jogos de improviso: quando uma cena falha em deflagrar o riso. **Letrônica**, Porto Alegre, v. 5, n. 2, pp. 62-73, jun. 2012.

SPERBER, Dan; WILSON, Deirdre. **Relevance**: communication and cognition. 2.nd ed. Oxford: Blackwell, 1995.

SPOLIN, Viola. **Improvisação para o teatro**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1998/1963. (Coleção Estudos. Série Teatro, 62).

WILSON, Deirdre. **Pragmatic Theory**. Tradução: Fábio José Rauen. London: UCL Linguistics Dept, 2004. Disponível em: <htpp://www.phon.ucl.ac.uk/home/pragtheory/>. Acesso em: 15 mar. 2005.