

Jogos de improviso: quando uma cena falha em deflagrar o riso

letrônica

Fábio José Rauen*
Layla Antunes de Oliveira**

1 Introdução¹

De acordo com Chacra (1991, p. 15) “a natureza momentânea do teatro já prefigura, por si só, um caráter improvisacional na obra acabada”. Posto isso, a prática teatral pressupõe a improvisação, pois cada espetáculo é singular, mesmo em peças com *script* fixo que foram adequadamente ensaiadas. Em outras palavras, há sempre algo de novo, imprevisto ou constitutivamente pragmático em cada reedição de um espetáculo.

Se isso é verdade no teatro em seu nível máximo de cristalização, é essencial no teatro de improviso ao modo da *commedia dell'arte* e dos jogos teatrais ou *teathresports*. O princípio do teatro de improviso é a capacidade de os atores atuarem, jogarem e formarem espaços fantasiosos por eles próprios estabelecidos. A partir de um impulso provocado por uma cena ou pelas circunstâncias sugeridas pela plateia ou por um sujeito que dirige o espetáculo, a mente e o corpo responde de forma espontânea, o que provoca novas ações na disposição da cena teatral. É dessa forma que o ator torna-se um jogador.

Segundo Pavis (1999, p. 205), por improvisação teatral entende-se a “técnica do ator que interpreta algo imprevisto, não preparado antecipadamente e inventado no calor da ação”. Para Spolin (1998, p. 341), na improvisação, sugere-se “jogar um jogo, predispor-se a solucionar um problema sem preconceito quanto à maneira de solucioná-lo”. Desse modo, o

* Docente e Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina - UNISUL. Pós-doutor em Letras pela PUCRS; doutor em Letras/Linguística pela UFSC. E-mail: fabio.rauen@unisul.br

** Estudante do Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina - UNISUL. Licenciada em Letras pela UNISUL. E-mail: layla.antunes@unisul.br

¹ Este artigo é parte integrante de projeto de dissertação intitulado *Processos ostensivo-inferenciais do quadro cenas improváveis de Improvável – um espetáculo provavelmente bom: estudo de caso com base na teoria da relevância* (OLIVEIRA, 2011). Versão provisória e preliminar deste texto foi publicada nos Anais do evento (RAUEN; OLIVEIRA, 2011).

improviso demanda agilidade mental e corporal do ator/jogador, pois a casualidade é o elemento fundamental para a produção da cena. Assim, além de implicar técnicas essenciais de teatro como afinidade com a plateia, conhecimento de espaço e desempenho dramático, requer-se do ator uma aptidão para criar cenas a partir de situações e temas imprevistos.

Todos esses ingredientes compõem o espetáculo *Improvável – um espetáculo provavelmente bom* da Cia. *Barbixas de Humor*, composta por Anderson Bizzocchi, Daniel Nascimento e Elídio Sanna. Como os jogos são desenvolvidos por quatro jogadores e um mestre de cerimônias, cuja função é interagir com a plateia, explicar como funciona o espetáculo e, no momento das improvisações, sortear os temas sugeridos pelo público, a companhia convida mais dois atores para completar o elenco.

Um dos jogos do espetáculo, o das *Cenas improváveis*, consiste em a plateia sugerir temas absurdos, que ficam depositados em uma caixa sobre um cubo de madeira à esquerda do palco. Cabe ao mestre de cerimônias apresentar o quadro. Para isso, ele fica sentado em uma poltrona ao lado da caixa para o sorteio dos temas. Os quatro atores permanecem de pé, um ao lado do outro, no fundo do palco e de frente para a plateia. A partir do sorteio e da proposição do tema, os atores encaminham-se para frente do palco iniciando o jogo de improvisação. O encerramento de cada cena ocorre quando o mestre de cerimônias toca uma campainha.

Em Rauen e Oliveira (2010, 2011), analisou-se uma de quatro cenas absurdas geradas pelo tema “Coisas que seu pai faz que te fazem pensar que ele é um *serial killer*”. Na terceira cena, interpretada por Allan Benatti e Elídio Sanna, um pai conta uma história para seu filho pequeno dormir, utilizando-se de requintes de sadismo. Nessa cena, os estímulos não verbais que acompanharam os enunciados dos atores foram cruciais para deflagrar o riso na plateia.

Com base nesse mesmo tema, analisamos a segunda cena da série justamente porque ela falha em seu propósito de gerar o riso. Nessa cena, Anderson Bizzocchi, o filho, pega um jornal e o entrega para seu pai, Daniel Nascimento. Depois de o filho entregar o jornal, o pai faz pequenos movimentos verticais num espaço imaginário à sua frente mais ou menos na altura do seu rosto, enquanto enuncia “Tzzz”. Em linhas gerais, quer-se neste artigo identificar por que a plateia não riu da cena, utilizando-se do aparato analítico da teoria da relevância, motivo pelo qual apresentamos na próxima seção seus conceitos centrais para, em seguida, analisar a cena e tecer as considerações finais.

2 Teoria da relevância: conceitos centrais

A teoria da relevância fundamenta-se no princípio cognitivo de que a mente humana tende a ser dirigida para a maximização da relevância e no princípio comunicativo de que os enunciados geram expectativas precisas de relevância.²

Sperber e Wilson (1995, p. 260) assim os definem:

Princípio Cognitivo de Relevância

A cognição humana tende a ser dirigida para a maximização da relevância.

Princípio Comunicativo da Relevância

Todo enunciado (ou outro ato de comunicação inferencial) comunica uma presunção de sua própria relevância ótima.

Relevância, por sua vez, consiste numa propriedade de enunciados, pensamentos, memórias, percepções sensoriais, tomados como *inputs* que vão sendo direcionados aos processos cognitivos. Desse modo, afirmar que um *input* é relevante equivale a afirmar que seu processamento se justifica.

A relevância é o resultado de um cotejo de efeitos e esforços cognitivos. Ao se processar um *input* em um contexto de suposições cognitivas disponíveis a um sujeito, esse *input* pode gerar algum efeito cognitivo por meio da transformação ou da reorganização dessas suposições, seja fortalecendo, contradizendo ou enfraquecendo as suposições existentes ou derivando implicações contextuais, entendidas como conclusões resultantes da combinação dos *inputs* com o contexto cognitivo, mas que não decorrem dos *inputs* ou do contexto isoladamente.

Em iguais condições, a relevância do processamento de um *input* será maior quanto maiores forem os efeitos cognitivos obtidos de seu processamento. Como a produção de efeitos contextuais resulta no gasto de esforço mental, a relevância será maior quanto menor for o esforço de processamento requerido.

De acordo com o princípio cognitivo de relevância, os recursos cognitivos de um indivíduo são alocados para processar informações que lhe parecem relevantes. De acordo com o princípio comunicativo, um falante cria uma expectativa de relevância ótima pelo próprio ato de dirigir-se a alguém. Quando um enunciado merece ser processado e constitui-se como o estímulo mais relevante que o falante/escritor se dispôs ou foi competente para

² Para uma revisão da Teoria da Relevância, leiam-se Silveira e Feltes (2002); Rauen e Silveira (2005).
Letrônica, Porto Alegre v.5, n. 2, p.64, jun./2012.

produzir, diz-se que ele é otimamente relevante. Trata-se do conceito de relevância ótima, que Sperber e Wilson (1995, p. 270) assim definem:

Presunção de relevância ótima (revisado):

- a) o estímulo ostensivo é pelo menos suficientemente relevante para merecer ser processado;
- b) o estímulo ostensivo é o mais relevante compatível com as habilidades e as preferências do falante.

Os autores (1986, 1995) defendem que a compreensão de enunciados pode ser descrita e explicada por meio de três níveis representacionais: a forma lógica, dependente da decodificação linguística; a explicatura, que corresponde ao desenvolvimento da forma lógica por processos inferenciais pragmáticos; e a implicatura, que é uma inferência pragmática decorrente da explicatura.

Para compreender um estímulo linguístico, o ouvinte visa obter uma interpretação que atenda a sua expectativa de relevância ótima. Para isso, ele precisa primeiramente obter o significado explícito ou *explicatura* desse estímulo. Com base na codificação linguística e sempre minimizando o esforço cognitivo, o ouvinte enriquece pragmaticamente todos os elementos do enunciado, até que a interpretação se ajuste com sua expectativa de relevância. Isso configura o processo de compreensão com base na noção de relevância, assim expresso por Wilson (2004, lição 5, p. 1):

Processo de compreensão com base na relevância

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

- a) considere hipóteses interpretativas (desambiguações, atribuições de referência, suposições contextuais, implicaturas, etc.) seguindo a ordem de acessibilidade;
- b) pare quando é alcançado o nível esperado de relevância.

Eventualmente, a obtenção da explicatura não é suficiente para atender a presunção de relevância. Nesses casos, ela funciona como premissa implicada de uma dedução cuja conclusão implicada é a suposta interpretação última pretendida pelo falante: a *implicatura*.

Nesse processo interpretativo, Sperber e Wilson (1995 [1986]) propõem a operação de um mecanismo ou módulo dedutivo não trivial e não demonstrativo, que toma como *input* certo conjunto de suposições e deduz por regras lógicas de eliminação do tipo *eliminação-e*, *modus ponens* e *modus tollens*³ todas as conclusões possíveis desse conjunto.

³ 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 **Letrônica**, Porto Alegre v.5, n. 2, p.65, jun./2012.

Vistos alguns dos conceitos centrais da teoria da relevância, na próxima seção, apresentamos a análise da cena que falhou em gerar o riso na plateia sob dois pontos de vista: o da própria plateia e, em seguida, o de seu proponente, o ator Daniel Nascimento.

3 Análise da cena do ponto de vista da plateia

A cena em questão integra um dos vídeos postados pela *Cia. Barbixas de Humor* no site *YouTube* intitulado *Cenas Improváveis 2 (com Marcio Ballas e Allan Benatti)*.⁴ O quadro foi encenado no Teatro da Universidade Católica de São Paulo (TUCA). Nesta cena, sentado em uma cadeira à esquerda do palco, cumpre a função de mestre de cerimônias o ator Marcio Ballas. Ao seu lado, sobre um cubo vermelho de madeira, há uma caixa que contém as sugestões de temas para o jogo. No fundo do palco, estão sentados, da esquerda para a direita, quatro jogadores: Elidio Sanna, Allan Benatti (ator convidado), Anderson Bizzocchi e Daniel Nascimento. Ao lado de cada jogador, dispõe-se um cubo de madeira sobre o qual há um copo e uma garrafa de água.

Marcio Ballas, então, apresenta o sétimo tema das *Cenas Improváveis* do vídeo:

(1) (6min 40s) Marcio Ballas: Coisas que seu pai faz que te fazem pensar que ele é um *serial killer*.

Para cada enunciado há quatro versões de descrição. Na versão (1a), apresentam-se os elementos linguísticos; na versão (1b), descreve-se a forma lógica subjacente; na versão (1c), apresentam-se os preenchimentos das entradas lógicas de modo a compor a explicatura; na versão (1d), por fim, encaixa-se a explicatura no interior de um ato de fala.

Vale destacar que se considera a seguinte convenção: expressões linguísticas, são apresentadas entre aspas simples: ‘pai’, quando referenciadas; entradas enciclopédicas são apresentadas em versalete ou caixa alta: PAI; e referências no mundo são apresentadas sem qualquer indicativo: pai.

Veja-se o resultado da análise da proposição da cena:

(1a) Coisas que seu pai faz que te fazem pensar que ele é um *serial killer*;

(1b) (ser x, y ((fazer x, y) \wedge (fazer x, y (pensar x, y (ser x, y)))));

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 “ $(P \vee Q) \rightarrow R, \neg P, Q \rightarrow R, R$ ”.

⁴ O vídeo de 8min e 31s pode ser baixado no endereço: http://www.youtube.com/watch?v=0liVa_49oa0.

(1c) \emptyset [O TEMA DAS PRÓXIMAS CENAS IMPROVÁVEIS SÃO] coisas que [COISAS] seu [DO JOGADOR] pai faz \emptyset [E] que [COISAS QUE O PAI DO JOGADOR FAZ] te [JOGADOR] fazem \emptyset [O JOGADOR] pensar que ele [O PAI DO JOGADOR] é um *serial killer*;

(1d) *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 (1d) 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 (1c). Em outras palavras, Marcio Ballas propõe que algo_j [O TEMA DAS PRÓXIMAS CENAS IMPROVÁVEIS_j] são algo_k coisas_k tais que alguém_i o pai [do jogador]_i faz \emptyset [E] que esse algo_k [COISAS QUE O PAI DO JOGADOR FAZ_k] fazem alguém_m [o JOGADOR_m] pensar que esse alguém_i ele [O PAI DO JOGADOR]_i é algo_n um *serial killer*_n.

Como dissemos, a proposição desse tema gerou quatro cenas. Neste artigo, destaca-se a segunda cena que vai dos 7 min e 6 s aos 7 min e 19 s, totalizando 13 s.

Anderson Bizzocchi começa a cena com o enunciado (2a) abaixo.

(2a) Oh pai! O pai, oh! Tá aqui o jornal!

(2b) (estar x, β_{lugar})

(2c) Tá [ESTÁ] aqui [EM MINHAS MÃOS] o jornal.

(2d) ANDERSON BIZZOCCHI AFIRMA QUE O JORNAL ESTÁ EM SUAS MÃOS.

Ao enunciar “Oh pai! O pai, oh!”, Anderson Bizzocchi, representando o filho, está ostensivamente chamando a atenção de Daniel Nascimento, que representa o pai, para o enunciado “Tá aqui o jornal!”. Ao mesmo tempo, o ator inclina-se para frente, simula o ato de pegar o jornal e caminha em direção a Daniel Nascimento.

Com base no enunciado (2a) e nos gestos de Anderson Bizzocchi, a cadeia de inferências provável da plateia é a que se segue:

S₁ – Daniel Nascimento é o pai de Anderson Bizzocchi (do *input* linguístico de Anderson Bizzocchi);

S₂ – S₁ → S₃ (por *modus ponens*);

S₃ – Anderson Bizzocchi supostamente é o filho de Daniel Nascimento (do *input* linguístico de Anderson Bizzocchi);

S₄ – O filho pega um jornal do chão (confirmada pelo *input* linguístico de Anderson Bizzocchi);

S₅ – O filho entrega o jornal para o pai (do *input* visual e do *input* linguístico de Anderson Bizzocchi).

Daniel Nascimento, então, simula pegar o jornal (figura 1) e profere o enunciado (3):

Figura 1 – Daniel Nascimento simula pegar o jornal entregue por Anderson Bizzocchi:



Fonte: http://www.youtube.com/watch?v=0liVa_49oa0.

(3) Muito bom meu filho.

Esse enunciado e a reiteração dos movimentos dos jogadores são relevantes no contexto de suposições S_{1-5} da plateia, pois as confirmam.

- S_6 – Daniel Nascimento é o pai de Anderson Bizzocchi (confirmada);
- S_7 – Anderson Bizzocchi é o filho de Daniel Nascimento (confirmada);
- S_8 – O filho pegou um jornal do chão (confirmada);
- S_9 – O filho entregou o jornal para o pai (confirmada).

Até esse momento, o fato de o pai ser um *serial killer* permanece uma probabilidade para a plateia, já que não há qualquer pista ostensiva de que disso se trata. A cena continua com Daniel Nascimento proferindo o estímulo sonoro (4) ao mesmo tempo em que ele inclina seu braço e faz um movimento vertical na altura de seu rosto (figura 2).

(4) Tzzz.

Figura 2 – Daniel Nascimento faz um movimento vertical na altura de seu rosto:



Fonte: http://www.youtube.com/watch?v=0liVa_49oa0.

A cena encerra-se e a plateia não ri, supostamente porque não consegue acompanhar quais são as intenções de Daniel Nascimento com o estímulo sonoro e o movimento realizado por ele. Qual seria a intenção do ator e por que esses últimos estímulos ostensivos seriam algum indício de que o pai seria um *serial killer*? Em outras palavras, que teria a ver a entrega de um jornal com o movimento corporal e o estímulo sonoro ‘Tzzz’?

Diante dessas questões, uma correspondência eletrônica foi enviada a Daniel Nascimento que, gentilmente, forneceu as pistas necessárias para compreender a cena. A próxima seção retoma a cena com base no relato do próprio ator.

4 Análise da cena conforme relato de Daniel Nascimento

Relata Daniel Nascimento:

O que posso dizer dessa cena é que tentei fazer uma piada e não deu certo. Pelo que me lembro, queria mostrar que o pai era um *serial killer* porque marcava, na parede, as coisas da vida. [...].

Letrônica, Porto Alegre v.5, n. 2, p.69, jun./2012.

Com base nesse relato, temos as seguintes suposições do ator (DN representa Daniel Nascimento) que, numa primeira etapa, justificam sua atitude de marcar na parede a entrega do jornal e, numa segunda etapa, levariam o público a considerá-lo um *serial killer*.

S_{DN1} – O filho entrega o jornal para o pai (do *input* visual e do *input* linguístico de Anderson Bizzocchi).

S_{DN2} – *Serial killers* marcam na parede as coisas [marcantes] da vida (do relato de Daniel Nascimento);

S_{DN3} – A entrega do jornal é uma coisa [marcante] na vida do pai (do relato de Daniel Nascimento);

$S_{DN4} - S_{DN1} \wedge S_{DN2} \wedge S_{DN3} \rightarrow S_{DN5}$ (por *modus ponens conjuntivo*);

S_{DN5} – O pai marcará na parede a entrega do jornal (conclusão implicada);

$S_{DN6} - S_{DN5} \rightarrow S_{DN7}$ (por *modus ponens*);

S_{DN7} – O pai é um *serial killer* (conclusão implicada).

Somente através do relato de Daniel Nascimento é que se pode compreender que o estímulo sonoro (4), aliado ao movimento vertical na altura do rosto (figura 2), simulava o ato de riscar alguma coisa na parede e caracterizava o pai como *serial killer*.

Daniel Nascimento continua:

[...] Pelo que me lembro, queria mostrar que o pai era um serial killer porque marcava, na parede, as coisas da vida. Como um assassino, que está preso, marca os dias que está lá dentro da cadeia. Toda a vez que algo acontece na vida deste pai, ele marca na parede [...].

Aliado à cadeia de inferências S_{DN1-7} , que ele havia imaginado que a plateia poderia acompanhar, ele acreditou que a plateia também supusesse que:

S_{DN8} – Marcas na parede geram ruídos característicos (suposição factual obténível da memória enciclopédica);

S_{DN9} – O estímulo sonoro “Tzzz” representa os ruídos característicos de um risco na parede (suposição factual obténível da memória enciclopédica);

$S_{DN10} - S_{DN8} \wedge S_{DN9} \rightarrow S_{DN11}$ (por *modus ponens conjuntivo*);

S_{DN11} – O pai marcou na parede a entrega do jornal como uma coisa marcante de sua vida (conclusão implicada).

Consequentemente:

S_{DN11} – O pai marcou na parede a entrega do jornal como uma coisa marcante de sua vida (premissa implicada);

S_{DN12} – *Serial killers* marcam na parede as coisas [marcantes] da vida (suposição factual obténível da memória enciclopédica confirmada pelo relato de Daniel Nascimento);

$S_{DN13} - S_{DN11} \wedge S_{DN12} \rightarrow S_{DN14}$ (por *modus ponens conjuntivo*);

S_{DN14} – O pai é um *serial killer* (conclusão implicada).

A cena, contudo, não causa o efeito cômico esperado. Apenas quando Daniel Nascimento diz, na sequência da cena, “Porra, galera!” é que a plateia se dá conta de que a cena havia terminado e cai no riso, agora pela situação inesperada e constrangedora. Daniel Nascimento ainda insiste com o gesto de simular que está marcando alguma coisa na parede, mas não convence o mestre de cerimônias nem a plateia que continua rindo.

Para o jogador, todos os estímulos necessários para a interpretação da cadeia inferencial foram preenchidos. Ele finaliza:

[...] Lógico que isso foi só na minha cabeça, porque não houve lógica para a plateia e nem para os jogadores que estavam comigo em cena. Como o jogo, neste dia, se tornou claramente uma brincadeira com as minhas falhas, eu apenas dei mais força para os meus erros sabendo que isso daria outro tom cômico durante toda a cena. Se no final eu fizesse uma piada média (nem precisava ser muito boa), o público logicamente me retribuiria, como o fez.

5 Considerações finais

Apesar das explicações de Daniel Nascimento, a questão de a cena falhar em deflagrar o riso permanece. Defendemos aqui a hipótese de que Daniel Nascimento não foi competente para produzir estímulos ostensivos que tornassem mutuamente manifesta sua intenção informativa. Para Sperber e Wilson (1986, 1995), há diferentes graus de manifestação de suposições para os indivíduos. A produção deliberada de um estímulo ostensivo é o que torna algumas suposições mais manifestas para falantes e ouvintes, criando um ambiente cognitivo mutuamente manifesto. É nesse espaço de intersecção que se viabiliza o processo comunicativo. Desse modo, o ator não conseguiu gerar estímulos otimamente relevantes para que a plateia pudesse alargar seu contexto cognitivo e ser capaz de fazer as inferências necessárias para compreender a cena.

Santos (2009) sugere que a teoria da incongruência pode explicar os motivos que levaram a plateia a não rir. Com base em Kraft (2004), ele argumenta que o riso é consequência de uma incongruência. Subjacente à cadeia causal aparentemente natural e cotidiana de acompanhar um evento humorístico, achá-lo engraçado e rir dele, esconde-se um processo cognitivo árduo de interpretação, pois “o humor se baseia na percepção de uma incongruência, de um paradoxo” do mundo (KRAFT 2004 *apud* SANTOS, 2009, p. 2).

Para Almeida (2009), o riso se define na expressão de uma incongruência. Para ele, “isto acontece, por exemplo, quando somos surpreendidos com alguma impossibilidade lógica que tomamos como natural; ou quando somos tentados por ideias irrelevantes; ou quando são

geradas expectativas que conduzem a um impasse; ou quando somos persuadidos a aceitar o que aparentemente é inaceitável”.

Para haver incongruência, contudo, é necessário mapear os mundos incongruentes. Logo, é necessário compreender os estímulos que supostamente deflagrariam a incongruência. No caso, a plateia supostamente não conseguiu perceber a incongruência para prover uma (re)adequação da regra infringida, porque sequer compreendeu a cena, tal foi a falta de pistas contextuais. A interpretação que sucede as explicações do ator corrobora essa conclusão. Somente tendo conhecido as intenções comunicativas de Daniel Nascimento, somos capazes de perceber a incongruência, ou seja, o absurdo de se imaginar um pai riscando uma parede ao modo de ex-detentos só porque recebeu do filho um jornal, e nos sentimos como se isso tivesse sido sempre óbvio.

Conforme o princípio comunicativo da relevância, um falante cria uma expectativa de relevância ótima pelo próprio ato de dirigir-se a alguém. Daniel Nascimento pretendeu informar que o pai estava agindo como *serial killer* e, por hipótese, seus estímulos foram os mais relevantes, graças às suas preferências (escolhas) e habilidades (competências). Todavia, esses estímulos foram não somente ineficientes como também ineficazes para que a plateia pudesse acompanhar a intenção do ator e processá-la. Como a plateia não conseguiu sequer compreender os estímulos, não foi possível mapeá-los e perceber qualquer incongruência. Somente depois, diante do constrangimento do ator, a plateia se deu conta de como é incongruente um humorista que não consegue fazer rir e, como esperado, caiu no riso!

Referências

ALMEIDA, Aires. *A natureza do humor*. Disponível em:

<<http://blog.criticarede.com/2009/03/natureza-do-humor.html>>. Acesso em: 21 jul. 2011.

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

IMPROVÁVEL – um espetáculo provavelmente bom. Disponível em:

<<http://www.improvavel.com.br/>>. Acesso em: 21 abr. 2010.

KRAFT, U. Riso, um instinto vital. *Revista Viver Mente & Cérebro*, n. 141, out. 2004, p.35-39.

OLIVEIRA, Layla Antunes. *Processos ostensivo-inferenciais do quadro cenas improváveis de Improvável – um espetáculo provavelmente bom: estudo de caso com base na teoria da relevância*, 2011. 48 f. Projeto (Mestrado em Ciências da Linguagem)-Curso de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem, Universidade do Sul de Santa Catarina, 2011.

Letrônica, Porto Alegre v.5, n. 2, p.72, jun./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., p.33-57, 2005.

_____; OLIVEIRA, Layla Antunes. *Análise de processos interacionais do quadro Cenas improváveis de Improvável – um espetáculo provavelmente bom*: estudo de caso com base na Teoria da Relevância In: Encontro do Círculo de Estudos Linguísticos do Sul - CELSUL, IX, 2010, Palhoça. *Anais...* Palhoça, SC: Editora da Unisul, 2010a, v.9. p.1-11. Disponível em <<http://www.celsul.org.br/Encontros/09/artigos/Layla%20Oliveira.pdf>>. Acesso em 15 ago. 2011.

_____; _____. *Improvável – um espetáculo provavelmente bom*: análise de processos interacionais do jogo Cenas improváveis com base na Teoria da Relevância. *Calidoscópico (UNISINOS)*, v.9, p.151-158, 2011.

_____; _____. *Improvável – um espetáculo provavelmente bom*: análise de uma cena improvável com base na teoria da relevância. In: Seminário do CELLIP – Centro de Estudos Linguísticos e Literários do Paraná, XX, 2011, Londrina. *Anais...* Londrina, PR: Ed. UEL, 2011. v.20. p.1-12.

_____; SILVEIRA, Jane Rita Caetano da (Orgs.). *Linguagem em (Dis)curso* (Tubarão), v.5, n. esp., 2005. (Número especial sobre Teoria da Relevância).

SANTOS, Sebastião Lourenço dos. A interpretação da piada na perspectiva da teoria da relevância. 2009. 317f. Tese (Doutorado em Letras)-Curso de Pós-graduação em Letras, Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2009. Disponível em <<http://dspace.c3sl.ufpr.br/dspace/bitstream/1884/23417/1/Tese%20final.pdf>>. Acesso em: 28 dez. 2010.

SILVEIRA, Jane Rita Caetano da; FELTES, Heloísa Pedroso de Moraes. *Pragmática e cognição: a textualidade pela relevância*. 3. ed. Porto Alegre: Edipucrs, 2002.

SPERBER, Dan; WILSON, Deirdre. *Relevance: communication and cognition*. 2nd ed. Oxford: Blackwell, 1995 (1st edition, 1986).

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

WILSON, Deirdre. *Pragmatic theory*. Tradução livre de Fábio José Rauen. Disponível em: <<http://www.phon.uol.ac.uk/home/pragtheory>>. Acesso em: 15 mar. 2005.

YOUTUBE. 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 abr. 2010.

Recebido em maio de 2012.

Aceito em junho de 2012.