



UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA

MARINA SABINO VICENTE

TALITA SABINO ELISEU

JOGO DA RIMA EM QUINTA CATEGORIA:
ANÁLISE DO PONTO DE VISTA DA TEORIA DA RELEVÂNCIA

Tubarão

2019



UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA

MARINA SABINO VICENTE

TALITA SABINO ELISEU

JOGO DA RIMA EM QUINTA CATEGORIA:
ANÁLISE DO PONTO DE VISTA DA TEORIA DA RELEVÂNCIA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Letras – Língua Portuguesa da Universidade do Sul de Santa Catarina como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Letras – Língua Portuguesa.

Prof^a. Dr^a. Suelen Francez Machado Luciano

Tubarão

2019

Dedicamos este trabalho a Deus, pois até aqui
Ele nos tem ajudado.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos, primeiramente, a Deus que nos deu força para continuar lutando pelo nosso objetivo e aos nossos companheiros, Matheus Vicente e Gustavo Michels, pelo incentivo e apoio em toda jornada acadêmica.

Nosso agradecimento se estende também, aos nossos familiares que foram verdadeiros auxiliares, nossa amiga Grazielle Menegaz, que não poupou esforços para nos ajudar na maior parte dos trabalhos acadêmicos. Também queremos agradecer nossa grande amiga e companheira de curso, Karoline Nunes, que sempre esteve presente nesta trajetória nos ajudando e apoiando de todas as formas possíveis.

Ao nosso professor, Fábio José Rauen, agradecemos pela confiança depositada em nós e nesta pesquisa.

A nossa orientadora, professora Suelen Francez Machado Luciano, agradecemos pela paciência e auxílio nesta pesquisa.

Aos professores do curso, agradecemos pelos ensinamentos que nos fizeram chegar até aqui, pelo apoio e incentivo.

“A natureza vital do homem é de tal ordem que gira em torno de dois polos inevitáveis: o imprevisível e o programado.” (CHACRA, 1991).

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso buscou analisar, sob a perspectiva da Teoria da Relevância de Sperber e Wilson (1986/2001, 1995), processos ostensivo-inferenciais necessários para o desenvolvimento de três cenas do quadro *Jogo da Rima*, do programa *Quinta Categoria*, da MTV, observando a plausibilidade do mecanismo de interpretação guiado pela relevância para descrever e explicar como os estímulos ostensivos dos atores/jogadores são, em tese, processados pela plateia e pelos próprios atores/jogadores durante as interações. No que tange ao Humor de Improvisação, nossa base teórica em improvisação teatral foi pautada em Spolin (1998) e Chacra (1991). De modo geral, os achados demonstraram que o mecanismo de interpretação proposto pela teoria da relevância mostrou-se plausível para descrever e explicar como plateia e atores/jogadores supostamente processam estímulos comunicacionais em situações de improvisação teatral. Ademais, as análises corroboraram que o estabelecimento da rima e do tema paraíso *ad hoc* exigia dos atores/jogadores um esforço de processamento muito alto, que, por vezes, impossibilitava a continuidade da interação. Além do mais, em uma interação padrão, o falante seleciona estímulos ostensivos a fim de minimizar o esforço de processamento e aumentar o efeito cognitivo do ouvinte, contudo, em situações de duelo, como no *Jogo da Rima*, o contexto comunicativo sugeria uma intenção justamente oposta, a saber: aumentar o esforço de processamento para que o oponente não fosse capaz de interpretar o enunciado e, rapidamente, esboçar uma resposta. Nesse contexto, destacamos que a noção de até onde vale a pena o esforço de processamento variou de indivíduo para indivíduo e conforme a situação. Logo, por vezes, o efeito cognitivo não era suficiente para justificar o esforço de processamento exigido para estabelecer a rima e manter a temática paraíso, fazendo o ator/jogador perder o duelo.

Palavras-chave: Pragmática Cognitiva. Teoria da Relevância. Jogo da Rima. Humor de Improvisação.

ABSTRACT

This work aimed to analyze, from the perspective of Sperber and Wilson's Relevance Theory (1986/2001, 1995), ostensive-inferential processes necessary for the development of three scenes in *Jogo da Rima*, an attraction of the *MTV* show *Quinta Categoria*, observing the plausibility of the relevance-driven interpretation mechanism to describe and explain how the ostensive stimuli of actors/players are, in theory, processed by the audience and the actors/players themselves during interactions. Regarding Improvisation Comedy, our theoretical basis in theatrical improvisation was based on Spolin (1998) and Chacra (1991). Overall, the findings demonstrate that the interpretation mechanism proposed by relevance theory proved plausible to describe and explain how audience and actors/players supposedly process communicational stimuli in situations of theatrical improvisation. Moreover, the analyzes corroborated that the establishment of the rhyme and the *ad hoc* paradise theme required a very high processing effort from the actors/players, which sometimes prevented the continuity of the interaction. Furthermore, in a standard interaction, the speaker selects ostensive stimuli in order to minimize processing effort and increase the listener's cognitive effect. However, in dueling situations, such as in *Jogo da Rima*, the communicative context suggested an opposite intention: to increase the processing effort so that the opponent would not be able to interpret the statement and quickly sketch an answer. In this context, we highlight that the notion of how much the processing effort is worth varied from individual to individual and depending on the situation. Consequently, the cognitive effect was sometimes not sufficient to justify the processing effort required to establish the rhyme and maintain the paradise theme, making the actor/player lose the duel.

Keywords: Cognitive Pragmatics. Relevance Theory. Rhyme game. Improvisation Comedy.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Fernando Moraes ergue os braços.	24
Figura 2 – Tatá Werneck questiona Fernando Moraes.	26
Figura 3 – Fernando Moraes retira-se do palco.	27
Figura 4 – Rodrigo Capella gesticula com as mãos sinalizando que basta.	28
Figura 5 – Tatá Werneck faz sinal de reprovação com a cabeça e sai do palco.	29
Figura 6 – Paulinho Serra aponta para Rodrigo Capella fazendo sinal de reconhecimento....	30
Figura 7 – Rodrigo Capella estabelece a rima com o enunciado de Paulinho Serra.	31
Figura 8 – Rodrigo Capella passa as mãos nos braços demonstrando estar com frio.	33
Figura 9 – Paulinho Serra faz sinal com as mãos afirmando estar uma brisa gelada.	35
Figura 10 – Rodrigo Capella retira-se do palco.	36

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	10
2	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	13
2.1	HUMOR DE IMPROVISAÇÃO	13
2.2	TEORIA DA RELEVÂNCIA.....	16
3	ANÁLISE DE DADOS	22
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS	38
	REFERÊNCIAS.....	40

1 INTRODUÇÃO

Para escolher o tema deste trabalho de conclusão de curso, fomos impulsionadas pela abordagem da teoria da relevância na interpretação dos enunciados, principalmente, em situações de improviso, que está presente no objeto de análise cenas do quadro Jogo da Rima, do programa Quinta Categoria. Tal escolha também foi influenciada por dois trabalhos dedicados a analisar processos ostensivo-inferenciais envolvidos em programas com humor de improviso na Unisul, a dissertação de Layla Antunes de Oliveira e a monografia de Pedro Mattos, que nos mostraram que, através da teoria da relevância, é possível a interpretação desses enunciados.

O improviso é algo que faz parte do fazer teatral. Improvisar, em sentido largo, é realizar algo às pressas, sem preparação. De acordo com Chacra (1991, p. 15), “a natureza momentânea do teatro já prefigura, por si só, um caráter improvisacional na obra acabada”. Se no teatro tradicional a improvisação já ocorre, ela é fundamental no teatro de improviso, especialmente em espetáculos denominados *teathresports*, que se organizam em torno de jogos. Conforme 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”. Através da improvisação, os jogadores buscam fazer um humor espontâneo, de maneira que sempre há algo novo, inusitado.

Segundo Mattos (2012, p. 12):

Os preceitos do teatro de improviso baseiam-se na habilidade dos atores em atuar, jogar e formar ambientes imaginários construídos por eles. A mente e o corpo dos atores respondem espontaneamente a partir de um impulso provocado por uma cena ou pelas situações sugeridas, seja pela plateia, seja por um sujeito que conduz o espetáculo. Essas respostas provocam novas ações na organização da cena teatral. Com este recurso espontâneo o ator converte-se em um jogador. Assim como em qualquer jogo, o ato de improvisar exige rapidez corporal e mental dos jogadores, pois a eventualidade é o componente essencial para que a cena se desenvolva.

Nesse contexto, destacamos o programa *Quinta Categoria*, que é baseado no programa britânico *Whose Line is it Anyway?*¹, cuja metodologia pauta-se em jogos de improvisação nos quais os temas são sugeridos pela plateia. *Quinta Categoria* foi transmitido

¹ Whose Line Is It Anyway é um game-show no qual os convidados têm de fazer improvisações de humor dirigidas pelo apresentador. (WIKIPÉDIA, 2019).

pela MTV Brasil a partir do ano de 2008, sempre às quintas-feiras à noite, às 22h30min, com reprises aos sábados e domingos. Inicialmente, o programa era apresentado por Marcos Mion e Cazé Peçanha, contando com a presença de Dani Calabresa, Guilherme Santana, Madame Mim, Mister Ludico e os membros da Cia. Barbixas de Humor. No ano de 2010, passou a ser dirigido por Paulinho Serra, Rodrigo Capella e Tatá Werneck.

Dentre os jogos do *Quinta Categoria*, está o jogo da rima, no qual cabe aos atores/jogadores produzir enunciados rimando com os do seu adversário. O jogo inicia com o convidado escolhendo seu adversário. Logo em seguida, a plateia escolhe um tema, geralmente um lugar, e iniciam-se as rimas. Quando um jogador erra a rima, um alarme toca e ele, automaticamente, é substituído. O jogo dura em torno de 2 a 4 minutos e é finalizado quando um alarme toca várias vezes.

Tendo como base esse cenário, neste trabalho de conclusão de curso, estamos interessadas no processamento cognitivo demandado pela plateia e pelos atores/jogadores para o desenvolvimento do jogo e, para isso, elegemos a teoria da relevância, que se tem revelado promissora para analisar peças de humor, como ferramenta descritivo-explanatória. A título de exemplo, podemos citar dois trabalhos dedicados a analisar processos ostensivo-inferenciais envolvidos em programas com humor de improviso na Unisul, a dissertação de Layla Antunes de Oliveira e a monografia de Pedro Mattos.

Em *Processos ostensivo-inferenciais do jogo cenas improváveis de Improvável – um espetáculo provavelmente bom: estudo de caso com base na teoria da relevância*, Oliveira (2013) analisou dois esquetes, verificando a pertinência do procedimento de compreensão desenvolvido pela teoria, a pertinência do par incongruência/resolução para descrever e explicar a emergência do riso, e o papel de estímulos não verbais e esquemas narrativos. A autora concluiu que a manipulação do mecanismo de interpretação permite propor incongruências; que as competências dos humoristas para conduzir a plateia a um ponto focal com incongruência solucionável explica por que a plateia (não) ri da cena; que a proposição/resolução da incongruência depende tanto de estímulos verbais como não verbais; que as cenas são narrativas diretas que maximizam efeitos cognitivos e minimizam esforços de processamento; e que a resolução das incongruências depende da geração de implicaturas.

Em *Análise de processos interacionais do programa é tudo improviso: estudo de caso do quadro só perguntas com base na teoria da relevância*, Mattos (2012) analisou uma cena do quadro *Só perguntas*, do programa *É Tudo Improviso*. A análise, além de corroborar a hipótese operacional de que o mecanismo de compreensão guiado pela relevância dá conta de descrever e explicar a elaboração de perguntas sucessivas no jogo, apontou que o custo

elevado de energia para o processamento das perguntas desequilibra o jogo, tornando cada vez mais difícil manter o tema com outras perguntas, e forçando um dos atores a desistir.

Consideradas essas questões, o objetivo deste trabalho de conclusão de curso é o de analisar, sob a perspectiva da teoria da relevância de Sperber e Wilson (1986/2001, 1995), processos ostensivo-inferenciais necessários para o desenvolvimento de três cenas do quadro *Jogo da Rima* do programa *Quinta Categoria, da MTV* observando a plausibilidade do mecanismo de interpretação guiado pela relevância para descrever e explicar como os estímulos ostensivos dos atores/jogadores são, em tese, processados pela plateia e pelos próprios atores/jogadores durante as interações.

Para dar conta da proposta dessa pesquisa, o presente texto apresentará, no capítulo dois, uma breve descrição sobre humor de improviso, sobre teoria da relevância e analisará uma das cenas do jogo da rima do programa *Quinta Categoria*, que foi disponibilizada pelo site de vídeos *YouTube*. Em seguida, apresentamos no capítulo três a análise de dados e, no capítulo quatro, as considerações finais.

Essa pesquisa buscou analisar, sob a perspectiva da Teoria da Relevância de Sperber e Wilson (1986/2001, 1995), processos ostensivo-inferenciais necessários para o desenvolvimento de três cenas do quadro *Jogo da Rima*, do programa *Quinta Categoria, da MTV*, observando a plausibilidade do mecanismo de interpretação guiado pela relevância para descrever e explicar como os estímulos ostensivos dos atores/jogadores são, em tese, processados pela plateia e pelos próprios atores/jogadores durante as interações. Para tanto, analisamos o processo de interpretação do enunciado que faz com que os presentes no vídeo processem a conversação em situação de improviso, encaixando os enunciados em suas formas lógicas, desenvolvendo as respectivas explicaturas, sempre que necessário, e elaborando as implicaturas, sempre que pertinente.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Este capítulo divide-se em duas temáticas. A primeira refere-se ao humor de improvisação, mostrando suas características e sua importância no teatro. A segunda aborda a teoria da relevância, destacando seus princípios cognitivo e comunicativo, a noção de relevância ótima, o procedimento de compreensão e os níveis de descrição (forma lógica, explicatura e implicatura).

2.1 HUMOR DE IMPROVISACÃO

A improvisação é algo inesperado, inacabado, que vai surgindo no decorrer do ato e vai tomando forma para alcançar o modelo desejado. Segundo Chacra (1991, p. 11):

a ideia corrente que geralmente se faz a respeito da improvisação é de algo informal, espontâneo, imprevisto, sem preparo prévio, inventado de repente, arranjado às pressas, súbito, desorganizado, aleatório, enfim, trata-se de um produto inspirado na própria ocasião e feito sem preparo e sem remate.

Spolin (1998, p. 3) afirma que todos nós tivemos momentos em que a resposta certa “simplesmente surgiu do nada” ou “fizemos a coisa certa sem pensar”. Esse tipo de reação é algo espontâneo e espontaneidade é um dos conceitos de improvisação. Spolin (1998, p. 4) também afirma que:

Através da espontaneidade somos re-formamos em nós mesmos. A espontaneidade cria uma explosão que por um momento nos liberta de quadros de referência estáticos, da memória sufocada por velhos fatos e informações, de teorias não digeridas e técnicas que são na realidade descobertas de outros. A espontaneidade é um momento de liberdade pessoal quando estamos frente a frente com a realidade e a vemos, a exploramos e agimos em conformidade com ela. Nessa realidade, as nossas mínimas partes funcionam como um todo orgânico. É o momento de descoberta, de experiência, de expressão criativa.

A improvisação é uma das características mais importantes do teatro, considerando que nem todo ato teatral é ensaiado. Para Chacra (1991, p. 23), “considerando que todo ato teatral encerra, por si só, um elemento improvisacional, é de se supor que a

improvisação esteja presente em toda história do teatro”. Para Spolin (1998, p. 341), improvisar é “jogar um jogo; predispor-se a solucionar um problema sem qualquer preconceito quanto à maneira de solucioná-lo”. Spolin (1998, p. 38) acrescenta que “para o teatro improvisacional, um jogador deve sempre ver e dirigir toda ação para seu companheiro e não para a personagem que ele estiver interpretando”.

No programa *Quinta Categoria*, objeto deste estudo, em que prevalece o humor de improviso, não há tempo ou momentos de ensaio ou preparação, tudo é organizado dentro do improviso. Conforme Oliveira (2013, p. 61), “a improvisação de uma circunstância no palco, assim como no jogo, tem uma organização própria. Deste modo, o jogo teatral não é uma expansão da vida corrente”. Para Spolin (1998, p. 15):

No teatro de improvisação, por exemplo, onde pouco ou quase nenhum material de cena, figurino ou cenário são usados, o ator aprende que a realidade do palco deve ter *espaço, textura, profundidade e substância* – espaço isto é, realidade física. É a criação dessa realidade a partir do nada, por assim dizer, que torna possível dar o primeiro passo, em direção àquilo que está mais além.

Além dessa realidade física, o ator necessita criar um texto ainda em cena. Nesse escopo, no programa *Quinta Categoria*, os temas dos quadros são sugeridos pela plateia ou público de casa, minutos antes da atuação acontecer. Os textos também vão surgindo conforme a interação dos jogadores, tudo sem ensaios ou preparos. Segundo Oliveira (2013, p. 60):

[...] o texto não é escrito de início, mas dito, ou seja, jogado, e o processo de escrita interfere durante ou após esse fenômeno que provém de um trabalho em conjunto. Trata-se de um novo método de escrita baseado na improvisação. Os trabalhos artísticos começam, deste modo, por meio de improvisos desempenhados por um grupo de atores que tem por objetivo criar uma peça teatral.

Considerando que o programa *Quinta Categoria* baseia-se em jogos de improvisação em que um grupo de atores/jogadores atua em conjunto e o objeto de análise desta pesquisa é um desses jogos, o *Jogo da Rima*, faremos algumas considerações sobre jogos teatrais. De acordo com Koudela (2002, p. 43):

Spolin sugere que o processo de atuação no teatro deve ser baseado na participação em jogos. Por meio do envolvimento criado pela relação de jogo, o participante desenvolve liberdade pessoal dentro do limite de regras estabelecidas e cria técnicas e habilidades pessoais necessárias para o jogo. [...] Os jogos são sociais baseados em problemas a serem solucionados. As regras do jogo incluem a estrutura (Onde, Quem, O Que) e o objeto (Foco) mais o acordo de grupo.

Em o *Jogo da Rima*, além da regra principal que é a rima, há também a regra de estrutura citada acima por Spolin, na qual é necessária a escolha de um tema, especificamente um local. Em muitos momentos, ressaltamos, as rimas entre os jogadores não são compatíveis. Além de serem necessárias regras, é também indispensável a presença da plateia, pois cabe a ela a escolha do tema e, para Spolin (2000, p. 11), “[...] é o membro mais reverenciado do teatro. Sem platéia não há teatro. [...]”. No caso, ela é essencial para que a relevância ótima² seja alcançada, pois, quando compreendem o estímulo ostensivo, respondem através do riso e isso diretamente relacionado com a existência de suposições cognitivas sobre o tema no ambiente cognitivo dos indivíduos. No *Jogo da Rima*, podemos citar como exemplo de uma interação que não gerou o riso da plateia o momento em que Tatá Werneck questiona Fernando Moraes sobre mitologia grega. Para que a piada fosse compreendida, a plateia deveria, minimamente, ter conhecimento sobre o que é mitologia grega, o que, provavelmente, não aconteceu, o que acabou não gerando o riso. Isso nos leva a perceber que o humor não é tão simples assim. Como afirma Lins (2016, p. 43):

Ao contrário do que muitos pensam, o humor não é uma simples atitude que causa comicidade e diversão. Os mecanismos que regem a produção do humor vão muito além da simples graça e é de extrema importância compreender como e por que o humor é desenhado em determinadas situações comunicativas.

Este contexto nos remete a uma abordagem teórica pautada em processos inferenciais cuja interpretação é dependente do ambiente cognitivo no qual o indivíduo está inserido. Nesse sentido, a seguir, apresentamos a teoria da relevância, que se refere a uma abordagem pragmático-cognitiva fundamentada no princípio cognitivo, de que a mente humana busca maximizar a relevância, e no princípio comunicativo, de que todo ato de comunicação ostensiva motiva expectativas precisas de relevância. Nessa abordagem, os interpretes devem maximizar os efeitos cognitivos do processamento de um estímulo comunicativo, uma vez que quanto maiores os efeitos e menores os esforços maior a relevância.

² O conceito de relevância ótima será desenvolvido na seção 2.2.

2.2 TEORIA DA RELEVÂNCIA

Este capítulo é dedicado aos conceitos e fundamentos da teoria da relevância, contendo os princípios de relevância, descrição do mecanismo dedutivo, noções de forma lógica, explicatura e implicatura, entres outros.

Conforme Silveira e Feltes (1999, p. 37), os indivíduos prestam atenção a estímulos relevantes, isto é, que lhes interessam ou que se ajustam às situações do momento em alguma medida. Como veremos mais a frente no capítulo 3 podemos citar como exemplo o momento no qual Tatá Werneck questiona se Fernando Moraes é um anjo e ele afirma ser um arcanjo, demonstrando seu conhecimento enciclopédico sobre tal assunto.

De acordo com Lins (2002, p. 18), “a produção do humor se faz a partir de processos interativos, nos quais não só os fenômenos linguísticos, mas também fatores de ordem psicológica e social geram condições para a produção do humor.” Isto é, mesmo que dois irmãos criados pelos mesmos pais deparem-se com a mesma situação, seja ela de humor ou não, eles não terão, em tese, as mesmas suposições, uma vez que cada um dispõe de um ambiente cognitivo específico. No humor, o compartilhamento do ambiente cognitivo é fundamental para o riso, pois, dificilmente, o indivíduo rirá de algo que desconhece. A título de exemplo, no quadro *Jogo da Rima*, por vezes, a plateia não corresponde com risos, ocorrendo, então, uma contradição, ou seja, uma incongruência³. Isso pode ocorrer por inúmeros motivos, dentre os quais se destaca o fato de não ter conhecimento sobre o referido assunto.

De acordo com Wilson (2004), a transmissão de informação pode ocorrer de maneira acidental, quando o ouvinte infere conclusões que não foram intencionalmente transmitidas pelo falante; encoberta, quando o falante busca disfarçar seus estados interiores; e aberta, quando o falante pretende não apenas transmitir uma mensagem, mas também quer que o ouvinte reconheça essa intenção. Para ele, na transmissão aberta ou ostensiva, criam-se expectativas de relevância que não são viabilizadas pelos outros modos de transmissão de informação.

No que se tange ao estímulo ostensivo, ele se refere a uma mudança no ambiente (expressões visuais, linguísticas ou corporais, sons, cheiros etc.) usada para tornar manifesto a

³ A palavra ‘incongruência’ deriva do latim *incongruentia* que significa “contradição”, “falta de consequência”, “disparate” (BUENO, 1986 *apud* OLIVEIRA, 2013, p. 70).

alguém alguma informação. A título de exemplo, no quadro do programa *Quinta Categoria* temos o momento em que Fernando Moraes abre os braços fazendo, supostamente, uma menção as asas, reforçando, assim, a hipótese de que ele seria um anjo.

De acordo com Sperber e Wilson (2001, p. 100), a comunicação inferencial e a ostensão integram o mesmo processo, cabendo ao falante a ostensão e ao ouvinte a inferência. Na comunicação inferencial-ostensiva, segundo Sperber e Wilson (1986/2001, 1995), o comunicador produz estímulos ostensivos que auxiliam na interpretação do enunciado. Além do mais, conforme Sperber e Wilson (2005), duas intenções estão envolvidas nesse processo, a saber: a intenção de informar algo à audiência, intenção informativa e a intenção de tornar mutuamente manifesta a intenção informativa à audiência, intenção comunicativa (WILSON; SPERBER, 2005). Para exemplificar, tomemos um falante que afirma que está frio. A pergunta em si representaria a intenção comunicativa, mas, na verdade, o falante espera que ouvinte não apenas responda de forma afirmativa ou negativa, mas também perceba o propósito do questionamento, por exemplo, desligar o ar condicionado, fechar uma janela que está aberta etc.

Logo, há informações que se pretende transmitir e há informações que chamam intencionalmente a atenção para o primeiro nível de informações. Assim, produzimos estímulos ostensivos cujos objetivos são o de realizar uma intenção informativa de fazer com que o receptor reconheça uma mensagem que se deseja transmitir e uma intenção comunicativa de fazer com que a intenção informativa da pessoa que comunica seja mutuamente manifesta.

Para Sperber e Wilson (1995), relevância é também um conceito teórico útil, centrado na relação de equilíbrio entre efeitos cognitivos e esforço de processamento. Ou seja, relevância é o resultado de uma inequação entre efeitos cognitivos a maximizar e esforços de processamento a minimizar: é mais relevante o *input* que gera maiores efeitos cognitivos com menor esforço de processamento. Conforme Sperber e Wilson (1995, 2005), em condições contextuais iguais, quanto maiores são os efeitos cognitivos derivados dos processamentos de um *input*, maior será sua relevância no contexto prévios de suposições do indivíduo.

Os efeitos cognitivos positivos podem ser gerados quando o processamento de um estímulo num contexto de suposições cognitivas fortalece suposições prévias, contradiz e elimina suposições prévias, ou gera implicações – conclusões inferenciais derivadas da combinação desses estímulos com o contexto de suposições prévias. Conjecturamos, então, o seguinte contexto cognitivo inicial, que se refere ao alarme do *Jogo da Rima*:

Contexto cognitivo inicial:

- (1a) Se o alarme tocar, o jogo começa;
- (1b) O alarme toca;
- (1c) O alarme não toca.

Suponhamos, no caso, que o alarme toca para o *Jogo da Rima* começar. Isso fortalece a primeira suposição e é relevante minimamente por esse efeito de fortalecimento. Contudo, essa evidência é ainda mais relevante, pois não só fortalece a suposição (1a), como também, combinada com a suposição (1b), gera a implicação contextual (2) por *modus ponens*⁴.

(2) O jogo começa.

Vejamos a formalização:

$P \rightarrow Q$ Se o alarme tocar, o jogo começa;
 P O alarme toca;
 Q O jogo começa.

No que tange ao efeito cognitivo de contradição e de eliminação de uma suposição contextual, consideremos, agora, que o alarme não toca. Essa constatação contradiz a suposição (1b) e combina-se com a suposição (1c) para gerar a implicação (3).

(3) O jogo não começa.

Vejamos a formalização:

$\neg P \rightarrow \neg Q$ Se o alarme não tocar, o jogo não começa;
 $\neg P$ O alarme não toca;
 $\neg Q$ O jogo não começa.

Contudo, informações novas ou novamente apresentadas nem sempre são relevantes. Segundo Wilson (2004), informações desse tipo podem ser irrelevantes quando são tautológicas, quando estão descontextualizadas ou quando fornecem evidências mais fracas do que a suposição já assumida como verdadeira, não gerando, assim, efeitos cognitivos.

⁴ Na regra de *modus ponens*, quando P é afirmada, segue-se necessariamente Q , dada uma relação de implicação entre duas proposições.

Tendo como base o mesmo contexto inicial de o alarme tocar para iniciar o jogo, imaginemos, por exemplo, que Tatá Werneck fale o enunciado (4) a seguir:

(4) O alarme toca.

Como é possível constatar, a nova informação (4) é irrelevante por simplesmente repetir a suposição (1b). Portanto, o enunciado (4) não produz qualquer efeito cognitivo, seja de confirmação, seja de contradição ou eliminação, seja de implicação contextual, porque é tautológico nesse contexto.

Agora, nas mesmas circunstâncias, suponhamos que alguém produz o enunciado (5), a seguir:

(5) O alarme é elétrico.

Nesse caso, a informação (5), embora nova, não é relevante por não fazer nenhuma relação com o contexto, não se obtendo dela, assim, nenhum efeito contextual, ou seja, trata-se de uma informação descontextualizada.

Por fim, ainda nas mesmas circunstâncias, tomemos o caso em que Tatá Werneck pronuncia o enunciado (6), a seguir.

(6) O alarme não toca para o jogo iniciar.

Nessa situação, o enunciado (6) é uma contradição evidente a uma suposição tomada como certa, não havendo qualquer efeito em processá-la, uma vez que a informação nova não é forte o suficiente para superar a força da suposição já existente.

A partir desse cenário, conforme Sperber e Wilson (2001, p. 10), a teoria de relevância baseia-se em dois princípios gerais: o *princípio cognitivo* de que a cognição humana tende a dirigir-se para a maximização da relevância; e o *princípio comunicativo* de que as elocuições criam expectativas de relevância ótima. “Uma elocução é optimamente relevante quando é bastante relevante para valer a pena ser processada, e é, além disso, a elocução mais relevante que a pessoa falante tenha vontade e a capacidade de produzir.” (SPERBER; WILSON, 2001, p. 12).

Ressaltamos que há *relevância ótima* quando o intérprete analisa o estímulo como pelo menos suficiente para merecer processamento e como o estímulo mais relevante que o falante se dispõe a ou é capaz de elaborar. É esse pressuposto de relevância ótima que gera

um procedimento de compreensão segundo o qual o intérprete segue uma rota de minimização de esforços cognitivos, enriquecendo os estímulos para obter significados explícitos, caso necessário, e completando esses significados em nível implícito, caso adequado.

Conforme Sperber e Wilson (2001, p. 12):

Segue-se do Princípio Cognitivo da Relevância que a atenção humana e os seus recursos de processamento estão dirigidos para as informações que parecem relevantes. Segue-se do Princípio Comunicativo da Relevância que uma pessoa falante, pelo próprio ato de estar a dirigir-se a alguém, cria uma expectativa de relevância ótima.

Segundo Mattos (2012), quando estamos analisando um enunciado em teoria da relevância, a forma linguística que o constitui é encaixada numa forma lógica. Em geral, essa forma lógica ainda é semanticamente incompleta, ou seja, ainda não se constitui como uma proposição completa e, por isso, tem de ser enriquecida por inferências contextuais, ou seja, implicaturas enquanto conclusões implicadas a partir dos estímulos pontuais do enunciado. Esse processo permite gerar uma explicatura. Por explicatura, define-se uma forma proposicional, ou ainda, uma proposição semanticamente completa do enunciado que está sendo objeto de processamento à qual podemos atribuir um valor de verdade. Por vezes, a explicatura ainda não traduz o que o falante quis dizer com seu enunciado. Nesses casos, é necessário gerar implicaturas adicionais, enquanto conclusões implicadas que se valem das explicaturas como premissas implicadas.

Para ilustrar como funciona o procedimento de compreensão guiado pela relevância, analisaremos o enunciado do jogador Fernando Moraes, respondendo ao questionamento de Tata Werneck.

Tatá Werneck: Então, você é um anjo?
Fernando Moraes: Cê tá falando com o arcanjo.

Conforme a teoria da relevância, para dar conta da análise desse comando, o enunciado foi descrito em quatro versões. Na versão (1a), apresentam-se os elementos linguísticos do enunciado de Fernando Moraes; 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; e, na versão (1d), 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:

‘anjo’; apresentam-se entradas enciclopédicas em versalete ou caixa alta: ANJO; e apresentam-se as referências no mundo, quando pertinentes, sem qualquer indicativo: anjo.

- (1a) Forma Linguística: Cê tá falando com arcanjo.
- (1b) Forma lógica: (estar falando x, y).
- (1c) Explicatura: Cê [VOCÊ] [TATÁ WERNECK] tá [ESTÁ] falando com arcanjo [FERNANDO MORAES].
- (1d) Explicatura com ato de fala: *FERNANDO MORAES AFIRMA* QUE TATÁ WERNECK ESTÁ FALANDO COM ARCANJO FERNANDO MORAES.

Conforme podemos observar, a explicatura (1d) do enunciado de Fernando Moraes refere-se à afirmação de que ele é um arcanjo, funcionando, portanto, como premissa implicada para responder o questionamento de Tatá Werneck de que ele é um anjo, uma vez que, conforme Michaelis (2019), arcanjos são anjos de uma ordem superior. Com base nesse contexto, a seguir, apresentamos o conjunto S_{1-5} de suposições que, em tese, permite-nos inferir que Fernando Moraes é um anjo. Vejamos:

- S_1 – Tatá Werneck pergunta se Fernando Moraes é um anjo (premissa implicada do contexto);
- S_2 – Fernando Moraes responde que é um arcanjo (premissa implicada do contexto);
- S_3 – Arcanjos são anjos (suposição factual recuperada da memória enciclopédica);
- S_4 – $S_1 \wedge S_2 \wedge S_3 \rightarrow S_5$ (por *modus ponens* conjuntivo);
- S_5 – Fernando Moraes é um anjo (conclusão implicada).

Considerados os conceitos mais centrais da teoria da relevância, no capítulo seguinte, apresenta-se a análise de três cenas retiradas do *Jogo da Rima*, do programa *Quinta Categoria*.

3 ANÁLISE DE DADOS

O objeto de análise deste trabalho de conclusão de curso é o vídeo *Quinta Categoria 15-07-10 Fernando Moraes! Jogo da Rima*, do programa *Quinta Categoria*. Esse vídeo, com 4 minutos e 45 segundos, apresenta a realização do *Jogo da Rima* com 18 interações que duram em torno de 3 minutos. O jogo inicia com os atores/jogadores escolhendo suas duplas. Na sequência, a plateia sugere um tema que, geralmente, é um lugar. No que tange às regras do jogo, a principal é estabelecer a rima, procurando não sair do contexto, como afirma um dos apresentadores do programa:

Paulinho Serra (0min 1s) [aparecendo no telão a descrição do jogo da rima]: Vamos para o nosso próximo jogo. É o jogo da rima. Um tema é sugerido pela nossa plateia, a gente vai fazer uma cena, onde é um verdadeiro duelo. A gente tem que ficar o tempo inteiro rimando. A gente pega a rima da pessoa, devolve com outra rima e manda uma outra frase pra que essa frase a pessoa tem que rimar. É confuso? É...Também não entendi direito. Muito bem, só que agora pra esse bloco, nosso convidado é que vai escolher um parceiro, com quem ele vai ter que jogar. Então eu aconselho. Eu aconselho alguém que não sei.

Após a contextualização do apresentador Paulinho Serra e a escolha das duplas, ocorre a seleção do tema, a saber: um sujeito da plateia foi escolhido para eleger um tema que tivesse relação com um lugar. No caso, ele escolheu o tema paraíso.

Selecionado o tema, antes de dar início ao jogo, Rodrigo Capella afirma:

Rodrigo Capella (1min 19s) [apagando a luz]: Paraíso então. Paraíso é um lugar legal, se ele continuar assim, eu mando ele pra lá.

(1a) Forma linguística: Paraíso então. Paraíso é um lugar legal, se ele continuar assim, eu mando ele pra lá.

(1b) Forma lógica: $(\text{ser } x, y \alpha_{\text{modo}}) \wedge (\text{ser } x, y) \wedge (\text{continuar } x \alpha_{\text{modo}} \rightarrow \text{mandar } x, y \beta_{\text{lugar}})$

(1c) Explicatura: $\emptyset$ [O TEMA DO QUADRO JOGO DA RIMA É] Paraíso então. Paraíso é um lugar legal, $\emptyset$ [E] se ele [O SUJEITO DA PLATEIA QUE ESCOLHEU O TEMA PARAÍSO] continuar assim $\emptyset$ [ESCOLHENDO TEMAS DIFÍCEIS], eu [RODRIGO CAPELLA] mando ele [O SUJEITO DA PLATEIA QUE ESCOLHEU O TEMA PARAÍSO] pra [PARA] lá [PARAÍSO].

(1d) Explicatura Expandida: RODRIGO CAPELLA AFIRMA QUE O TEMA DO QUADRO JOGO DA RIMA É PARAÍSO [PORQUE O SUJEITO DA PLATEIA ESCOLHEU O TEMA PARAÍSO] E RODRIGO CAPELLA AFIRMA QUE PARAÍSO É UM LUGAR LEGAL E RODRIGO CAPELLA AFIRMA QUE SE O SUJEITO DA PLATEIA QUE ESCOLHEU O TEMA PARAÍSO CONTINUAR ESCOLHENDO TEMAS DIFÍCEIS, RODRIGO CAPELLA AFIRMA QUE RODRIGO CAPELLA MANDA O SUJEITO DA PLATEIA QUE ESCOLHEU O TEMA PARAÍSO PARA O PARAÍSO.

Nessa descrição, percebe-se que um conjunto de processos cognitivos é exigido dos atores/jogadores e da plateia. No caso, vários elementos da explicatura estão implícitos a começar pelo próprio ato de fala de Rodrigo Capella na descrição (1d), uma vez que todas as suas intervenções como mestre de cerimônias implicam a proposição de uma cena.

- S₁ – Rodrigo Capella afirma que a temática do jogo é lugar (premissa implicada do contexto);
- S₂ – Rodrigo Capella seleciona um sujeito da plateia para escolher o tema referente ao lugar (premissa implicada do contexto);
- S₃ – O sujeito da plateia escolhe o tema paraíso (premissa implicada do contexto);
- S₄ – $S_1 \wedge S_2 \wedge S_3 \rightarrow S_5$ (por *modus ponens* conjuntivo);
- S₅ – Paraíso é o tema do Jogo da Rima (conclusão implicada).

A proposição desse tema gerou nove cenas. Neste estudo, destacam-se as três primeiras cenas que vão dos 1min e 33s aos 2min e 37s. Neste contexto, a seguir, apresenta-se a primeira interação protagonizada por Tatá Werneck e Fernando Moraes. Como nas demais cenas, eles se dirigem à frente do palco. Cabe ressaltar que, além das interações serem guiadas pelo tema paraíso, é necessário o estabelecimento da rima, isto é, a repetição de uma sequência de sons a partir da vogal da última sílaba tônica do verso. Ou seja, segundo a lógica do jogo, os atores/jogadores devem dialogar rimando seus enunciados sem sair do tema, de modo que perderá aquele que não conseguir dar sequência à interação.

CENA 1

Tatá Werneck (1min 33s): Então você é um anjo?

Fernando Moraes (1min 36s): Cê tá falando com o arcanjo (risos). Você não sabe que eu sou Deus?

Tatá Werneck (1min 42s): Zeus? Espera, você é da mitologia grega?

Fernando Moraes (1min 47s): Sou não, cara, sou, sou...

Como podemos ver na figura 1, Fernando Moraes ergue os braços fazendo, por hipótese, uma menção às asas de anjos e arcanjos.

Figura 1 – Fernando Moraes ergue os braços.



Fonte: YouTube (2019).

(2a) Forma Linguística: Então você é um anjo?

(2b) Forma lógica: (ser x, y α_{causa})

(2c) Explicatura: Então você [FERNANDO MORAES] é um anjo $\emptyset$ [PORQUE TEM ASAS]?

(2d) Explicatura com ato de fala: TATÁ WERNECK QUESTIONA FERNANDO MORAES SE FERNANDO MORAES É UM ANJO PORQUE TEM ASAS.

(3a) Forma Linguística: Cê tá falando com arcanjo.

(3b) Forma lógica: (estar falando x, y).

(3c) Explicatura: Cê [VOCÊ TATÁ WERNECK] tá [ESTÁ] falando com arcanjo [FERNANDO MORAES].

(3d) Explicatura com ato de fala: FERNANDO MORAES AFIRMA QUE TATÁ WERNECK ESTÁ FALANDO COM ARCANJO FERNANDO MORAES.

A partir desse contexto e tendo como base a regra dos atores/jogadores estabelecerem a rima em assuntos relacionados ao tema paraíso, supostamente, podem-se projetar as seguintes inferências:

S₁ – Tatá Werneck pergunta se Fernando Moraes é um anjo (premissa implicada do contexto);

S₂ – Fernando Moraes responde que é um arcanjo (premissa implicada do contexto);

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

S₄ – Anjo rima com arcanjo (conclusão implicada);

S₅ – Arcanjos e anjos vivem no paraíso (suposição factual recuperada da memória enciclopédica);

S_6 – A regra do jogo é rimar algo relacionado ao paraíso (premissa implicada do contexto);
 S_7 – $S_4 \wedge S_5 \wedge S_6 \rightarrow S_8$ (por *modus ponens* conjuntivo);
 S_8 – Fernando Moraes cumpre a regra do jogo (conclusão implicada).

Na sequência da interação, além de manter seus braços erguidos, conforme a figura 1 apresentada anteriormente, Fernando Moraes afirma ser Deus.

(4a) Forma Linguística: Você não sabe que eu sou Deus?
 (4b) Forma lógica: $(\neg \text{saber } x, y \text{ (ser } x, y))$.
 (4c) Explicatura: Você [TATÁ WERNECK] não sabe que eu [FERNANDO MORAES] sou Deus?
 (4d) Explicatura com ato de fala: *FERNANDO MORAES QUESTIONA TATÁ WERNECK SE TATÁ WERNECK NÃO SABE QUE FERNANDO MORAES É DEUS.*

Cabe ressaltar, contudo, o salto cognitivo dado pelo jogador, uma vez que, no enunciado anterior, ele havia afirmado ser arcanjo e, agora, questiona se Tatá Werneck não sabe que ele é Deus. Diante disso, a seguir, as suposições visam a mostrar como Fernando Moraes, por hipótese, chegou a essa afirmação.

S_1 – A regra do jogo é iniciar o turno de fala com o tema paraíso (premissa implicada do contexto);
 S_2 – Fernando Moraes inicia novo turno de fala afirmando ser Deus (premissa implicada do contexto);
 S_3 – Deus vive no paraíso (suposição factual recuperada da memória enciclopédica);
 S_4 – $S_1 \wedge S_2 \wedge S_3 \rightarrow S_5$ (por *modus ponens* conjuntivo);
 S_5 – Fernando Moraes cumpre a regra do jogo (conclusão implicada).

Salientamos que, para o prosseguimento da interação, duas regras precisam ser respeitadas: manter o tema paraíso e rimar. Logo, em seu turno, Tatá Werneck precisa não apenas continuar no campo semântico paraíso, mas também trazer alguma palavra que rime com Deus. Ela questiona, então, se Fernando Moraes é Zeus – a rigor uma fuga do tema à custa da manutenção da rima faz um salto entre a teologia judaico-cristã para a mitologia grega. Tatá complementa: “Espera, você é da mitologia grega?”.

Figura 2 – Tatá Werneck questiona Fernando Moraes.



Fonte: YouTube (2019).

(5a) Forma Linguística: Zeus? Espera, você é da mitologia grega?

(5b) Forma lógica: $(\text{ser } x, y) \wedge (\text{ser } x, y)$

(5c) Explicatura: [FERNANDO MORAES É] $\emptyset$ Zeus? Espera [FERNANDO MORAES], você [FERNANDO MORAES] é da mitologia grega?

(5d) Explicatura com ato de fala: TATÁ WERNECK QUESTIONA FERNANDO MORAES SE FERNANDO MORAES É ZEUS E TATÁ WERNECK QUESTIONA FERNANDO MORAES SE FERNANDO MORAES É DA MITOLOGIA GREGA.

A partir desse contexto, por hipótese, podem-se projetar as seguintes inferências:

S₁ – A regra do jogo é rimar algo relacionado ao paraíso (premissa implicada do contexto);

S₂ – Fernando Moraes termina seu turno afirmando ser Deus (premissa implicada do contexto);

S₃ – Tatá Werneck inicia seu turno perguntando se Fernando Moraes é Zeus (premissa implicada do contexto);

S₄ – Zeus rima com Deus (suposição factual recuperada da memória enciclopédica);

S₅ – Zeus tem relação semântica com paraíso (suposição factual recuperada da memória enciclopédica);

S₆ – $S_1 \wedge S_2 \wedge S_3 \wedge S_4 \wedge S_5 \rightarrow S_7$ (por *modus ponens* conjuntivo);

S₇ – Tatá Werneck cumpre as regras do jogo (conclusão implicada);

S₈ – Tatá Werneck precisa iniciar novo turno de fala com o tema paraíso (premissa implicada do contexto);

S₉ – Tatá Werneck inicia novo turno de fala perguntando se Fernando Moraes é da mitologia grega (premissa implicada do contexto);

S₁₀ – $S_8 \wedge S_9 \rightarrow S_{11}$ (por *modus ponens* conjuntivo);

S₁₁ – Mitologia Grega tem relação semântica com paraíso (conclusão implicada).

Contudo, o salto cognitivo dado por Tatá Werneck impossibilita que Fernando Moraes dê sequência à interação. A saber, caberia a ele não apenas manter a temática paraíso, mas também trazer uma palavra que rimasse com mitologia grega.

Figura 3 – Fernando Moraes retira-se do palco.



Fonte: YouTube (2019).

(6a) Forma Linguística: Sou não, cara, sou, sou...

(6b) Forma lógica: ($\neg$ ser x, y α_{lugar} (ser x, y (ser x, y)

(6c) Explicatura: [FERNANDO MORAES] Sou não $\emptyset$ [DA MITOLOGIA GREGA], cara [TATÁ WERNECK], sou [FERNANDO MORAES] sou [FERNANDO MORAES]...

(6d) Explicatura com ato de fala: *FERNANDO MORAES AFIRMA NÃO SER DA MITOLOGIA GREGA E FERNANDO MORAES NÃO SABE QUEM FERNANDO MORAES É.*

É justamente neste ponto que Fernando Moraes sai do palco, uma vez que não consegue dar sequência à rima necessária para a continuidade do diálogo. Logo, entra Rodrigo Capella, dando continuação ao enunciado anterior de Tatá Werneck.

Figura 4 – Rodrigo Capella gesticula com as mãos sinalizando que basta.



Fonte: YouTube (2019).

(7a) Forma Linguística: Ó, pra mim, chega! Eu não sou nenhum moleque.

(7b) Forma lógica: $(\text{chegar } x) \wedge (\neg \text{ ser } x, y)$

(7c) Explicatura: Ó, pra [PARA] mim [RODRIGO CAPELLA] $\emptyset$ [O JOGO] chega! Eu [RODRIGO CAPELLA] não sou nenhum moleque.

(7d) Explicatura com ato de fala: *RODRIGO CAPELLA AFIRMA QUE PARA RODRIGO CAPELLA O JOGO CHEGA E RODRIGO CAPELLA AFIRMA QUE RODRIGO CAPELLA NÃO É NENHUM MOLEQUE.*

Na tentativa bem-sucedida de rimar com o enunciado de Tatá Werneck, Rodrigo Capella usa ‘chega’ que tem a fonética parecida com ‘grega’. A partir desse contexto, por hipótese, podem-se projetar as seguintes inferências:

S₁ – Tatá Werneck pergunta se Rodrigo Capella é da mitologia grega (premissa implicada do contexto);

S₂ – Rodrigo Capella diz que pra ele chega (premissa implicada do contexto);

S₃ – A palavra chega rima com grega (suposição factual recuperada da memória enciclopédica);

S₄ – Rimar é regra do jogo (premissa implicada do contexto);

S₅ – $S_1 \wedge S_2 \wedge S_3 \wedge S_4 \rightarrow S_6$ (por *modus ponens* conjuntivo);

S₆ – Rodrigo Capella cumpre a regra da rima (conclusão implicada).

Na sequência, Rodrigo Capella afirma não ser nenhum moleque e isso exige que Tatá Werneck estabeleça a rima no turno seguinte. Contudo, como se verá a seguir, Tatá não consegue rimar e sai do palco, dando a oportunidade para outro ator/jogador continuar.

Figura 5 – Tatá Werneck faz sinal de reprovação com a cabeça e sai do palco.



Fonte: YouTube (2019).

(8a) Forma Linguística: Ah, meu Deus! É sim pela sua atitude, camarada, é não...

(8b) Forma lógica: (ser x, y α_{motivo} ($\neg$ ser x, y))

(8c) Explicatura: Ah, meu [DE TATÁ WERNECK] Deus! [RODRIGO CAPELLA] Ø É sim Ø [MOLEQUE] pela sua [RODRIGO CAPELLA] atitude, camarada [RODRIGO CAPELLA], [RODRIGO CAPELLA] Ø é não [MOLEQUE]...

(8d) Explicatura com ato de fala: TATÁ WERNECK AFIRMA QUE RODRIGO CAPELLA É SIM MOLEQUE PELA ATITUDE DE RODRIGO CAPELLA E TATÁ WERNECK DIZ QUE RODRIGO CAPELLA NÃO É MOLEQUE.

É precisamente neste momento que Tatá Werneck deixa o palco por não dar seguimento a rima. Então, o próximo ator/jogador, Paulinho Serra, entra seguindo o enunciado anterior.

Figura 6 – Paulinho Serra aponta para Rodrigo Capella fazendo sinal de reconhecimento.



Fonte: YouTube (2019).

(9a) Forma Linguística: Carlinho Requerêque? Tá fazendo o que aqui no paraíso? Morreu também?

(9b) Forma lógica: $(\text{ser } x, y) \wedge (\text{estar fazer } x, y \alpha_{\text{lugar}}) \wedge (\text{morrer } x \alpha_{\text{causa}})$

(9c) Explicatura: [RODRIGO CAPELLA É] Ø Carlinho Requerêque? [RODRIGO CAPELLA] tá [ESTÁ] fazendo o que aqui no paraíso? [RODRIGO CAPELLA] morreu também [COMO PAULINHO SERRA]?

(9d) Explicatura com ato de fala: PAULINHO SERRA QUESTIONA RODRIGO CAPELLA SE RODRIGO CAPELLA É CARLINHO REQUERÊQUE E PAULINHO SERRA QUESTIONA O QUE RODRIGO CAPELLA ESTÁ FAZENDO NO PARAÍSO E PAULINHO SERRA QUESTIONA RODRIGO CAPELLA SE RODRIGO CAPELLA MORREU TAMBÉM COMO PAULINHO SERRA.

Como se pode ver, Paulinho Serra teve sucesso na rima do primeiro enunciado, uma vez que associou moleque a Requerêque, aparentemente fugindo da temática, que é resgatada no momento em que iniciou novo turno de fala questionando o motivo de Rodrigo Capella estar no paraíso.

S₁ – Rodrigo Capella afirma não ser um moleque (premissa implicada do contexto);

S₂ – Paulinho Serra questiona Rodrigo Capella sobre Carlinho Requerêque (premissa implicada do contexto);

S₃ – A palavra Requerêque rima com moleque (suposição factual recuperada da memória enciclopédica);

S₄ – Rimar é regra do jogo (premissa implicada do contexto);

$S_5 - S_1 \wedge S_2 \wedge S_3 \wedge S_4 \rightarrow S_6$ (por *modus ponens* conjuntivo);
 S_6 – Paulinho Serra cumpre a regra do jogo (conclusão implicada);
 S_7 – Paulinho Serra precisa iniciar novo turno de fala com o tema paraíso (premissa implicada do contexto);
 S_8 – Paulinho Serra inicia novo turno de fala perguntando o que Rodrigo Capella está fazendo no paraíso (premissa implicada do contexto);
 S_9 – Paulinho Serra pergunta se Rodrigo Capella morreu também como Paulinho Serra (premissa implicada do contexto);
 $S_{10} - S_7 \wedge S_8 \wedge S_9 \rightarrow S_{11}$ (por *modus ponens* conjuntivo);
 S_{11} – Paulinho Serra cumpre a regra do jogo (conclusão implicada).

Nessa descrição, observa-se que Paulinho Serra, ao continuar a sequência do jogo, recorre a um nome qualquer que rimasse com o discurso de Rodrigo Capella. Mas, a seguir, ele retorna ao tema do jogo questionando ao jogador Rodrigo Capella o que ele estava fazendo no paraíso e se havia morrido também. Por conseguinte, Rodrigo Capella dá sequência a interação com Paulinho Serra trazendo uma interjeição cujo objetivo é rimar com ‘também’, a saber: ‘Ah, neném!’.

Figura 7 – Rodrigo Capella estabelece a rima com o enunciado de Paulinho Serra.



Fonte: YouTube (2019).

- (10a) Forma Linguística: Ah, neném! Um caminhão passou por cima de mim.
 (10b) Forma lógica: $(\text{ser } x, y) \wedge (\text{passar } x, y)$
 (10c) Explicatura: Um caminhão passou por cima de mim [RODRIGO CAPELLA]
 (10d) Explicatura com ato de fala: RODRIGO CAPELLA AFIRMA QUE UM CAMINHÃO PASSOU POR CIMA DE RODRIGO CAPELLA.

No caso, Rodrigo Capella utiliza a expressão “ah, neném!” para rimar com ‘também’, e, na sequência, traz à tona a temática do jogo ao afirmar que um caminhão passou por cima dele.

- S₁ – Paulinho Serra pergunta se Rodrigo Capella morreu também (premissa implicada do contexto);
 S₂ – Rodrigo Capella chama Paulinho Serra de neném (premissa implicada do contexto);
 S₃ – A palavra neném rima com também (suposição factual recuperada da memória enciclopédica);
 S₄ – Rimar é regra do jogo (premissa implicada do contexto);
 S₅ – S₁ ∧ S₂ ∧ S₃ ∧ S₄ → S₆ (por *modus ponens* conjuntivo);
 S₆ – Rodrigo Capella cumpre a regra do jogo (conclusão implicada);
 S₇ – Rodrigo Capella precisa iniciar novo turno de fala com o tema paraíso (premissa implicada do contexto);
 S₈ – Rodrigo Capella afirma que um caminhão passou por cima dele (premissa implicada do contexto);
 S₉ – Acidentes com caminhão podem causar a morte (suposição factual recuperada da memória enciclopédica);
 S₁₀ – S₇ ∧ S₈ ∧ S₉ → S₁₁ (por *modus ponens* conjuntivo);
 S₁₁ – Rodrigo Capella provavelmente morreu (conclusão implicada).
 S₁₂ – Pessoas que morrem provavelmente vão para o paraíso (suposição factual recuperada da memória enciclopédica);
 S₁₃ – S₁₁ ∧ S₁₂ → S₁₄ (por *modus ponens* conjuntivo);
 S₁₄ – Rodrigo Capella provavelmente está no paraíso (conclusão implicada).

Desse modo, ao utilizar o contexto morte, Rodrigo Capella permanece no jogo, já que nos remete ao tema paraíso. Agora, cabe ao Paulinho Serra dar sequência ao diálogo. Para tanto. Como se verá a seguir, para cumprir a exigência da rima, ele associa o pronome oblíquo ‘mim’ ao substantivo ‘pudim’.

- (11a) Forma Linguística: Também vivia comendo pudim. De cachaça né? Porque tu sempre foi cachaceiro, tu era pá tá no inferno.
 (11b) Forma lógica: (viver comendo x, y α_{motivo}) ∧ (ser x, y) ∧ (ser x, y (estar x, y α_{lugar}))
 (11c) Explicatura: [O CAMINHÃO PASSOU POR CIMA DE RODRIGO CAPELLA] ∅ Também ∅ [PORQUE RODRIGO CAPELLA] vivia comendo pudim. ∅ [PUDIM] De cachaça né ∅ [RODRIGO CAPELLA]? Porque tu [RODRIGO CAPELLA] sempre foi cachaceiro, tu [RODRIGO CAPELLA] era pá [PARA] tá [ESTAR] no inferno.
 (11d) Explicatura com ato de fala: PAULINHO SERRA AFIRMA QUE RODRIGO CAPELLA VIVIA COMENDO PUDIM E PAULINHO SERRA QUESTIONA SE O PUDIM É DE CACHAÇA E PAULINHO SERRA AFIRMA QUE RODRIGO CAPELLA SEMPRE FOI CACHACEIRO E PAULINHO SERRA AFIRMA QUE RODRIGO CAPELLA ERA PARA ESTAR NO INFERNO.

Logo, essa explicatura possibilita-nos as seguintes suposições:

- S₁ – Rodrigo Capella afirma que um caminhão passou por cima ‘mim’ [RODRIGO CAPELLA] (premissa implicada do contexto);

S_2 – Paulinho Serra afirma que Rodrigo Capella vivia comendo pudim (premissa implicada do contexto);
 S_3 – A palavra ‘mim’ rima com ‘pudim’ (suposição factual recuperada da memória enciclopédica);
 S_4 – Rimar é regra do jogo (premissa implicada do contexto);
 S_5 – $S_1 \wedge S_2 \wedge S_3 \wedge S_4 \rightarrow S_6$ (por *modus ponens* conjuntivo);
 S_6 – Paulinho Serra cumpre a regra do jogo (conclusão implicada);
 S_7 – Paulinho Serra precisa iniciar novo turno de fala com o tema paraíso (premissa implicada do contexto);
 S_8 – Paulinho Serra questiona se Rodrigo Capella comia pudim de cachaça (premissa implicada do contexto);
 S_9 – Paulinho Serra afirma que Rodrigo Capella é cachaceiro (premissa implicada do contexto);
 S_{10} – Paulinho Serra afirma que Rodrigo Capella deveria estar no inferno (premissa implicada do contexto);
 S_{11} – $S_7 \wedge S_8 \wedge S_9 \wedge S_{10} \rightarrow S_{12}$ (por *modus ponens* conjuntivo);
 S_{12} – Cachaceiros provavelmente devem ir para o inferno (conclusão implicada).
 S_{13} – Inferno tem relação semântica com paraíso (suposição factual recuperada da memória enciclopédica).
 S_{14} – $S_{12} \wedge S_{13} \rightarrow S_{15}$ (por *modus ponens* conjuntivo);
 S_{15} – Paulinho Serra cumpre a regra do jogo (conclusão implicada).

Cabe ressaltar que, apesar de Paulinho Serra ter saído da temática ao trazer o substantivo pudim, na continuação do enunciado, ele retorna ao contexto do jogo afirmando que Rodrigo Capella deveria estar no inferno. É importante lembrar que inferno tem relação semântica com paraíso, pois, segundo o cristianismo, após a morte, pessoas que fazem o bem vão para o paraíso e aqueles que praticam o mal, para o inferno. Dando continuidade ao jogo, Rodrigo Capella busca rimar inverno com inferno.

Figura 8 – Rodrigo Capella passa as mãos nos braços demonstrando estar com frio.



Fonte: YouTube (2019).

- (12a) Forma Linguística: Nossa, tá frio, é inverno? Não, sem sacanagem. Eu acho que alguém ligou o ventilador.
- (12b) Forma lógica: $(\text{estar } x, y \text{ } \alpha_{\text{lugar}}) \wedge (\text{ser } x, y) \wedge (\neg \text{ser } x, y) \wedge (\text{achar } x, y (\text{ligar } x, y))$
- (12c) Explicatura: Nossa Ø [PAULINHO SERRA], tá [ESTÁ] frio Ø [AQUI], é inverno? Não Ø [É BRINCADEIRA], sem sacanagem. Eu [RODRIGO CAPELLA] acho que alguém ligou o ventilador.
- (12d) Explicatura com ato de fala: *RODRIGO CAPELLA AFIRMA PARA PAULINHO SERRA QUE ESTÁ FRIO AQUI E RODRIGO CAPELLA QUESTIONA SE É INVERNO E RODRIGO CAPELLA ACHA QUE ALGUÉM LIGOU O VENTILADOR.*

Cabe ressaltar que, como ele tinha a exigência de iniciar o turno com algo que rimasse com inferno, ao trazer à cena inverno, ele cumpriu a exigência da rima. A partir desse contexto, por hipótese, podem-se projetar as seguintes inferências:

- S₁ – Paulinho Serra afirma que Rodrigo Capella deveria estar no inferno (premissa implicada do contexto);
- S₂ – Rodrigo Capella questiona se é inverno (premissa implicada do contexto);
- S₃ – A palavra ‘inverno’ rima com ‘inferno’ (suposição factual recuperada da memória enciclopédica);
- S₄ – Rimar é regra do jogo (premissa implicada do contexto);
- S₅ – $S_1 \wedge S_2 \wedge S_3 \wedge S_4 \rightarrow S_6$ (por *modus ponens* conjuntivo);
- S₆ – Rodrigo Capella cumpre a regra do jogo (conclusão implicada).

Na sequência, Rodrigo Capella afirma estar frio e utiliza o estímulo ostensivo de cruzar os braços, demonstrando estar, realmente, passando frio.

- S₁ – Rodrigo Capella afirma que está com frio (premissa implicada do contexto);
- S₂ – Rodrigo Capella acha que alguém ligou o ventilador (premissa implicada do contexto);
- S₃ – Ventiladores refrescam (suposição factual recuperada da memória enciclopédica);
- S₄ – $S_1 \wedge S_2 \wedge S_3 \rightarrow S_5$ (por *modus ponens* conjuntivo);
- S₅ – Rodrigo Capella provavelmente está com frio devido ao ventilador (conclusão implicada).

Após o término do turno de fala de Rodrigo Capella, cabe, agora, ao ator/jogador Paulinho Serra iniciar novo turno trazendo à tona o tema paraíso e, ao mesmo tempo, estabelecendo a rima com a palavra ‘ventilador’.

Figura 9 – Paulinho Serra faz sinal com as mãos afirmando estar uma brisa gelada.



Fonte: YouTube (2019).

(13a) Forma Linguística: É que aqui no inf... no paraíso não tem calor. Essa brisa gostosinha, gelaaada.

(13b) Forma lógica: $(\text{ser } x, y \alpha_{\text{lugar}} (\neg \text{ter } x, y)) \wedge (\text{ter } x, y \alpha_{\text{lugar}})$

(13c) Explicatura: $\emptyset$ [RODRIGO CAPELLA] é que aqui no inf... [INFERNO] no paraíso não tem calor. Essa brisa gostosinha, $\emptyset$ [E] gelaaada [GELADA] $\emptyset$ [TEM] $\emptyset$ [NO PARAÍSO]

(13d) Explicatura com ato de fala: PAULINHO SERRA AFIRMA PARA RODRIGO CAPELLA QUE NO PARAÍSO NÃO TEM CALOR E PAULINHO SERRA AFIRMA QUE NO PARAÍSO TEM UMA BRISA GOSTOSA E GELADA.

Cabe destacar que, como ele tinha a exigência de iniciar o turno com algo que rimasse com ‘ventilador’, ao trazer à cena ‘calor’, ele cumpriu a exigência da rima, além de fazer referência ao tema paraíso. A partir desse contexto, por hipótese, podem-se projetar as seguintes inferências:

S₁ – Paulinho Serra afirma para Rodrigo Capella que no paraíso não tem calor (premissa implicada do contexto);

S₃ – A palavra ‘calor’ rima com ‘ventilador’ (suposição factual recuperada da memória enciclopédica);

S₄ – Rimar é regra do jogo (premissa implicada do contexto);

S₅ – $S_1 \wedge S_2 \wedge S_3 \wedge S_4 \rightarrow S_6$ (por *modus ponens* conjuntivo);

S₆ – Paulinho Serra cumpre a regra do jogo (conclusão implicada).

Como se pode observar, Paulinho Serra encerra seu turno de fala afirmando que no paraíso tem uma brisa gostosa e gelada, cabendo, então, a Rodrigo Capella, conforme suas preferências e habilidades, iniciar seu turno não só estabelecendo a rima, como também fazendo menção ao tema paraíso. Contudo, como se verá a seguir, ele falha nesse objetivo.

Figura 10 – Rodrigo Capella retira-se do palco.



Fonte: YouTube (2019).

(14a) Forma Linguística: Então, vou ali tomar um pouco. Daqui a pouco eu volto.

(14b) Forma lógica: $(ir\ x\ \alpha_{lugar}\ \beta_{finalidade}) \wedge (voltar\ x,\ y\ \alpha_{lugar}\ \beta_{tempo})$

(14c) Explicatura: Então $\emptyset$ [EU/RODRIGO CAPELLA] vou ali [FORA DO PALCO] tomar um pouco $\emptyset$ [DE AR]. Daqui a pouco eu [RODRIGO CAPELLA] volto [PARA O JOGO].

(14d) Explicatura com ato de fala: RODRIGO CAPELLA AFIRMA QUE VAI ALIFORA DO PALCO TOMAR UM POUCO DE AR E RODRIGO CAPELLA AFIRMA QUE DAQUI A POUCO RODRIGO CAPELLA VOLTA PARA O JOGO.

No caso, Rodrigo Capella não dá continuidade ao jogo, pois não há nenhuma tentativa de rima. Provavelmente, conforme a teoria da relevância, naquele momento, o custo de processamento foi muito alto se comparado aos efeitos cognitivos, fazendo com que ele, então, desistisse do jogo.

Logo, as análises indicam que o aumento progressivo do custo de processamento de sucessivas interações que tinham não só que estabelecer a rima, como também tratar do

tema paraíso inviabilizou a manutenção de alguns diálogos, forçando um dos atores/jogadores a hesitar, como aconteceu nessa última interação em que Rodrigo Capella retirou-se do palco.

Em suma, destacamos que o grande desafio do jogo é, além de rimar com o enunciado do turno de falar anterior, gerar um estímulo ostensivo dentro do tema paraíso que, supostamente, frustrará as expectativas de relevância do oponente.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa pesquisa buscou analisar, sob a perspectiva da Teoria da Relevância de Sperber e Wilson (1986/2001, 1995), processos ostensivo-inferenciais necessários para o desenvolvimento de três cenas do quadro *Jogo da Rima*, do programa *Quinta Categoria*, da MTV, observando a plausibilidade do mecanismo de interpretação guiado pela relevância para descrever e explicar como os estímulos ostensivos dos atores/jogadores são, em tese, processados pela plateia e pelos próprios atores/jogadores durante as interações. Para tanto, analisamos o processo de interpretação do enunciado que faz com que os presentes no vídeo processem a conversação em situação de improviso, encaixando os enunciados em suas formas lógicas, desenvolvendo as respectivas explicaturas, sempre que necessário, e elaborando as implicaturas, sempre que pertinente.

Inicialmente, na fundamentação teórica, abordamos o Humor de Improviso, uma vez que o programa *Quinta Categoria* tem como metodologia a improvisação, pois os temas dos quadros são sugeridos pela plateia e os textos vão surgindo conforme ocorrem as interações entre os jogadores. Na sequência, tratamos da teoria da relevância, pois essa abordagem busca descrever e explicar, a partir de um aparato cognitivo, o que são expectativas de relevância e como elas contribuem para uma abordagem plausível da compreensão. A lembrar, segundo a teoria da relevância, nosso sistema cognitivo (percepção, memória e inferência) é engrenado para escolher informações potencialmente relevantes e “expectativas de relevância são precisas e previsíveis o suficiente para guiar o ouvinte na direção do significado do falante” (SPERBER; WILSON, 2005, p. 221).

Para a análise, foram selecionadas as três primeiras cenas do vídeo nomeado *Quinta Categoria 15-07-10 Fernando Moraes! Joga da Rima*, do quadro *Jogo da Rima*, em que os jogadores duelam com o objetivo não só de estabelecer a rima, como também de trazer um enunciado dentro do campo semântico do tema paraíso, escolhido por um sujeito da plateia. Cabe ressaltar que não só os enunciados verbais foram analisados, como também os não verbais, como os gestos que implicaram uma compreensão mais precisa da fala dos atores/jogadores. A análise iniciou-se a partir do enunciado de um dos apresentadores, que explicou a metodologia do Jogo da Rima. Feito isso, os atores/jogadores escolheram suas duplas e, então, o jogo iniciou.

De modo geral, os achados demonstram que o mecanismo de interpretação proposto pela teoria da relevância mostrou-se plausível para descrever e explicar como plateia

e atores/jogadores supostamente processam estímulos comunicacionais em situações de improvisação teatral. Além do mais, ressaltamos que as análises das três cenas indicam que o estabelecimento da rima e do tema paraíso *ad hoc* exigia dos atores/jogadores um esforço de processamento muito alto, que, por vezes, impossibilitava a continuidade da interação, seja por falta de estímulo ostensivo, como por exemplo, o uso de gestos para reforçar o enunciado, seja porque o enunciado não correspondia ao ambiente cognitivo que o ator/jogador estava inserido. Nesse contexto, conforme a teoria da relevância, o que torna um *input* relevante é o fato de valer a pena processá-lo e o que faz esse processamento viável é o equilíbrio entre o esforço e o efeito.

Cabe ressaltar que, em uma interação padrão, o falante seleciona estímulos ostensivos a fim de minimizar o esforço de processamento e aumentar o efeito cognitivo do ouvinte, contudo, em situações de duelo, como no jogo da rima, ilustrado nesse trabalho, o contexto comunicativo sugere uma intenção justamente oposta, a saber: aumentar o esforço de processamento para que o oponente não seja capaz de interpretar o enunciado e, rapidamente, esboçar uma resposta. Logo, destacamos que a noção de até onde vale a pena o esforço de processamento varia de indivíduo para indivíduo e conforme a situação. Situacionalmente, “as mudanças no estado de alerta no que se refere à atenção podem alterar a vontade de uma pessoa se sujeitar a um certo esforço de processamento: em algumas ocasiões, a esperança de conseguir um dado nível de efeito contextual bastará, e noutras, não” (SPERBER; WILSON, 2001, p. 207). Em suma, o último duelo entre Paulinho Serra e Rodrigo Capella ilustra justamente isso, uma vez que, naquela situação e levando em consideração as preferências e habilidades de Rodrigo Capella, o efeito cognitivo não foi suficiente para justificar o esforço de processamento exigido para estabelecer a rima e manter a temática paraíso, fazendo-o, no caso, perder o duelo.

REFERÊNCIAS

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

KOUDELA, Ingrid Dormien. *Jogos teatrais*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2002.

LINS, Maria da Penha Pereira. *Explicando o humor pela pragmática*. Vitória: PPGEL – UFES, 2016.

LINS, Maria da Penha Pereira. *O humor em tiras de quadrinhos: uma análise de alinhamentos e enquadres de Mafalda*. Vitória: Grafer, 2002.

LUCIANO, Suelen. *Vigilância epistêmica e prática: uma abordagem orientada pelo conceito de conciliação de metas*. 2019. 132 f. Tese (Doutorado em Ciências da Linguagem)-Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem, Universidade do Sul de Santa Catarina, 2019.

MATTOS, Pedro. *Análise de processos interacionais do programa É tudo improvisado: estudo de caso do quadro Só perguntas com base na teoria da relevância*. 2012. 42 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Letras)-Universidade do Sul de Santa Catarina, 2012.

OLIVEIRA, Layla. *Processos ostensivo-inferenciais do jogo cenas improváveis de Improvável – um espetáculo provavelmente bom: estudo de caso com base na teoria da relevância*. 2013. 132 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Linguagem)-Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem, Universidade do Sul de Santa Catarina, 2013.

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

SILVEIRA, Jane Rita Caetano da; FELTES, Heloísa Pedroso de Moraes. *Pragmática e cognição: a textualidade pela relevância*. 2. ed. Porto Alegre: EDIPUCRS, 1999.

SILVEIRA, Jane Rita. FELTES, Heloísa. *Pragmática e cognição: a textualidade pela relevância*. 3. ed. – Porto Alegre: EDIPUCRS, 2002.

SPERBER, Dan et al. WILSON, Deirdre. *Relevance: communication & cognition*. 2. ed. Oxford: Blackwell, 1995 [1. ed. 1986].

SPERBER, Dan. WILSON, Deirdre. *Relevância: comunicação e cognição*. Fundação Calouste Gulbenkian, 2001.

SPOLIN, Viola. *Improvisação para o teatro*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1998.

WIKIPEDIA. *A enciclopédia livre*. [2019]. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org>. Acesso: 18 out. 2019.

WILSON, Deirdre. Pragmatic theory. Trad. livre de Fábio José Rauen. London: UCL Linguistics Dept, 2004. Original em inglês disponível em: <http://www.phon.ucl.ac.uk/home/pragtheory/>. Acesso em: 6 set. 2019.

WILSON, Deirdre; SPERBER, Dan. Teoria da Relevância. *Linguagem em (Dis)curso*, Tubarão, v. 5, n. esp., p. 221-268, set./dez. 2005. Tradução Fábio José Rauen e Jane Rita Caetano da Silveira. Disponível em: <http://linguagem.unisul.br/paginas/ensino/pos/linguagem/linguagem-em-discurso/0503/050310.pdf>. Acesso em: 6 set. 2019.