

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS – UNISINOS  
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LINGUÍSTICA APLICADA  
NÍVEL MESTRADO

JOÃO GABRIEL RODRIGUES MARQUES PADILHA

A POLISSEMIA NA LINGUAGEM DO FUTEBOL:  
UMA PROPOSTA DE APROXIMAÇÃO ENTRE REDES LEXICAIS E FRAMES  
SEMÂNTICOS

SÃO LEOPOLDO

2015

João Gabriel Rodrigues Marques Padilha

A POLISSEMIA NA LINGUAGEM DO FUTEBOL:  
Uma Proposta de Aproximação entre Redes Lexicais e *Frames* Semânticos

Dissertação apresentada como requisito parcial  
para a obtenção do título de Mestre pelo  
Programa de Pós-Graduação em Linguística  
Aplicada da Universidade do Vale do Rio dos  
Sinos - UNISINOS  
Área de concentração: Texto, Léxico e  
Tecnologias

Orientadora: Profa. Dr.<sup>a</sup> Rove Luiza de  
Oliveira Chishman

SÃO LEOPOLDO

2015

P123p Padilha, João Gabriel Rodrigues Marques.  
A polissemia na linguagem do futebol : uma proposta de aproximação entre redes lexicais e frames semânticos / por João Gabriel Rodrigues Marques Padilha. – 2015.  
130 f.: il. ; 30 cm.

Dissertação (mestrado) — Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada, São Leopoldo, RS, 2015.

“Orientação: Profa. Dr.<sup>a</sup> Rove Luiza de Oliveira Chishman”.

1. Polissemia. 2. Linguística Cognitiva. 3. Linguística de Corpus  
4. Aquisição de linguagem. 5. Futebol. I. Título.

CDU: 801.54

Catálogo na Publicação:

Bibliotecário Alessandro Dietrich - CRB 10/2338

JOÃO GABRIEL RODRIGUES MARQUES PADILHA

“A POLISSEMIA NA LINGUAGEM DO FUTEBOL: UMA PROPOSTA DE APROXIMAÇÃO ENTRE REDES LEXICAIS E FRAMES SEMÂNTICOS”

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, pelo Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - Unisinos

Aprovado em 02 de março de 2015

BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr. Heronides Maurílio de Melo Moura (UFSC)



Profa. Dra. Isa Mara da Rosa Alves (UNISINOS)



Profa. Dra. Rove Luiza de Oliveira Chishman (UNISINOS)

*In memoriam*

Alexandrina Rodrigues Alves (avó materna: sempre pôs  
bons livros em minhas mãos.)

## AGRADECIMENTOS

Este trabalho é dedicado, em primeiro lugar, a meus pais, Marione e Jorge, que me deram apoio incondicional durante os dois anos de sua realização. Muitas foram as minhas ausências durante esse período, porém sua compreensão foi fundamental para a conclusão desta pesquisa.

Em segundo lugar, agradeço e dedico este trabalho a minha orientadora, a professora Dr<sup>a</sup> Rove Luíza Chishman, sobretudo por sua incomensurável paciência e compreensão durante os processos de concepção, e, principalmente, de escrita deste trabalho.

Também não poderia deixar de agradecer à amiga e colega de grupo de pesquisa Aline Nardes, pelos momentos de troca de experiências e juízos sobre o processo de escrita de um trabalho acadêmico – e de muitos outros processos – além da impecável formatação deste trabalho.

Também sou grato à Miriam, que, além de ter tolerado minhas ausências, foi de suma importância em momentos em que fui acometido pela *moral baixa*.

Agradeço às professoras Dr<sup>a</sup>. Isa Mara da Rosa Alves e à Dr<sup>a</sup>. Aline Aver Vanin pelas apreciações feitas na banca de qualificação desta proposta: sem dúvida, suas contribuições foram indispensáveis à reescrita e ao término deste trabalho.

Finalmente, agradeço, mais uma vez, à professora Dr<sup>a</sup>. Isa Mara da Rosa Alves, bem como ao professor Dr. Heronides Maurílio de Melo Moura, pelo aceite em participar da banca examinadora desta dissertação.

*There's a sign on the wall but she wants to be sure  
'Cause you know sometimes words have two meanings*

Led Zeppelin, Stairway to Heaven

## RESUMO

O objetivo deste trabalho é problematizar o tratamento da polissemia em um recurso lexical baseado em *frames*<sup>1</sup>. Para tal, estabeleceremos um cotejo entre a Semântica de *Frames* e a visão cognitivista de polissemia, buscando estabelecer uma aproximação entre os *frames* e as *redes lexicais*. No intuito de atingir esse objetivo, partiremos de alguns estudos mais conhecidos sobre a polissemia, como Brèal (1992), Ullmann (1964) e Lyons (1977), com vistas a situar o tema no tempo e no espaço. O segundo capítulo teórico deste trabalho apresentará o paradigma conhecido como Linguística Cognitiva, trazendo seus principais compromissos, bem como o contexto histórico em que se insere. Para tal, traremos as contribuições de Evans e Green (2006). Também discorreremos sobre a Semântica de *Frames* (FILLMORE, 1982), uma teoria circunscrita ao paradigma cognitivista que considera o significado do ponto de vista enciclopédico, sem fazer distinções entre informações linguísticas e informações contextuais no processo de significação. Em seguida, apresentaremos a FrameNet, um recurso lexicográfico *online* erigido sob os princípios da Semântica de *Frames*, com vistas a problematizar o tratamento dispensado à polissemia por esse recurso computacional. Ainda no segundo capítulo teórico, apresentaremos a visão cognitivista da polissemia, partindo de Langacker (1987) e Geeraerts (2006), em relação às noções de *categoria complexa* e *flexibilidade*, respectivamente, e de Lakoff (1987) e Fauconnier e Turner (2006), que oferecem modelos teóricos que possibilitam o estudo da polissemia, sejam eles as *categorias radiais* e a *mesclagem conceptual*. A parte aplicada deste trabalho consiste em empregar as categorias radiais de Lakoff (1987) na descrição dos sentidos polissêmicos do substantivo *ataque* e do verbo *marcar* – o uso já consagrado das redes – bem como na descrição dos *frames* evocados por tais sentidos – aplicação que propomos nesta dissertação. Acreditamos que nossa proposta de integração entre redes e *frames* é justificada (i) por um princípio da Linguística Cognitiva, segundo o qual o significado é um *conceito*, assim como, da mesma forma, os *frames* semânticos são entidades

---

<sup>1</sup> Esta proposta foi inspirada pelo projeto *Field – Dicionário de Expressões do Futebol* – compilado pelo grupo SemanTec, coordenado pela professora Dra. Rove Chishman, da Universidade do Vale dos Sinos. Esse dicionário foi pensado a partir da união de esforços entre pesquisadores das ciências da linguagem (semanticistas cognitivos e lexicógrafos, basicamente), profissionais da área da Tecnologia da Informação (programadores e Semanticistas Computacionais), além de *designers* e ilustradores. O ponto de encontro entre a Semântica e a Tecnologia da Informação é, sumariamente descrito, a formalização de dados linguísticos em linguagem de máquina (arquivos legíveis por computador, como o formato algorítmico *.xml*), atividade conhecida como PLN – Processamento da Linguagem Natural. O dicionário é voltado tanto ao público estrangeiro que veio ao Brasil para a Copa do Mundo Fifa 2014, quanto para consulentes brasileiros que se interessam pelo esporte.



*conceptuais*, e (ii), por um princípio da Semântica de *Frames*, que reza que, para saber o significado de uma palavra, é preciso ter conhecimento do *frame* que ela ativa. Nesse caso, o *frame* é uma estrutura de conhecimento mais ampla que dá informações enciclopédicas sobre o uso daquela palavra em uma comunidade de falantes. O que nossa proposta defende é que a aplicação das redes radiais tanto aos sentidos, quanto aos *frames* por eles evocados, adicionam diferentes informações à descrição linguística de itens polissêmicos: partindo-se das redes com sentidos, têm-se informações sobre o léxico; partindo-se das redes com *frames*, têm-se informações acerca das estruturas cognitivas maiores que subjazem esses sentidos, os próprios *frames*. Nosso estudo de *corpus* evidencia que essas palavras, em seus usos futebolísticos, são polissêmicas e, que, portanto, podem ser entendidas como categorias complexas. Esse resultado também corrobora a hipótese cognitivista de que a polissemia é um fenômeno regular na língua, ao contrário do que dizem as ideias apresentadas no primeiro capítulo deste trabalho, para as quais a polissemia é algo *epifenomenal*, isto é, secundário.

**Palavras-chave:** Polissemia. Linguística Cognitiva. Linguística de *Corpus*. Futebol.

## ABSTRACT

This paper aims at problematizing the treatment offered to polysemy in a frame-based lexical resource. In order to achieve such an objective, we are going to establish an approximation between *Frame Semantics* and the cognitivist approach to polysemy, aiming at correlating frames and lexical networks. To do so, we depart from some well-known studies about polysemy, like Br  al (1992), Ullman (1964) and Lyons (1977), in order to place the subject of this study in time and space. The second theoretical chapter in this dissertation presents the paradigm known as Cognitive Linguistics, introducing its main commitments, as well as the historical background that surrounds it. In this fashion, we approach the contributions of Evans e Green (2006). We also talk about Frame Semantics (FILLMORE, 1982), a theory situated under the scope of the cognitivist paradigm which considers meaning from the encyclopaedic point of view, not distinguishing either linguistic nor contextual information in the process of meaning assignment. We also approach the FrameNet, an online lexical resource based on the principles of Frame Semantics, in order to problematize the treatment dismissed to polysemy by such a resource. Still in the second theoretical chapter, we present the cognitivist understanding of polysemy, departing, firstly, from Langacker (1987) and Geeraerts (2006), when it comes to the notions of *complex category* and *flexibility*, respectively, and, on the second hand, from Lakoff (1987) and Fauconnier and Turner (2006), which offer theoretical models that enable one to approach polysemy, like the *radial categories* and the *conceptual blending*. The applied section of this paper consists of applying the radial categories proposed by Lakoff (1987) to the descriptions of the senses related to the noun *ataque* and to the verb *marcar* – the already known application of the lexical networks – as well as to the descriptions of the frames evoked by such senses – being this the application we propose in this dissertation. We believe that our proposal of integrating network representations and frames is justifiable once (i) it follows a Cognitive Linguistics principle according to which meaning is a conceptual entity, as well as, in the same way, frames are conceptual in nature, and (ii) it follows a principle of Frame Semantics which advocates that, to know the meaning of a word, one must necessarily be able to assign the frame evoked by such a word. In this case, a frame is a wide knowledge structure that provides encyclopaedic information about the uses of such a word in a speaking community. What our proposal

advocates is that the application of radial networks not only to the senses, but also to the frames evoked by them is able to provide different kinds of information to the description of polysemous items: departing from the networks filled with senses, one finds information concerning the lexicon; departing from the networks filled with frames, one has access to wider cognitive structures which underlie these senses, that is, the frames themselves. Our *corpus* study shows that these words, in their uses related to football, are polysemous, and, thus, they can be considered as complex categories. This result also confirms the cognitivist hypothesis that states that polysemy is a regular phenomenon in language, in opposition to what advocate the ideas presented in the first chapter of this paper, to which polysemy is an *epiphenomenon*, something secondary in language.

**Key-words:** Polysemy. Cognitive Linguistics. *Corpus* Linguistics. Football. Soccer.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>16</b>
<b>2 CONSIDERAÇÕES INICIAIS SOBRE A MULTIPLICIDADE DE SIGNIFICADOS</b>	<b>20</b>
2.1 UM BREVE HISTÓRICO DA POLISSEMIA.....	20
2.2 ESTUDOS TRADICIONAIS SOBRE A POLISSEMIA: AS CONTRIBUIÇÕES DA SEMÂNTICA LEXICAL PROPOSTAS POR ULLMANN E LYONS .....	23
<b>3 O TRATAMENTO DO SIGNIFICADO SOB A ÓTICA DA LINGUÍSTICA COGNITIVA: PRESSUPOSTOS TEÓRICOS, TEORIAS REPRESENTATIVAS E O TRATAMENTO DISPENSADO À POLISSEMIA.....</b>	<b>42</b>
3.1 OS FUNDAMENTOS DA LINGUÍSTICA COGNITIVA .....	43
3.2 A SEMÂNTICA DE <i>FRAMES</i> .....	51
3.3 A BASE DE DADOS <i>ONLINE</i> FRAMENET .....	58
3.4 A POLISSEMIA: UM TEMA CENTRAL NA AGENDA DOS ESTUDOS COGNITIVISTAS DA LINGUAGEM .....	62
3.4.1 Flexibilidade e Potencialidade do (s) Significado (s): as Abordagens Cognitivistas.....	63
da Polissemia.....	63
3.4.2 Ressalvas metodológicas quanto à aplicação das redes lexicais e à Linguística.....	74
Cognitiva de forma genérica: reflexões necessárias.....	74
3.4.3 Aplicando as redes lexicais aos <i>frames</i> : um novo nível de descrição? .....	79
<b>4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS E RECURSOS EMPREGADOS NA ..... PESQUISA .....</b>	<b>82</b>
4.1 UM <i>CORPUS</i> REPRESENTATIVO DA LINGUAGEM FUTEBOLÍSTICA .....	82
4.2 O CONCORDANCEADOR <i>SKETCH ENGINE</i> .....	84
4.3 METODOLOGIA DE ANÁLISE .....	87
4.3.1 Pré-análise: Abrangência e Extração dos Termos.....	87
4.3.2 Sequência de Análise .....	90
<b>5 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS .....</b>	<b>91</b>
5.1 PRIMEIRA ANÁLISE: O LÉXICO FUTEBOLÍSTICO VISTO A PARTIR DE ENTRADAS DE DICIONÁRIO E DE SUAS RELAÇÕES COM OS <i>FRAMES</i> DO ESPORTE .....	91
5.1.1 O que um dicionário pode nos dizer sobre a linguagem do futebol? .....	91
5.1.2 “Dois sentidos, dois <i>frames</i> ”: aplicando a “observação empírica” de Fillmore.....	95
5.2 SEGUNDA ANÁLISE: APLICANDO OS SENTIDOS E OS <i>FRAMES</i> DE MARCAR E ATAQUE ÀS REDES RADIAIS .....	103
5.2.1 Definindo os sentidos prototípicos e suas extensões a partir do <i>word sketch</i> .....	103

5.2.2 Construindo das redes radiais de <i>marcar</i> e <i>ataque</i> .....	116
5.2.3 Acomodando os <i>frames</i> em uma estrutura radial: um nível complementar de descrição?117	
<b>6 CONSIDERAÇÕES FINAIS E ETAPAS FUTURAS .....</b>	<b>120</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>123</b>
<b>ANEXO A - VERBOS E NOMINAIS CANDIDATOS À ANÁLISE.....</b>	<b>127</b>
<b>ANEXO B - VERBOS CANDIDATOS À ANÁLISE .....</b>	<b>129</b>
<b>ANEXO C – NOMES CANDIDATOS À ANÁLISE .....</b>	<b>132</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A ideia de que algumas palavras têm mais de um significado não desperta a surpresa dos falantes, que, por sua vez, os distinguem e manipulam sem dificuldades. Em linhas gerais, a *polissemia* é o fenômeno que subjaz a relação entre os vários *sentidos* que uma forma linguística pode ter. Grande parte das abordagens trata da polissemia junto a outra forma de ambiguidade lexical, a *homonímia*, que ocorre quando uma palavra possui mais de um *significado* – isto é, trata-se do oposto da polissemia. Em casos como *Banco do Brasil*, *banco de sangue* e *banco de horas*, percebe-se a proximidade semântica entre os sentidos, que remetem a ideia de *repositório*, *lugar onde se armazena algo*. O mesmo não se pode afirmar em relação a *banco da praça* e *banco dos réus*, em que a palavra *banco*, no primeiro caso, não remete a um depósito, mas a uma peça de mobília.

A diversidade de abordagens observada em relação à polissemia certamente é uma motivação para o estudo do fenômeno: muitos são os estudiosos que se debruçam sobre o tema, abordando questões como a relação entre os significados, critérios distintivos para a identificação da polissemia e da homonímia, fatores diacrônicos que influenciam a semântica das palavras, as motivações e as formas de expressão da polissemia etc. Essas abordagens, que se estendem da antiguidade clássica até quase o fim do século XX, consideram a polissemia um fenômeno estritamente ligado às palavras, como se fosse *inerente* a elas – vale ponderar.

Mais recentemente, o interesse pela polissemia tem sido renovado pela vertente cognitivista de estudos da linguagem, a Linguística Cognitiva, que dá lugar de destaque ao tema. Para os adeptos desse paradigma, a polissemia é um fenômeno fundamental para a estruturação e integração de conceitos na mente humana. À Semântica Cognitiva, por sua vez, caberá estudar o processo de lexicalização desses conceitos, ou, grosso modo, a forma como são expressos por palavras.

Este trabalho objetiva problematizar o lugar da polissemia em um recurso lexical baseado em *frames*<sup>2</sup>. Para tal, estabeleceremos um cotejo entre a Semântica de *Frames* e a visão cognitivista de polissemia, com vistas a estabelecer um diálogo entre os tratamentos distintos que conferem à multiplicidade de significado. De um lado, a Semântica de *Frames* limita-se a dizer que itens lexicais polissêmicos evocam *frames* distintos na mente dos falantes. Inversamente, a polissemia passa a ser entendida como um recurso fundamental na

---

<sup>2</sup> Esta proposta foi inspirada pelo projeto *Field – Dicionário de Expressões do Futebol* – compilado a partir da união de esforços entre pesquisadores das ciências da linguagem (semantistas cognitivos e lexicógrafos, basicamente), profissionais da área da Tecnologia da Informação (programadores e Semantistas Computacionais, *designers* e ilustradores).

estruturação e, sobretudo, na *integração* dos conceitos construídos na mente humana, uma vez que evidencia o caráter *flexível* do significado. Como advogam Geeraerts (1989) e Langacker (1987), a flexibilidade dá-se na medida em que não há delimitações observáveis entre os significados das palavras. Essa posição evidencia uma visão *não-objetivista* de significado, uma vez que não pode ser estabelecido em termos de uma lista de traços ou de um conjunto de condições necessárias e suficientes, como preveem abordagens formais. Isso implica dizer que o significado não está “dado”, “pronto”, mas, ao contrário, é produto de um processo que concatena muitas habilidades cognitivas. Também é preciso ponderar – e esta observação não se restringe ao paradigma cognitivista, já que Lyons (1977) já a havia cogitado – o sistema linguístico seria muito rígido, muito extenso, se certas palavras – a maioria delas, como querem os cognitivistas – não compartilhassem sentidos. O resultado, nesse caso, seria o (alto) esforço cognitivo envolvido no processamento de um sistema como esse. As diferentes abordagens da polissemia de que trataremos neste trabalho orbitam a tensão entre *monossemia* e *polissemia*, ou entre *pragmática* e *semântica*, já que, na visão monossêmica do significado, há uma dissociação daquilo que é considerado linguístico (o significado minimamente estável, geral, da palavra) do que é tido como inerente às situações de uso dessa palavra em contextos específicos. Para os cognitivistas, essa dicotomia inexistente, uma vez que semântica e pragmática não são objetivamente separáveis.

O intuito (bem como o desafio) desta proposta reside, fundamentalmente, no estabelecimento de um cotejo entre as abordagens do significado perspectivadas pela Semântica de *frames* e pela Semântica Cognitiva, de forma mais ampla, à polissemia a fim de sistematizar os sentidos polissêmicos de algumas palavras no domínio do futebol. Procuraremos conciliar os diferentes *frames*, bem como os sentidos evocados por palavras polissêmicas, de maneira a obter dois níveis de descrição linguística, o primeiro partindo do léxico, e o segundo partindo dos *frames* semânticos. Neste trabalho, procuramos dialogar com outras investigações que integram o painel atual de estudos relacionados à Linguística Aplicada – não na acepção primária do termo, relacionada à aplicação de teorias linguísticas ao ensino de língua estrangeira (MOITA LOPES, 1996), mas no sentido mais recente, em que a Linguística Aplicada é entendida como um esforço interdisciplinar para solucionar problemas no *mundo real* que perpassam a linguagem humana. Uma dessas propostas encontra-se em Alves (2009), em que as redes lexicais são aplicadas à criação de *synsets* – uma estrutura legível por máquina usada para formalizar os sentidos polissêmicos de uma palavra – aplicáveis uma base de dados lexical *online* como a *WordNet.Br* (DIAS-DASILVA, 1996, 1998, 2003). Embora nossa proposta mantenha similaridades com a de Alves (2009) –

como o uso de *corpus*, e das redes lexicais – uma vez essa que nos serviu, também, de inspiração, é nosso dever apontarmos os pontos em que ambos os trabalhos se afastam. Em primeiro lugar, nossa proposta aborda um domínio *especializado* da língua, o futebolístico; em segundo lugar, abordamos *verbos* além de *nominais*; finalmente, propomos a inserção dos *frames* semânticos nas redes lexicais, com vistas a obter níveis de complementares de descrição linguística, conforme nos referimos acima.

Para alcançar o objetivo geral deste trabalho – a aproximação entre polissemia e *frames* – optamos por calcar nossa investigação nas seguintes perguntas de pesquisa:

1. Como a polissemia se manifesta na linguagem futebolística?
2. Como se dá a evocação de frames a partir dos sentidos de nossas unidades lexicais<sup>3</sup>?
3. Para fins descritivos, qual a aplicabilidade das redes lexicais à linguagem do futebol?
4. Qual a pertinência da adaptação das redes à representação dos *frames* semânticos evocados pelos sentidos polissêmicos de um item lexical?
5. Em que medida esta proposta pode contribuir para a descrição da polissemia em um recurso lexical baseado em *frames*?

No intento de responder a tais questionamentos, organizamos o presente trabalho da seguinte forma: no segundo capítulo, traremos um breve histórico sobre o interesse pela multiplicidade do significado, tomando como base, primeiramente, Aristóteles e Brèal – filologista francês que cunhou o termo no século XIX; na segunda seção, apresentaremos as contribuições da Semântica Lexical ao estudo da polissemia, privilegiando Ullmann (1959, 1964), semanticista inglês para quem a polissemia é o principal fenômeno da análise linguística, e Lyons (1977), cujos trabalhos contemplam a polissemia juntamente a sua contraparte, a *homonímia*. Ao final da seção 2.2, traremos algumas considerações sobre a vagueza da noção de contexto, que, embora referida por Brèal, Ullmann, e Lyons, não chega a ser delimitada, mesmo sendo relevante à discussão. No terceiro capítulo, traremos o paradigma que sustenta esta investigação, seja ele a visão cognitivista da linguagem: na seção 3.1 os fundamentos da Linguística Cognitiva serão brevemente apresentados; em 3.2 traremos a Semântica de *Frames* (FILLMORE, 1982, 1985), teoria representativa do viés cognitivista,

---

<sup>3</sup> Uma *unidade lexical* consiste no pareamento de uma forma a um significado (EVANS E GREEN, 2006). Em relação a palavras polissêmicas, cada um de seus sentidos é considerado uma *unidade lexical*, mantenham esses sentidos proximidade semântica ou não.



seguida, na seção 3.3, da aplicação mais conhecida dessa teoria, a plataforma *online* FrameNet<sup>4</sup> (FILLMORE, JOHNSON, PETRUCK, 2003a), voltada à organização do léxico da língua inglesa com base nos *frames* semânticos e nas descrições valenciais dos verbos da língua inglesa – que não contempla a ambiguidade lexical *diretamente*, diga-se; a seção 3.4 abordará a polissemia de acordo com o ideário cognitivista, marcado pela retomada do interesse pelo fenômeno a partir (i) do interesse por questões semânticas – considerando que até fins da década de setenta o foco dos estudos da linguagem recaía sobre a sintaxe gerativa – e (ii) de demandas geradas por estudos ligados a áreas de conhecimento como o já mencionado PLN, a Psicologia, bem como experimentos empreendidos pela psicolinguística.

O capítulo 4 dedicar-se-á aos materiais e métodos que serão empregados nesta investigação: na seção 4.1, caracterizaremos nosso *corpus* de estudo, formado por relatos sobre partidas de futebol colhidos em sites de times e portais de notícias; na seção 4.2, apresentaremos a ferramenta eletrônica que usaremos para realizar o estudo de *corpus*, o concordanceador *online Sketch Engine*; na seção 4.3 traremos os procedimentos metodológicos e as categorias de análise que usaremos na parte aplicada desta pesquisa.

O capítulo 5 trará a análise e a discussão dos dados e divide-se em três subseções – 5.1 trará uma visão panorâmica acerca da polissemia em nosso *corpus*; 5.2 apresentará a aplicação das redes lexicais a dois itens coletados em nossa pesquisa – o substantivo *ataque* e o verbo *marcar* – no intuito de dispor seus sentidos prototípicos, bem como seus sentidos periféricos. De forma contígua, disporemos os *frames* evocados por esses sentidos também em forma de rede. A definição de nosso escopo de análise baseia-se, primeiramente, no critério da frequência<sup>5</sup> das unidades coletadas no *corpus*, e, em segundo lugar, em nossas escolhas dentre essas unidades mais frequentes, que se prestam à ilustração de nossa proposta, segundo cremos.

Em tom concludente, no capítulo 6, traremos as considerações finais em relação a esta empreitada, seguidas das referências de que nos valem para sua concepção.

---

<sup>4</sup> Julgamos essa seção necessária, uma vez que procuraremos relacionar a polissemia à Semântica de *Frames*, algo com que a base de dados *online* não se compromete.

<sup>5</sup> Fundamental na definição do sentido prototípico, como refere Langacker (1987) no que tange à *frequência de ativação* desses sentidos por parte dos falantes. É a incidência frequente, segundo esse teórico, que possibilita determina os *usos sancionados* de um item lexical. Em relação à frequência, também cabe mencionar Halliday (1974), para quem a língua é um sistema fundamentado na *probabilidade*: em um sistema linguístico há poucos itens que ocorrem muito – com preposições e conjunções – e muitos itens que ocorrem pouco. Portanto a alta frequência de um nominal, por exemplo, aumenta a probabilidade da ocorrência dos sentidos atribuídos a ela.

## 2 CONSIDERAÇÕES INICIAIS SOBRE A MULTIPLICIDADE DE SIGNIFICADOS

Neste capítulo, traremos um panorama que contemplará o conceito de polissemia em diversas épocas da História: inicialmente, serão apresentados conceitos presentes em algumas obras de Aristóteles que contemplam a multiplicidade de significados – que apenas passou a ser referida como *polissemia* no fim do século XIX, quando o foco dos estudos semânticos recaía sobre a mudança linguística (perspectiva diacrônica). Em seguida, traremos abordagens situadas no século XX por intermédio de Ullmann (1959, 1964), Lyons (1977) e Kovács<sup>6</sup> (2011), que tratam do tema de forma sincrônica (sem interesse histórico), provendo informações sobre as formas de manifestação da polissemia, bem como seu contraste em relação a outro tipo de ambiguidade lexical, a homonímia.

### 2.1 UM BREVE HISTÓRICO DA POLISSEMIA

Como falantes de uma língua, não é novidade para nós o fato de que algumas palavras tenham mais de uma acepção, sejam essas acepções relacionadas ou não. Por exemplo, a palavra *manga* possui dois significados que não mantêm relação entre si: a *parte da camisa* e a *fruta*. Outro exemplo muito famoso é *banco*: *banco de sangue* e *banco de olhos*, ao contrário de *manga*, mantêm relação entre si: representam *lugares em que se deposita alguma coisa* – traço herdado da primeira acepção da palavra *banco*: *lugar onde se guarda dinheiro*. Entretanto, essas sutilezas de significado raramente são percebidas pelos falantes, que, mesmo não sabendo teorizar sobre esses fenômenos, dificilmente se enganam em relação à interpretação dos sentidos de palavras polissêmicas.

O interesse pela multiplicidade de significados relacionados a uma mesma forma linguística, no entanto, não começa propriamente na linguística. Antes da aparição do termo *polissemia*, o fenômeno a que remete já despertava a atenção de pensadores, como era o caso de Aristóteles, porém, sob o título de *homonímia*. Silva (2006) apresenta uma síntese sobre as obras do estagirita nesse sentido, a qual procuraremos resumir aqui.

O termo *homonímia* aparece primeiramente na obra *Categorias* e é definido da seguinte maneira: homônimos são “coisas com o mesmo nome e definições essenciais diferentes” (ARISTÓTELES apud SILVA, 2006, p. 13), quando aplicado a coisas ou palavras. O conceito de homonímia, em Aristóteles, é contrastado com o de sinonímia, que pode ser

---

<sup>6</sup> O artigo de Kovács, embora compare as abordagens tradicional e cognitiva da polissemia, serve como complemento ao ideário de Ullmann e Lyons, uma vez que fornece leituras complementares em relação a esses dois teóricos, as quais, em nosso entendimento, mostram-se deveras ilustrativas na compreensão do tema.

definido como a relação entre “coisas com nomes diferentes com a mesma definição”. Já em *Elencos Sofísticos*, os homônimos dizem respeito aos paralogismos ligados à expressão. Nesse sentido, evocamos Ullmann (1964), que também discorre sobre a importância de Aristóteles enquanto pioneiro do estudo sobre a multiplicidade de significados: a ambiguidade é uma estratégia dos sofistas para desorientar seus ouvintes em relação ao significado das palavras. Enquanto artifício, a multiplicidade de significados seria um defeito da linguagem, já que seria um obstáculo para o pensamento claro (p. 347). Essas considerações apontadas por Ullmann também encontram-se na *Retórica*.

Na idade média, como retoma Silva (2006), os comentadores dos *Elencos Sofísticos* propõem a sistematização das contribuições do estagirita estabelecendo as dicotomias *aequivocatio/univocatio*<sup>7</sup> e *significatio/suppositio*<sup>8</sup>. A *aequivocatio* é dividida em três categorias: a primeira é a *aequivocatio ex diversis institutionibus*, em que “um mesmo nome é imposto a coisas diferentes significando diversas coisas” (p. 17) – como aponta Silva (2006), definição que virá a influenciar o conceito de *homonímia* na linguística moderna; a segunda categoria é a *aequivocatio ex usu locutionum* e apresenta diversos sentidos de forma hierarquizada, partindo de um sentido original em oposição a um sentido secundário, que deriva do original por meio da metáfora. Essa relação também pode ser referida como a existência de um sentido *próprio* em oposição a um sentido *impróprio*, e remete, como aponta Silva (2006), ao que mais tarde virá a ser chamado de *polissemia*. Em um segundo momento, também remete-nos à abordagem monossêmica do significado, que abordaremos na subseção seguinte; finalmente, temos a *aequivocatio ex diversis adjunctis*, em que o novo sentido de uma palavra deriva do contexto em que é usada. Como exemplo disso, Silva enumera os adjetivos *bonum* e *simplex*, cujo significado varia de acordo com o substantivo que qualificam. Essa relação, conforme o linguista português, corresponderá, futuramente, ao que se entende por *vagueza*<sup>9</sup>. Como aponta Silva (2006), “os textos de Aristóteles são lugar privilegiado de profunda reflexão semântica” (p. 18), porém suas contribuições, bem como as de seus comentadores, perderam-se em detrimento a dois fatores fundamentais: primeiramente, porque não houve uma teoria unificadora que abarcasse esses conceitos<sup>10</sup>, e,

<sup>7</sup> Remetendo-nos às noções já introduzidas de *homonímia* e *sinonímia* em Aristóteles.

<sup>8</sup> Dicotomia que opõe *significado* a *referência*.

<sup>9</sup> Transpondo esse conceito para o português, podemos pensar no adjetivo *quente*, que pode ser considerado vago: seu significado varia de acordo com o contexto, uma vez que a *água quente* para o banho do bebê, por exemplo, não apresenta a mesma temperatura que a *água quente* empregada para lavar a louça. O adjetivo *quente*, portanto, tem valores diferentes em cada um desses contextos.

<sup>10</sup> Em consonância com Neves (2004), para quem a obra de Aristóteles não representa uma leitura *pacífica*, já que a própria terminologia que nela vigora mostra-se ambígua – note-se o recorrente emprego da palavra *coisa*, para citar apenas um exemplo.

em segundo lugar, devido a uma posterior orientação, a partir do medievo, dos estudos linguísticos a questões gramaticais, que privilegiaram mais a sintaxe do que a semântica.

O termo *polissemia* foi cunhado pelo filologista francês Michel Bréal, em sua obra *Ensaio de Semântica* (1897), a qual apresenta dois capítulos dedicados ao tema. Nesses capítulos, o filólogo explora as “causas que fazem com que as palavras tomem um sentido novo” (1992, p. 103), advertindo o leitor de que um sentido “novo não extingue o antigo”, e que “ambos existem um ao lado do outro”.

Um termo, segundo Bréal, pode ser empregado em sentido *próprio* ou em seu sentido *metafórico*; em sentido *restrito* ou em sentido *amplo*; em sentido *abstrato* ou em sentido *completo*. Sendo um seguidor do pensamento saussureano, Bréal afirma que quando uma nova significação é atribuída a uma palavra, tal palavra tende a se multiplicar e produzir exemplares novos, que se assemelham à forma, mas que diferem em seu *valor* – ideia introduzida no *Curso de Linguística Geral*, obra compilada pelos discípulos de Ferdinand De Saussure, Bally e Seschehaye. A esse fenômeno de multiplicação de sentidos Bréal dá o nome de *polissemia*.

Para o filólogo francês, a polissemia é um “fenômeno de que participam todas as nações civilizadas” (p. 103) e seria motivada por uma vivência cultural diversificada no âmbito dessas nações, das quais a França seria parte: Frederico II, de acordo com Bréal, afirmava que as múltiplas acepções associadas à mesma forma linguística eram uma prova da superioridade da língua francesa, de uma cultura avançada. Percebemos, implicitamente, uma certa arrogância dos franceses nesse sentido, bastante compreensível, caso retomemos o contexto *colonialista* em que *Essai de Sémantique* foi publicado.

Esse processo de multiplicação de sentidos dá-se através de uma metáfora em que a língua é vista como um vasto catálogo no qual consta o produto da inteligência humana. Em tal catálogo, algumas vezes, um mesmo “nome de expositor” nos remete a diferentes itens (p. 104). Como exemplo disso, o filólogo enumera as palavras *racine* (que é empregada na linguística, na agricultura e na matemática), e *acte* (empregada no teatro e no domínio judiciário), o que já introduz a relação entre polissemia e linguagem especializada, que será abordada em estudos linguísticos do século XX.

Outra importante colaboração de Bréal é o papel do contexto, que aparece na obra como *meio*: as palavras são colocadas cada vez em um meio que lhe determina antecipadamente o valor (p. 104). Nesse caso, um exemplo citado pelo filólogo é a palavra *receita*, que, em uma relação entre um cliente e o farmacêutico, não irá se referir à noção que essa palavra tem no domínio da Economia (quantidade disponível de dinheiro de uma entidade), mas ao papel dado pelo médico em que consta o nome do medicamento a ser

adquirido. O próprio contexto, nesse sentido, facilitaria a compreensão do ouvinte, eliminando a hipótese de engano na interpretação do sentido polissêmico.

Por fim, outro postulado central presente no Ensaio de Semântica é o conceito de *polissemia indireta*, ou *falsa polissemia*, que nada mais é do que viria a ser conhecido como *homonímia* em estudos posteriores. Por exemplo, *truncus* em Latim, designa tanto *tronco de árvore*, quanto algo *mutilado, incompleto*. Esses dois sentidos, embora não tenham ligação, podem ser acrescidos de um sentido intermediário, como aponta Bréal: o verbo latino *truncare* significa *podar, cortar uma árvore*, sentido do qual se derivariam *incompleto e mutilado*.

A perspectiva adotada na obra de Bréal é a *diacrônica*: estuda a mudança de significado através da passagem do tempo. Como nos diz Kovács (2011), abordagens que vigoraram no decorrer do século vinte passaram da diacronia para a *sincronia*, ou seja, passaram a estudar a polissemia com relação ao momento presente.

Nesta seção procuramos expor minimamente uma retrospectiva histórica acerca da multiplicidade de significados. Acreditamos que se mostre bastante ilustrativa para a compreensão, ainda que superficial, do fenômeno a que nos propomos discorrer. Na seção seguinte, abordaremos a polissemia a partir das contribuições da Semântica Lexical, disciplina que estuda o significado no âmbito da palavra, estabelecida no século XX.

## 2.2 ESTUDOS TRADICIONAIS SOBRE A POLISSEMIA: AS CONTRIBUIÇÕES DA SEMÂNTICA LEXICAL PROPOSTAS POR ULLMANN E LYONS

No fim da década de 50 do século XX, o semanticista inglês Stephen Ullman propôs a noção de que a polissemia é “o pivô da análise semântica” (1959, 1977 [1961]), declaração que nos indica (i) a importância central da multiplicidade de significado nos estudos de Semântica nesse período, e (ii) um pressuposto que será mantido pouco mais de duas décadas após a publicação dos trabalhos de Ullmann – seja ele o caráter estruturante desse fenômeno, na medida em que a polissemia, em vias gerais, permite que se tenha maior número de sentidos através de um número menor de formas, conforme buscaremos expor.

Para Ullmann (1977 [1961]), a polissemia é um fato linguístico que advém da ambiguidade lexical, e que, segundo o autor, é o tipo mais importante de ambiguidade, seguido da ambiguidade fonética (cujo cerne é a homonímia), e da ambiguidade gramatical, ou *anfibiaologia*, que ocorre quando a estrutura sintática permite mais do que uma interpretação

(citando um exemplo do próprio Ullmann, em *encontrei alguns velhos amigos e conhecidos*, o adjetivo *velho* pode operar tanto sobre *amigos e conhecidos* quanto apenas sobre *amigos*<sup>11</sup>). O primeiro exemplo acerca da polissemia trazido pelo semanticista é a palavra *board*, que pode remeter tanto à *mesa*, quanto a *tabuleiro*, *tábua fina* ou *conselho dirigente* (p. 329), o que nos leva a diferentes sentidos definidos pelo contexto de uso. Não se pode dizer que o mesmo ocorre quando se fala, primeiramente, em palavras que possuem a mesma grafia (palavras homógrafas) – *seal-foca* e *seal-selo* – e, em segundo lugar, de palavras que apresentam o mesmo som, mas grafias distintas – *root-raiz* e *route-rotá*. Nesse sentido, tem-se homonímia ao invés de polissemia, uma vez que os sentidos associados a uma mesma forma gráfica ou fônica não mantêm relação. Como aponta Ullmann (1977 [1961]), e conforme veremos no decorrer desta seção, a bipartição entre homonímia e polissemia é uma “distinção por vezes fluída” (p. 330). O semanticista divide seu estudo sobre ambiguidade lexical em dois momentos: primeiramente, apresenta hipóteses de como surge a polissemia, e, logo após, explora alguns de seus efeitos na “língua vulgar”, em suas próprias palavras. A polissemia, “traço fundamental da fala humana” (ULLMANN, 1977 [1961]), é ocasionada por cinco fontes, sendo quatro delas ligadas à língua *nativa* dos falantes (o inglês, nesse caso), e uma envolvendo língua estrangeira.

A primeira fonte de polissemia, de acordo com Ullmann, é a *mudança de aplicação*: os significados das palavras possuem diferentes aspectos de acordo com os contextos em que são usadas, e alguns desses aspectos podem ser passageiros, enquanto outros tornam-se matizes permanentes de significado. Ullmann refere-se a esses matizes como “sentidos diferentes do mesmo termo” (p. 332). Exemplificando a primeira fonte de polissemia, o linguista enumera os adjetivos, que mudam de significado de acordo com o termo sobre o qual operam. Veja-se o exemplo *handsome*, na tabela a seguir:

Tabela 1: os diferentes matizes de significado do adjetivo *handsome*

(continua)

<b><i>Handsome</i> aplicado a...</b>	<b>Sentidos atribuídos</b>
Pessoas	1.apto, destro, esperto; 2.próprio, adequado, decente;
Objetos concretos	1.fácil de manejar; 2. de tamanho regular; 3.belo com dignidade; 4.próprio, ajustado, adequado (em relação a vestuário);

<sup>11</sup> Exemplo que nos remete à ambiguidade estrutural, relatada por Chomsky (1957) e ilustrada pelo exemplo *I found the boy studying in the library*, que nos permite diferentes interpretações: (i) eu estava na biblioteca estudando quando encontrei o menino e (ii) o menino estava estudando na biblioteca quando o encontrei.

(conclusão)

<i>Handsome</i> aplicado a...	Sentidos atribuídos
Ações e fala	1.apropriado, apto, esperto;
Conduta	1.adequado, conveniente; 2.galante, bravo; 3.generoso, magnânimo;
Tamanho e quantidade	1.mediano; 2.amplio;

Fonte: adaptação nossa com base em RUDSKOGER *apud* ULLMANN (1977, p. 332-333)

Esses novos sentidos podem surgir tanto da mudança de aplicação – que diz respeito às entidades mencionadas na primeira coluna da tabela – quanto do uso figurativo, que será abordado no terceiro fator.

Entretanto, não são apenas os adjetivos que apresentam tal comportamento, mas, também, os verbos (p. 333): *to rush*, em sua forma intransitiva, quando aplicado a pessoas ou animais, apresenta quatro sentidos. O primeiro deles remete-nos ao ato de “correr ou investir com violência ou rapidez”; o segundo sentido – figurado – diz respeito a um ataque ou investida contra uma pessoa; o terceiro sentido, também figurado, indica uma ação temerária ou precipitada; finalmente, o quarto sentido indica-nos o ato de passar ou viajar rapidamente. Quando aplicado a coisas, o verbo *to rush* remete-nos, primeiramente, a um movimento executado com grande velocidade, como uma queda ou fruição de um corpo, e, em segundo lugar, ao aparecimento súbito de uma entidade à vista de um observador. Cremos que esse segundo exemplo mostra com mais clareza a relação entre a proximidade de sentidos relacionados ao verbo *to rush*, que, portanto, é polissêmico.

A segunda fonte de polissemia nos remete à já introduzida noção de *especialização no meio social*, apresentada por Michel Bréal na seção anterior, e que diz respeito ao uso da linguagem em ofícios ou profissões (p. 333). Por exemplo, a palavra *ação* possui diferentes sentidos se usada por um advogado (*ação penal*) ou por um soldado (*ação enquanto operação militar*). O mesmo ocorre com o substantivo *paper* (p. 335), que pode nos remeter ao *material* de que é feita uma publicação, a um *documento*, e ao *jornal* – em relação a esses dois últimos, ambos são feitos de papel, uma extensão metonímica, portanto. Ullmann cita ainda outros

exemplos de palavras que adquirem novos sentidos quando usados em contextos profissionais: *company*, *interest*, *security*, *key*<sup>12</sup>, *stage* e *pit*.

Em terceiro lugar, Ullmann cita a linguagem figurada como fonte proeminente de polissemia. Nesse caso, “a palavra adquire dois ou mais sentidos figurados sem perder o sentido original” (p. 336). O uso figurativo da linguagem pode estar ligado às ocorrências tanto da metáfora, quanto da metonímia. No primeiro caso, “um certo número de metáforas pode irradiar do sentido central” (DARMESTER<sup>13</sup> *apud* ULLMANN, 1977 [1961], p. 336-337). A palavra *eye* representa um desses casos, uma vez que, de seu sentido central, *olho*, parte do corpo, podem ser estendidos outros sentidos, como um objeto semelhante ao olho no que tange a sua forma (a parte central de uma flor, a abertura de uma fonte por onde jorra a água, ou a abertura da agulha por onde passa a linha). Em relação à metonímia, cabe retomar o exemplo já citado *board*, que, inicialmente, alude ao móvel, e que, quando estendido metonimicamente, pode representar um grupo de dirigentes de uma empresa (que, por sua vez, reúnem-se no entorno de uma mesa para deliberar). Também apresentam extensões metonímicas palavras como *surgery* (*operação* e *sala de operações*) e *youth* (*juventude* e *grupo de jovens*) (p. 339).

Os *homônimos reinterpretados* representam a quarta fonte de polissemia e, de acordo com Ullmann (1977 [1961]), representam “uma forma especial de etimologia popular” (p. 339), uma vez que os sentidos de duas palavras originalmente distintos são relacionados por um locutor moderno por mero desconhecimento etimológico. Exemplificado a quarta fonte, Ullmann cita a palavra *ear*, que remete tanto ao órgão responsável pela audição, quanto a um grão de milho – esse exemplo é utilizado também por Lyons, que apresenta a etimologia como um fator possível – mas não absoluto – na distinção entre polissemia e homonímia, conforme mostraremos no decorrer desta seção. Ullmann também alude ao fato de que a quarta fonte representa “um tipo raro de polissemia” (p. 340).

Por fim, a última fonte de polissemia aludida por Ullmann é a influência estrangeira, que diz respeito à influência de uma língua sobre a outra, precisamente pela mudança de significado de uma palavra já existente. Em outras palavras, a influência estrangeira dá-se quando ocorre a importação de sentidos de uma língua à outra. Por exemplo, *parlement*, do

<sup>12</sup> Em inglês, o sentido primário de *key* – chave – estende-se ao domínio da música, designando o que em português se conhece por *tom*, que é a nota musical em que uma música é tocada. O mesmo processo de extensão não ocorre no português, diga-se, uma vez que não se pode fazer alusão à *chave* da música.

<sup>13</sup> De uma certa forma, tal ponderação de Darmesteter, que viveu no século XIX, antecipa o tratamento conferido à polissemia pelo cognitivista George Lakoff e suas categorias radiais, já a fins do século XX, se considerarmos o que diz o filologista francês: os significados *irradiam* de um sentido *central*. Retomaremos tal comparação no capítulo seguinte.



francês *discurso*, *fala*, passou, em inglês, a *parliament* –local onde se reúnem os representantes eleitos pelo povo, como na Inglaterra, por exemplo. A influência de um idioma sobre outro dá-se, como aponta Ullmann, quando há um contato íntimo entre as línguas: no caso do francês e do inglês, podemos inferir que o *contato íntimo* de que fala o semanticista bretão foi ocasionado pela proximidade geográfica desses dois países, bem como o histórico de tentativas de invasão da Inglaterra pelos gauleses. Outro exemplo dessa fonte seria a influência do hebraico sobre o grego e outras línguas (p. 343), em que os sentidos *dono* e *senhor* foram associados a *deus*, nas primeiras traduções da bíblia, do hebraico para o grego – os judeus não proferiam o nome Javeh, pois temiam, dessa forma, provocar a ira divina quebrando o terceiro mandamento, que proíbe o uso do nome de deus em vão. Dessa forma, em grego traduziu-se *kúploc*, e, posteriormente, em latim, *dominus*, em inglês, *lord*, em francês, *signeur*, e *herr*, em alemão.

Na seção *salvaguardas e conflitos* do capítulo dedicado à ambiguidade lexical, Ullmann retoma algumas noções aristotélicas, brevemente introduzidas na seção anterior, presentes na *Retórica*: a sinonímia é um recurso estilístico muito útil ao poeta, em oposição à ambiguidade, que é tida como uma estratégia dos sofistas para desorientar seus ouvintes. Nesse sentido, a polissemia seria um “defeito da linguagem”<sup>14</sup>, algo que representaria “um obstáculo ao pensamento claro” (ULLMANN, 1977 [1961], p. 347). Antecipando Lyons (1977), e contradizendo o estagirita, Ullmann aponta que a polissemia é uma condição essencial para a eficiência do sistema linguístico, uma vez que “[...] é um fator inapreciável de economia e flexibilidade da língua” (p. 347), sendo o contexto sua principal garantia do funcionamento.

Outra contribuição válida de menção presente nos estudos de Ullmann (1977 [1961]), em nosso entendimento, é o emprego da polissemia como recurso estilístico. Para o semanticista, tanto a polissemia quanto a homonímia são “fontes prolíferas de trocadilhos” (ULLMANN, 1977 [1961], p. 389). Sob a ótica linguística, os trocadilhos podem apresentar-se de duas formas distintas: implícitos e explícitos. No primeiro caso, ocorre uma única menção à palavra polissêmica, cabendo ao leitor decifrar a relação entre a palavra e seus significados – como no caso do título de um livro, onde não há um contexto imediato que situe o leitor, usando um exemplo do próprio autor. O trocadilho explícito é baseado na repetição da palavra ambígua, acrescida de um comentário sobre a duplicidade de sentidos. Explorando a rede social Facebook, é possível perceber muitos casos de trocadilhos

---

<sup>14</sup> Conforme veremos na seção dedicada à abordagem cognitivista, a polissemia não configura um defeito, mas um mecanismo sistemático de organização conceptual.

explícitos<sup>15</sup> envolvendo palavras polissêmicas ou homônimas. Cremos na hipótese de que a multiplicidade de sentidos é tão arraigada na rotina dos falantes que lhes permite o uso lúdico dos significados em questão sem causar-lhes confusão na interpretação desses significados. Não proporemos uma classificação rígida sobre polissemia ou homonímia nas imagens a seguir, uma vez que, conforme procuraremos expor no decorrer desta seção, há casos em que tal distinção não se mostra muito pacífica<sup>16</sup>. Nosso intuito, entretanto, é ilustrar como a multiplicidade de sentidos enseja usos estilísticos, neste caso, usos com vistas a conferir tom humorístico através do contraste de elementos linguísticos e extralinguísticos:

Figura 1: *banco*

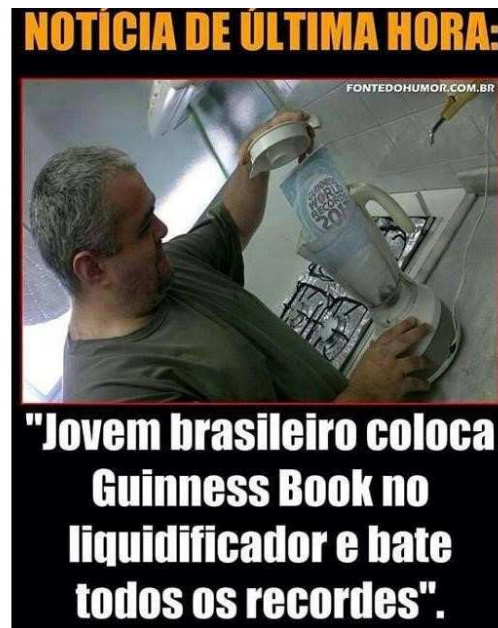


Fonte: Banco... (2003).

A figura 1 explora o contraste entre os significados de *banco* – *depositório*, em *banco de dados*, e *mobília*, representado pela figura de um banco. O tom cômico do trocadilho dá-se na medida em que a imagem exhibe um banco *feito de dados*, como se o falante tivesse interpretado a construção *banco de dados* de forma composicional, isto é, caso o significado tivesse sido apreendido da soma das partes da expressão. Em *banco de dados*, percebe-se a polissemia do substantivo *banco* enquanto *depositório*, sentido que advém de *banco como uma instituição financeira*. O mesmo pode-se dizer de *banco de sangue*.

<sup>15</sup> Embora não haja dupla menção da palavra polissêmica, como postula Ullmann (*op. cit.*) em relação aos trocadilhos explícitos, o fundamento desses trocadilhos está justamente na menção da palavra e de seu referente no mundo.

<sup>16</sup> Limitar-nos-emos a dizer que predomina a homonímia, uma vez que o tom humorístico das imagens emerge do contraste de significados.

Figura 2: *bater*

Fonte: Brasileiro... (2014).

A segunda imagem vale-se da ambiguidade do verbo *bater* na construção *bater os recordes* – *bater no liquidificador*, em que *bater* significa *triturar*, e *bater* no sentido de *superar*, já que a imagem mostra o livro dos recordes sendo triturado.

Figura 3: *canela*

Fonte: Trident... (2013).

A terceira imagem explora o contraste entre os significados da palavra *canela*: a *parte do corpo* e a *árvore*, cuja casca é usada como flavorizante em alimentos, como o chiclete exibido na imagem.

Figura 4: *partir canela*



Fonte: Partiu... [2014?]

Na figura 4 percebe-se, novamente, o substantivo *canela*, desta vez acrescido do verbo *partir*, cujo contraste de significado também é explorado – *partir* como *romper*, *quebrar*, e *partir* como *dirigir-se à*, *deixar um lugar em direção a outro*. Tanto a figura 3 como a 4 exploram o aspecto contextual<sup>17</sup> da ambiguidade lexical: para entender a piada – ou para achar graça dela – são necessárias três informações: a primeira é que *Canela* é uma cidade do Rio Grande do Sul; a segunda é saber quem é o homem que aparece na imagem – Anderson Silva, um lutador brasileiro de UFC – e a terceira informação é o conhecimento sobre uma situação envolvendo esse lutador, que, recentemente, quebrou uma das canelas após chutar um adversário durante uma luta.

<sup>17</sup> Ou “o conhecimento de mundo” dos falantes.

Figura 5: *copa* (alimento)

Fonte: Eu... (2013).

Figura 6: *copa* (parte da casa)

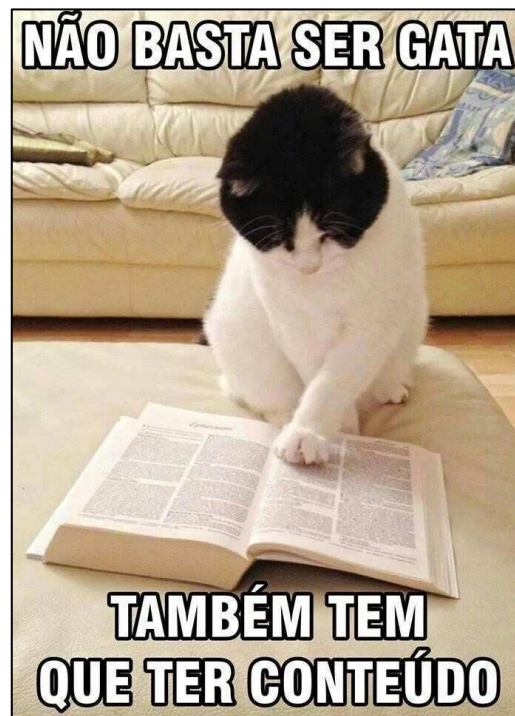
Fonte: Piada...(2014).

Figura 7: *copa* (parte de cima das árvores)



Fonte: Copa... [2014?].

As figuras 5, 6 e 7 exploram a ambiguidade da palavra *copa* em um contexto específico – os protestos contra a realização da copa do mundo de futebol no Brasil, sintetizados pelo *slogan não vai ter copa*: a figura 5 contrasta a sentença *eu sou a favor da copa*, que levaria um ouvinte a pensar que o posicionamento se refere ao evento, não fosse a imagem do alimento conhecido como *copa*, um tipo de salame. A figura 6 explora os sentidos de *copa como cômodo* e *copa como campeonato* – a frase *não vai ter copa* não se refere ao campeonato, mas ao cômodo que não consta na planta arquitetônica presente na imagem. A sétima figura apresenta uma sentença que desambigua o trocadilho – *eu sou a favor da copa das árvores*, o que nos remete à homonímia.

Figura 8: *gata*

Fonte: Não... [2014?].

A figura 8 apresenta um trocadilho envolvendo a palavra *gata* – caso não houvesse a imagem do felino, a sentença *não basta ser gata, tem que ter conteúdo* levaria o ouvinte a imaginar em uma mulher que não é apenas bonita, mas também inteligente. O tom cômico da imagem reside na imagem do animal tocando um livro como se o estivesse lendo.

Figura 9: *levar*



Fonte: Imagem... (2014).

A figura acima joga com a ambiguidade do verbo *levar*, primeiramente, na construção com verbo suporte *levar a mal* – ofender-se – e com o sentido referencial desse verbo, *levar a Paris*.

Figura 10: *passar*



Fonte: Vocês... [2014?].

A figura dez baseia-se na ambiguidade do verbo *passar*: na sentença, *passar* tem o valor de *experienciar*, *vivenciar*, enquanto a imagem apresenta o verbo *passar* com o valor de *desamassar a roupa*.

Figura 11: *pastor*





Fonte: O senhor... [2014?].

A figura acima envolve um trocadilho entre as noções a que remete palavra *pastor* – aquele que cuida do rebanho – e a raça conhecida como *pastor*, que advém da função executada pelo cachorro – que ajuda esse trabalhador na condução do rebanho.

Figura 12: *portuguesa*



Fonte: Pedro... (2013).

Finalmente, a figura 12 apresenta um trocadilho cuja compreensão é, quiçá, a que mais se ancora ao contexto. No segundo quadro da imagem, a sentença *Pedro descobriu que o Fluminense entrou com um recurso e o motoboy derrubou a portuguesa* apresenta duas palavras ambíguas: *derrubar* e *portuguesa*. Para compreender esse trocadilho, o interlocutor

tem de saber que *Portuguesa* não se refere à pizza<sup>18</sup> conhecida por esse nome, mas ao time de futebol paulistano que foi rebaixado para a segunda divisão no campeonato brasileiro de 2012. A menção ao Fluminense está diretamente ligada ao fato, uma vez que foi o time carioca entrou com uma ação na justiça desportiva alegando a escalação irregular de um jogador da Portuguesa em um jogo cujo resultado definiria qual das equipes seria rebaixada para a segunda divisão do campeonato nacional. Quanto à ambiguidade verbo *derrubar*, também é necessário para o interlocutor saber que, em português brasileiro, *ser rebaixado* é o mesmo que *cair* – não foi a pizza que foi derrubada, mas o *time*, que *caiu* – ou *foi derrubado* – da primeira para a segunda divisão.

Dois aspectos chamam a atenção nessas imagens: o primeiro é que foram compartilhadas nas redes sociais por pessoas leigas – não por estudantes das ciências da linguagem; o segundo aspecto que chama a atenção é a maneira lúdica com que exploram a ambiguidade lexical, o que nos leva a crer que a multiplicidade de significados, sejam eles relacionados ou não, é algo familiar aos falantes de uma língua – tão familiar que lhes permite brincar com a ambiguidade, transformando-a em humor.

Em seu artigo *Polysemy in Traditional X Cognitive Linguistics*, Kovács (2011) oferece uma visão panorâmica sobre o estudo da polissemia, abordando o tema desde uma visão tradicional, e chegando a hipóteses mais recentes, as quais situam-se sob o escopo da Linguística Cognitiva. Duas importantes contribuições desse artigo são o contexto histórico que circunda o tema – que, fundamentalmente, apresenta o que vimos até aqui, trazendo Aristóteles, Brèal e Ullmann – bem como uma revisão bastante informativa sobre o tratamento dispensado à polissemia pela semântica lexical, que, no artigo<sup>19</sup>, tem bem mais atenção do que o viés cognitivista.

Já abordando a polissemia de forma sincrônica, linguistas como Lyons (1977), Leech (1981) e Lipka (1992) atêm-se à distinção entre *polissemia* e *homonímia*. Como se refere Kovács (2011), a perspectiva adotada por esses teóricos apresenta “restrição ao significado da palavra” (p. 7), que é o que caracteriza a Semântica Lexical. Como ressalta a linguista, esses autores admitiram a existência de vários sentidos derivados a partir de um sentido básico, mas não superaram esse ponto. Por exemplo, podemos pensar nos diversos sentidos da palavra *corpo*, como propõe Kovács (2011) ao lançar mão do exemplo de Mayor (2009): o sentido

---

<sup>18</sup> Exemplo muito semelhante ao de Lyons, porto, conforme traremos nas páginas seguintes.

<sup>19</sup> O artigo de Kovács é uma referência bastante informativa para quem deseja inteirar-se do tema, uma vez que condensa as ideias mais familiares sobre a polissemia, justapondo-as à abordagem cognitivista do tema de forma sintética, o que, em nosso entendimento, facilita a compreensão de um leitor que não está familiarizado com o tema.

básico dessa palavra denota a *estrutura física* de um ser. Estendendo-o, podemos entender *corpo* como *cadáver*, em uma sentença como *acharam o corpo da menina*. *Corpo* pode ainda ser entendido como *tronco*, parte do corpo à qual se anexam as pernas, braços e cabeça. A palavra *estrutura* também pode ser entendida através da palavra *corpo* se pensarmos em um exemplo como *o corpo do carro*, ou *corpo do texto*. O que se entende a partir dos exemplos enumerados pela linguista é a relação que esses significados mantêm entre si. Como afirma Kovács (2011), os sentidos de *corpo* estão relacionados histórica e semanticamente.

É importante lembrar que a abordagem tradicional trata polissemia e homonímia conjuntamente, como nos referimos no parágrafo anterior. Em Lyons (1977) – semelhantemente a Ullmann – encontramos uma motivação para esse tratamento: tanto a polissemia como a homonímia configuram tipos de ambiguidade lexical (p. 551). Para o semanticista inglês, é mais fácil descrever a diferença entre esses dois tipos de ambiguidade em termos gerais do que através de critérios objetivos. Como diz Lyons ao citar Lehrer (1974), falantes nativos diferenciam bem os dois conceitos, mas há *borderline cases*, isto é, casos em que não se pode ser categórico quanto à relação (ou *não relação*) entre sentidos. De acordo com os três linguistas citados por Kovács, há critérios que auxiliam nessa distinção. São eles a *identidade formal* ou *distintividade*; a *etimologia* e *relação semântica de proximidade*, sendo os dois últimos atribuídos a Lyons (1977).

Quanto à identidade formal, afirma-se que palavras polissêmicas têm a mesma forma e dividem uma gama de significados que mantêm relação entre si – nenhuma novidade até aqui. Os homônimos podem diferir na escrita – *hoarse* e *horse*, como exemplifica Kovács – e na pronúncia – *tear* “lágrima” e *tear* “partir ao meio”. Nesses casos falamos em *homófonos* e *homógrafos*, respectivamente (p. 8).

O segundo critério de distinção apontado por Kovács é a *etimologia* (p. 9). Para ela, tal critério é útil quando a classe gramatical das palavras polissêmicas é a mesma. Complementando a leitura de Kovács, em Lyons (1977) encontramos a noção de que o critério etimológico baseia-se no “conhecimento do lexicógrafo sobre a derivação linguística das palavras (p. 551). Por exemplo *ear* (“ouvido”, órgão usado para ouvir) e *ear*, “grão de milho” – são homônimas, pois suas etimologias, no Inglês antigo, diferem. Ao contrário de *ear*, *flour* e *flower*, homófonos, têm origem comum em Inglês antigo (p. 10). Em relação a *flour* e *flower*, a ambiguidade viria da pronúncia. Esse critério, segundo Lyons (1977), é limitado em dois pontos: primeiramente, pela incerteza sobre a origem do significado. Em segundo lugar, pela vagueza do que se entende por *etimologia*: por exemplo, *porto* (1) refere-se à *marina*, lugar onde ficam os barcos, enquanto *porto* (2) refere-se ao *vinho do porto*, que

remete ao lugar onde o vinho é feito (em uma cidade portuária cujo nome é Porto!). A relação entre os significados de *porto* se mostra um tanto circular, se fundamentada puramente pela etimologia. Ainda sobre as limitações do critério etimológico, Lyons aponta a ineficácia da etimologia em análises sincrônicas – uma vez que os estudos de caráter sincrônico visam a um momento específico, ao contrário da etimologia, que contempla os fenômenos em diferentes etapas históricas. Por fim, o critério etimológico não se mostra totalmente confiável porque, embora os falantes não tenham conhecimento sobre a origem dos vocábulos, tal fato não afeta sua interpretação.

O terceiro e último critério de distinção entre polissemia e homonímia é a *relação semântica de proximidade*. Esse critério, segundo Kovács (2011), fundamenta-se na intuição de um falante nativo acerca da existência ou não de relação entre dois significados (p. 11). O próprio Lyons admite que esse é um critério bastante importante, ou, em suas palavras, “the only synchronically relevant consideration” (LYONS, 1977, p. 551). Quando há relação entre os significados, trata-se de polissemia, e tal relação se dá através da metáfora e da metonímia, conforme vimos, também, na revisão de Ullmann (1964). Como exemplos disso podemos retomar as *partes do corpo* (“é o cabeça do grupo de pesquisa”, “o pé da mesa” etc) e os *animais*<sup>20</sup> (“esperto como uma raposa”). Como aponta Kovács (2011), a criatividade metafórica é parte da competência linguística de cada um de nós, embora os falantes geralmente não se deem conta da relação entre significados básicos e estendidos (p. 12). A linguista, mais uma, vez, invoca as restrições citadas por Lyons (1977), desta vez em relação ao terceiro critério: não é fácil distinguir homonímia e polissemia, primeiramente, porque esses não são opostos absolutos, uma vez que há vários graus de unidade semântica e formal que os aproximam. Como diz o teórico, esses fenômenos têm *fuzzy boundaries* (“limites difusos”), pois a distinção entre um e outro não é consenso nem mesmo entre falantes nativos, que muitas vezes negam a relação de dois sentidos que, historicamente, são relacionados. Em verdade, a discussão em torno da existência ou não de relação entre os significados básicos dos itens lexicais e seus significados estendidos metaforicamente, como alude Lyons, é considerada um critério pré-teórico, isto é, de natureza intuitiva. Para o semanticista, há algumas restrições na adoção de tal critério: em relação aos graus de relação que os sentidos podem ou não manter, a intuição dos falantes não parece fornecer meios para uma distinção clara. Para ele, a intuição dos falantes é “algo que precisa ser provado e pode não ser comprovável” (LYONS, 1977, p. 552). Por exemplo, alguns falantes afirmam que há semelhanças entre “ear” (grão de milho) e “ear” ouvido, enquanto outros parecem não notar

---

<sup>20</sup> Lembremos da figura 8 – não basta ser gata, tem que ter conteúdo.

conexão entre os dois sentidos. Para Lyons, o critério intuitivo gera problemas ao trabalho do semanticista: para fins descritivos, deve-se ou não confiar na intuição do falante nativo quando se tem de estabelecer a diferença entre polissemia e homonímia? Para ele, até que se comprove a correlação entre intuição e dados empíricos em relação ao uso das palavras, o *status* teórico da distinção entre polissemia e homonímia fica em aberto. A análise componencial, ou Semântica de traços<sup>21</sup>, nesse sentido, tentou estabelecer critérios objetivos de diferenciação, mas falhou: com exceção a poucos casos em que se mostra viável (como no caso de “bachelor<sup>22</sup>”), em linhas gerais mostra-se ser de difícil aplicação a todo o vocabulário de uma língua, bem como na distinção clara entre o que é polissemia e o que é homonímia. Mesmo apontando essas dificuldades distintivas entre os tipos de ambiguidade lexical, Lyons propõe duas maneiras para diferenciar homonímia de polissemia: a maximização da homonímia e a maximização da polissemia (p. 553). A primeira consiste em associar cada lexema a um sentido distinto (boca 1, boca 2, boca 3 etc). Como resultado disso, ter-se-ia a multiplicação de entradas lexicais – totalizando bem mais entradas do que as que costumeiramente vigoram nos dicionários, bem como a multiplicação das informações gramáticas e fonológicas dos lexemas (já que, além de entradas distintas, cada lexema seria registrado juntamente à menção de suas formas relacionadas, bem como de suas funções sintáticas). Essas distinções, segundo o teórico, poderiam multiplicar-se indefinidamente, e, mesmo assim, perduraria o questionamento: como decidir se as palavras têm o mesmo sentido? A maximização da homonímia extrapola a ideia da existência de itens lexicais discretos, e é definida por Lyons como uma “ill-founded notion”, já que geraria um léxico absurdamente extenso.

A maximização da polissemia, por sua vez, mostra-se como uma alternativa radical à anterior: embora produza um léxico com bem menos entradas nos dicionários, tanto essa alternativa quanto a anterior estão diretamente relacionadas à identidade formal dos lexemas. Como aponta Lyons, os lexemas polissêmicos são sintaticamente equivalentes – isto é, pertencem à mesma subclasse, tendo a mesma distribuição. Dessa forma, nas palavras do próprio linguista, os lexemas polissêmicos “podem ser intercambiados entre duas sentenças bem formadas” (LYONS, 1977, p. 556).

A partir desse ponto do capítulo dedicado à homonímia e à polissemia, Lyons atém-se à primeira, na medida em que explora alguns critérios para sua identificação, sendo eles a identidade formal – fônica ou gráfica – e a equivalência sintática, que, segundo o linguista,

<sup>21</sup> Tal qual propõem Katz e Fodor (1964).

<sup>22</sup> Para os cognitivistas, nem mesmo esse exemplo citado por Lyons (solteirão) pode ser descrito a partir de uma lista de traços semânticos (grifo nosso).

são critérios necessários, mas não suficientes (p. 557-558). Dois lexemas podem ser considerados homófonos – quando possuem o mesmo som, como *red*, que remete tanto à cor vermelha, quanto ao passado do verbo *read* – ou homógrafos – quando compartilham da mesma grafia, como *can*, que remete tanto ao verbo modal, quanto ao substantivo *lata*. Vejamos como Lyons formaliza esses critérios (p. 560):

- (i)  $L_i \neq L_j$
- (ii)  $L_i \equiv L_j$
- (iii)  $L_i^* = L_j^*$

O critério (i) estabelece que, para serem considerados homônimos,  $L_i$  e  $L_j$  precisam ser dois lexemas distintos – em outras palavras, devem remeter a significados que não se relacionam; o critério (ii) advoga que esses lexemas precisam ser sintaticamente equivalentes, isto é, pertencer à mesma subclasse; o critério (iii) prevê que os lexemas  $L_i$  e  $L_j$  compartilhem da já mencionada identidade formal, seja quanto ao som, ou quando à grafia. Para Lyons, embora seja difícil formalizar a relação entre os significados, esses são os critérios mais empregados pelos falantes, de forma intuitiva, no estabelecimento da identidade lexical (p. 566).

Quanto ao papel da polissemia, o linguista adverte que.

A extensão do sentido e a denotação de um lexema por um processo de transferência metafórica é parte integral competência linguística de cada falante, e está demonstravelmente envolvida na aquisição da linguagem pela criança. (LYONS, 1977, p. 566).

Dessa forma, tem-se que a extensão do significado – um fato sincrônico – é algo central no comportamento linguístico dos falantes. Quanto à relação desses significados – ou a não relação entre eles – pode-se dizer que é alvo de discussões, uma vez que os falantes poderão procurar, e eventualmente encontrar, relação entre homônimos como *ear1* e *ear2* baseando-se, primeiramente, em sua intuição no que tange à extensão metafórica, ou então, negar essa extensão – por exemplo, quando discutem a interpretação de expressões figuradas (p. 567). Em tom concludente, Lyons (1977) nos diz que, ao deixarmos de lado a noção de homonímia absoluta, estaríamos idealizando a criatividade metafórica dos falantes – diretamente ligada à polissemia, que, ao contrário da homonímia parcial ou absoluta, “é essencial para o funcionamento das línguas como sistemas semióticos flexíveis e eficientes” (LYONS, 1977, p. 567). Como aponta Kovács (2011), a abordagem tradicional da polissemia, embora possua hipóteses partilhadas por vários teóricos, apresenta algumas falhas, sejam elas: a motivação da

multiplicidade de significados atribuídos às palavras, a maneira que esses significados se estruturam, as motivações lexicais que aproximam significados específicos e a ocorrência da polissemia em outras áreas da linguagem que não o léxico (p. 13).

Antes de abordarmos as contribuições da Linguística Cognitiva aos estudos do significado, cabe fazermos duas observações: em primeiro lugar, até este ponto, apresentamos a polissemia como um fenômeno lexical, isto é, como um fenômeno restrito à relação *palavra* – *significado*; a abordagem cognitivista, por sua vez, aborda o significado – e, conseqüentemente, a polissemia – enquanto fenômeno *conceptual*, cabendo ao léxico o papel de *ponto de acesso* ao significado<sup>23</sup>. A segunda observação diz respeito à noção de *contexto*, que, embora apareça uma série de vezes nas vozes dos teóricos até aqui apresentados, não é delimitada: Brèal fala do surgimento de um novo significado em relação a “meios” diferentes, ao aludir aos diferentes valores da palavra *receita* (em uma farmácia e na linguagem da economia); semelhantemente ao filólogo francês, Ullmann refere-se à “especialização no meio social”, o que nos faz pensar em uma distinção entre *língua geral* e *língua de especialidade*; O que se depreende dessas menções – diretas ou indiretas – ao papel do contexto é, em nosso entendimento, o cerne da abordagem monossêmica do significado, isto é, a ideia de que as palavras possuem um significado estável e sentidos que variam conforme seu *uso*. Neste caso, cabe retomarmos sucintamente a obra *Interpretação e compreensão*<sup>24</sup> (2006) do filósofo brasileiro Marcelo Dascal, mais precisamente, o capítulo 25, intitulado *contextualismo*. Ao início deste capítulo, o filósofo postula que a noção de contexto é inegável nos estudos da linguagem, e que, nesse sentido, a pragmática “é o ramo do estudo da linguagem quem tem que dar conta da contribuição do contexto para a produção, estrutura e interpretação das elocuições” (DASCAL, 2006, p. 560). Embora a importância do contexto não seja negada, não é consensual entre os estudiosos, uma vez que, devido a suas várias facetas, tornou-se impraticável chegar-se a uma noção geral dessa entidade. Essa falta de consenso, grosso modo, dá-se de duas formas: há partidários do argumento de que não há uma discussão pontual sobre o assunto – tal qual Gumperz (1974), e, de outro lado, pensadores como Noam Chomsky (1979) alegaram que “a pragmática é “prematura”, devido à falta de riqueza suficiente em seu domínio” (DASCAL, 2006, p. 561). Não entraremos nesse mérito, uma vez que essa discussão renderia um trabalho à parte, porém, limitar-nos-emos a dizer que o contexto envolve os elementos linguísticos que cercam uma elocução – o *co-texto*, como aponta Bar-Hillel – e os elementos *extralinguísticos* da elocução, chamados de *contexto* pelo

<sup>23</sup> Dito de forma mais breve, o significado não reside na palavra *per se*, mas depende dela para ser acessado na cognição dos falantes.

<sup>24</sup> Que contempla a compreensão em processos de interação social, diga-se.

mesmo Bar-Hillel (que envolvem parâmetros como o falante, o público ao qual esse se dirige, a localização no tempo e espaço do evento de fala etc.), como nos informa Dascal (idem). Essas definições sucintas ajudam-nos a ter uma noção um pouco menos etérea do que trata o contexto, caso retomemos as imagens fornecidas na seção 2.2 – em especial a última imagem, *derrubar a portuguesa* – mas não se pode negar, como o faz Dascal, que tais conceitos, tais quais apresentados são “vagos e difíceis de ser definidos” (idem).

Neste capítulo, procuramos expor brevemente as principais ideias que orbitam o conceito de polissemia, todas elas, guardadas as devidas proporções, voltadas à discussão da relação ou da falta de relação entre os sentidos, bem como de seus acarretamentos: a polissemia ou a homonímia.

No capítulo seguinte, apresentamos o tratamento dispensado ao significado, e, conseqüentemente, à polissemia, pela Linguística Cognitiva. Essa abordagem, em nosso entendimento, dá conta da vagueza atribuída ao termo *contexto*, além de conferir à polissemia um lugar de destaque na língua, em oposição ao que fazem as abordagens apresentadas neste primeiro capítulo, em que a polissemia é mais um produto, algo secundário, na linguagem, do que um princípio organizador.

### 3 O TRATAMENTO DO SIGNIFICADO SOB A ÓTICA DA LINGUÍSTICA COGNITIVA: PRESSUPOSTOS TEÓRICOS, TEORIAS REPRESENTATIVAS E O TRATAMENTO DISPENSADO À POLISSEMIA

Neste capítulo, abordaremos o significado, do ponto de vista da Linguística Cognitiva, e, por conseguinte, a polissemia. Conforme mostraremos, o paradigma cognitivista privilegia o viés semântico da linguagem, isto é, importa mais estudar os processos de atribuição de significado – como a categorização – do que a forma ou a estrutura dos itens lexicais, que são estudados a partir de seu significado, e não o oposto. Quanto à polissemia, a diferença basilar entre o tratamento dispensado ao fenômeno pela vertente cognitivista e os teóricos que trouxemos no capítulo anterior é o lugar que o tema ocupa no paradigma: enquanto a polissemia é vista como um fenômeno secundário por muitos linguistas, para os cognitivistas, é um mecanismo fundamental que otimiza o sistema linguístico, tornando-se *regra*. Organizamos o presente capítulo da seguinte maneira: em 2.1, apresentamos a Linguística Cognitiva, situando-a no tempo e no espaço, bem como seus principais compromissos, com o auxílio de Lee (2001), Silva (1997) e Evans e Green (2006); em 2.2, discorreremos sobre a Semântica de *Frames* (FILLMORE, 1982), teoria que apresenta a visão cognitivista do significado, assumida nesta



dissertação; na seção 2.3, apresentaremos a base de dados *online* FrameNet (FILLMORE, JOHNSON, PETRUCK, 2003a), com vistas a problematizar a alegação de seus criadores, que se baseia na crença de que a ferramenta permite o estudo da polissemia; em 2.4, a seção 2.4.1 apresentará o lugar de destaque dado à *polissemia* no paradigma cognitivista através de Langacker (1987), no que tange às *categorias complexas*, e Geeraerts (2006), que apresenta a *flexibilidade* como noção norteadora do estudo do significado; a segunda parte dessa subseção dedicar-se-á à apresentação de dois modelos cognitivistas de polissemia, presentes em Fauconnier e Turner (2003) – a *mesclagem conceptual*, uma abordagem baseada na *potencialidade* do significado, usando um termo dos teóricos – e Lakoff (1987) – as *categorias radiais*, modelo adotado nesta pesquisa; fundamentada em Sandra e Rice (1995), a seção 2.4.2 abordará questões metodológicas relacionadas à aplicação dos modelos de representação em rede – dentre os quais incluem-se as categorias radiais. A última seção deste capítulo – 2.4.3 – será dedicada à apresentação do que propomos na parte aplicada desta dissertação, seja a utilização das redes lexicais para a representação dos *frames* evocados pelos sentidos de nossos itens polissêmicos, além de sua aplicação já consagrada.

### 3.1 OS FUNDAMENTOS DA LINGUÍSTICA COGNITIVA

Antes de abordarmos a polissemia na visão cognitivista, faz-se necessário apresentar essa subárea da Linguística para que fique claro o lugar que a Semântica preenche nesse ideário. Conforme buscaremos expor, a Linguística Cognitiva não é uma teoria “unificada”, uma vez que se mostra receptiva à interdisciplinaridade, que está, diga-se, intrinsecamente ligada a essa maneira de estudar a linguagem.

A Linguística Cognitiva<sup>25</sup> é uma corrente de pensamento surgida nos Estados Unidos no fim da década de setenta do século XX. Seu marco formal de estabelecimento, como nos dizem Evans e Green (2006), é a fundação da ICLA (*International Cognitive Linguistics Association*), em 1989, e, em 1990, o lançamento da revista *Cognitive Linguistics*, editada por Dirk Geeraerts. Em termos conceituais, o cognitivismo diferencia-se dos paradigmas que o precedem – o Gerativismo e o Estruturalismo – por não considerar a linguagem uma faculdade mental autônoma em relação às demais faculdades, como fazem essas abordagens (SILVA, 1997). Para os cognitivistas, interessa estudar a linguagem como um meio de conhecimento relacionado à experiência dos seres humanos no mundo – mais precisamente, pela investigação da relação entre a linguagem humana, a mente e a experiência *sócio-física* dos

---

<sup>25</sup> Doravante LC.

falantes (SWEETSER, 1990), que contempla a experiência humana sob duas perspectivas inter-relacionadas: primeiramente, pela perspectiva social, no que tange ao convívio e à interação de falantes por meio da linguagem em uma dada comunidade, e, em segunda instância, pela perspectiva individual, que parte da fisiologia do ser humano, da constituição de seu corpo, para explicar como ele percebe o mundo que o rodeia. Esse processo dá-se por meio dos cinco sentidos, e, por isso, diz-se ter natureza sensório-motora. Esse é, quem sabe, um dos traços mais marcantes em relação ao rompimento com os ideários precedentes, que consideram o conhecimento de mundo – ou conhecimento *enciclopédico – extra-linguístico*.

Além da negação da autonomia da linguagem, os cognitivistas também não visam a formalismos, uma vez que, como já nos referimos, privilegiam o significado – exatamente o oposto dos gerativistas, caso lembremo-nos do que diz Chomsky (1957) em relação a sua proposta, uma “teoria formal”, “não semântica”<sup>26</sup>. Entretanto, é importante deixar claro que, embora a LC não se atenha a questões formais, não quer dizer que não disponha do que Lee (2001) chama de “aparato teórico complexo” para estudar a relação entre significado e forma. Com fins didáticos, Evans e Green (2006) subdividem a LC em duas subáreas (a Semântica Cognitiva e a Abordagem Cognitiva da Gramática, ou *Gramática Cognitiva*) e postulam seus dois compromissos fundamentais (p. 27): o compromisso com a generalização e o compromisso com a cognição. O compromisso com a generalização relaciona-se a princípios gerais responsáveis por todos os aspectos da linguagem humana, e o compromisso com a cognição diz respeito a como esses princípios gerais refletem o que se sabe sobre a cognição humana sob o ponto de vista de outras disciplinas que estudam a mente, como a Filosofia, a Psicologia, as Inteligências Naturais e Artificiais e a neurociência (Lakoff *apud* Evans e Green, 2006, p. 27). Embora a LC reconheça a distinção *modular* dos componentes da linguagem estabelecida por abordagens formais, como a de Chomsky, como um método prático de estudar a linguagem (afinal, não se pode estudar tudo ao mesmo tempo), não aceita sua organização modular, ou nem mesmo a existência de tais módulos na mente humana. Para exemplificar como componentes da linguagem apresentam características comuns, Evans e Green (2006) citam três fenômenos da linguagem: a *categorização*, a *polissemia* e a *metáfora*.

---

<sup>26</sup> Válida de menção é, da mesa forma, e a nosso ver, a *provocação* endereçada aos estudiosos de Semântica protagonizada pelo teórico, que justapõe as perguntas *como construir uma gramática sem apelar para o sentido?* e *como construir uma gramática sem saber a cor do cabelo dos falantes?* Ao aludirmos a esse ponto, é inevitável que incorramos no *psicologismo* – já que Chomsky (1957) deixa implícita a ideia de que descrições semânticas possuam caráter secundário – ou mesmo *dispensável* – se comparadas com as descrições baseadas na sintaxe.

A psicologia cognitiva com os trabalhos de Rosch (1978) reiterou que a categorização não é um processo baseado em critérios – em um processo *tudo-ou-nada*. De acordo com estudos nessa área, as categorias na mente humana não apresentam limites objetivos (as chamadas *fuzzy boundaries*). O que acontece é que alguns membros de categorias são mais centrais do que outros membros na mesma categoria, ou seja, alguns membros são mais *representativos* em relação à categoria que ocupam – como é o caso dos seres humanos em relação à baleia, ambos circunscritos sob a categoria *mamífero*. Os experimentos de Rosch mostram que, por uma série de fatores, um ser humano ou um cachorro são considerados exemplares *prototípicos*<sup>27</sup> da categoria *mamífero* – isto é, são os primeiros membros que nos vêm à mente quando pensamos nessa categoria. A baleia, embora seja tecnicamente um mamífero, é um membro pouco representativo da categoria, ou *não-prototípico*, uma vez que é um dos poucos – se não o único – mamífero que vive estritamente em ambiente aquático. Outro exemplo que ilustra o processo de categorização é *cup*, que em certos contextos é assim categorizada, enquanto em outros contextos – por exemplo, quando alguém usa uma colher para beber o líquido quente. Sem a presença da colher o objeto pode ser referido como *mug*<sup>28</sup>. Esse processo de categorização não ocorre apenas com objetos, mas também com categorias linguísticas, seja em nível sintático, semântico ou fonológico, retomando o princípio da generalização e evidencia por que os cognitivistas não assumem uma visão modular da linguagem. Cremos importante destacar algo já mencionado: o caráter *interdisciplinar* do paradigma cognitivista. A noção de prototipicidade foi incorporada<sup>29</sup> pelos linguistas cognitivistas, que, a partir dos estudos de Rosch, assumiram a hipótese de que as categorias linguísticas não se diferenciam de outras categorias.

Outro tópico central na agenda cognitivista é o tema deste estudo: a *polissemia* (p. 36). Tradicionalmente tratada pela Semântica, em linhas gerais, como um processo secundário, a polissemia é o fenômeno em que uma forma linguística possui significados múltiplos que mantêm alguma relação entre si, como é o caso de *body* (corpo), que remete, primeiramente ao corpo humano, e possui outros significados relacionados como *cadáver*, o *tronco*, parte central do corpo humano, ou de outra coisa qualquer (*corpo do violão*, por exemplo). Para os cognitivistas, a multiplicidade de significados não é um fenômeno ligado estritamente às palavras, mas à linguagem humana de forma geral, revelando aspectos em comum no que

<sup>27</sup> Voltaremos à prototipicidade seção 3.4.1, uma vez que subjaz a multiplicidade de significados, segundo a ótica cognitivista.

<sup>28</sup> Ver artigo de William Labov “The boundaries of words and their meanings” (1973) (grifo nosso).

<sup>29</sup> Além do compartilhamento de ideias, é importante mencionar que pesquisadores como Rosch, Fillmore e Lakoff, por exemplo, atuavam no mesmo prédio na universidade de Berkeley, na Califórnia, o que certamente deve ter sido um facilitador para o estabelecimento da LC. <sup>30</sup> Retornaremos ao caso de *over* na seção 2.4.3.

tange à organização do léxico, da sintaxe e da morfologia. Em relação ao léxico, um exemplo conhecido entre os cognitivistas<sup>30</sup> é a preposição *over*, que apresenta sentidos distintos mas relacionados, em sentenças como *the Picture is over the sofa / over the wall / over the hole – acima, em contato com a superfície e cobrindo*, respectivamente. Esses sentidos são derivados de um significado *central*, que é o prototípico em relação aos demais.

A metáfora é outro fenômeno que ilustra o compromisso com a generalização assumido pela LC (p. 38). De acordo com os cognitivistas, a metáfora é um fenômeno fundamental para a linguagem humana, uma vez que lida com a *extensão de significado* – ou seja, a metáfora permite que um conceito seja entendido através de outro (Lakoff e Johnson *apud* Evans e Green, 2006, p. 38), gerando um novo significado. Evans e Green retomam o exemplo de *over* e seus sentidos polissêmicos. Através dos exemplos acima, percebemos que a metáfora, segundo Lakoff (1987), é um meio de expressão da polissemia. Por exemplo, o sentido de *over* em *she has power over him* deriva metaforicamente da noção espacial de *over* – *sobre*. Usando um termo lakoffiano, essa derivação ocorre da metáfora *CONTROLE É PRA CIMA*<sup>30</sup> (p. 39), que também ocorre em sentenças como *estou no topo da situação, ele está sob meu controle* etc. A essa “derivação” de sentidos, Lakoff e Johnson chamarão de *extensão metafórica*, processo em que alguns elementos do domínio fonte, mais concreto, são projetados em um domínio alvo, de caráter abstrato – como a noção espacial de *over*, que é projetada no domínio *controle*, mais abstrato. Em outras palavras, esses três fenômenos, portanto, ilustram como diversas áreas da linguagem compartilham princípios organizacionais de forma geral (p. 40), o que exclui a hipótese formalista de que a faculdade da linguagem é segmentada em áreas distintas e autossuficientes.

O compromisso cognitivo, de acordo com a LC, advoga que a linguagem deve se organizar de maneira a refletir o que se sabe sobre a cognição humana de acordo com outras disciplinas (p. 40), conforme já mencionamos. Assumindo essa hipótese, o compromisso cognitivo revelaria princípios de organização cognitiva em geral, não se limitando a apenas princípios de organização linguística (p. 41). Para justificar essa posição, Evans e Green apresentam três evidências: o perfilamento, a categorização e a já brevemente apresentada metáfora.

O perfilamento está relacionado a uma habilidade básica da cognição humana: a atenção. Humanos podem prestar atenção a um objeto e, posteriormente, mudar o foco da atenção de uma cena para outro aspecto, como em uma partida de tênis, em que os

---

<sup>30</sup> Como propõe Lakoff, as metáforas conceptuais são grafadas em letras maiúsculas para que se diferenciem das metáforas linguísticas.

espectadores acompanham o movimento da bola de um lado a outro da quadra. Da mesma forma, a linguagem permite que se foque a atenção a certos aspectos linguisticamente codificados da cena, e a isso Langacker (1987) chama de *perfilamento*. Como exemplo desse fenômeno, pode-se perfilar o ato em que uma criança chuta um vaso com a intenção de quebrá-lo, de diferentes modos: *o garoto chuta o vaso, o vaso é chutado, o vaso se quebra em pedaços e o vaso está em pedaços*.

A categorização, como já foi dito, é um processo cognitivo em que os falantes identificam seres com base em parencas de família, ao invés da aplicação de uma rígida lista de traços distintivos. Isso se dá pelas *fuzzy boundaries*, em que os limites entre cada categoria não são verificáveis objetivamente. O processo de categorização abrange também entidades linguísticas, que também apresentam limites difusos.

O conceito de *corporificação* também é basilar para a compreensão da abordagem cognitivista da linguagem. Ao contrário do que postulou René Descartes em *O discurso do método*, a mente não pode ser dissociada do corpo, e, portanto, estudar a mente demanda estudar sua relação com o corpo. Esse é um pressuposto básico para os cognitivistas, para os quais a linguagem é mais do que um sistema formal – essa é a visão racionalista da linguagem, advogada por Chomsky e Montague, para quem a língua tem caráter formal, por exemplo. Os cognitivistas valorizam a experiência humana, bem como o papel do corpo nessa experiência enquanto instrumento de percepção do mundo – percebemos o mundo através dos cinco sentidos, é preciso lembrar. Essa abordagem é chamada de *visão empírica*, a qual prevê que a mente humana, e, portanto, a linguagem, não pode ser estudada sem que se leve em conta a corporificação humana, uma vez que o corpo é o mediador entre os mundos *interno* e *externo*. Como exemplo dessa percepção, Evans e Green (2006, p. 45) citam a percepção das cores pelos seres humanos, cujo sistema perceptual possui três tipos de fotorreceptores, enquanto o de gatos e esquilos apresenta apenas dois tipos. Essa diferença faz com que humanos e gatos, por exemplo, percebam o mundo ao seu redor de forma diferente.

A cognição corporificada é influenciada pela corporificação, uma vez que nossa noção de *realidade* é fundamentada naquilo que nossos corpos percebem. Nas palavras de Evans e Green, “nós podemos apenas falar do que percebemos e concebemos, e as coisas que percebemos e concebemos derivam da experiência corporificada” (p. 46). Os *esquemas imagéticos*, propostos por Mark Johnson em *The body in the mind*, dizem respeito à manifestação da experiência corporificada na cognição humana: conceitos como *contato*, *contêiner* e *balanço* derivam da experiência pré-conceptual humana, isto é, a experiência mediada unicamente pelo sistema perceptual, antes da formação dos conceitos na mente. Em

outras palavras, é através dos cinco sentidos que percebemos e significamos o mundo: em um dado momento, através da visão, percebemos que estamos em um contêiner – um cômodo da casa, por exemplo – e, em seguida, percebemos que é possível sair desse cômodo, adentrar outros, deixar a casa etc. Também podemos citar um exemplo corriqueiro relacionado às crianças, de maneira geral: ao tatear uma superfície aquecida – como uma panela – a criança irá experienciar o conceito de *calor*, antes desconhecido, isto é, seu conceito de calor calcar-se-á não em uma representação abstrata, ou em uma definição, mas em sua sensação ao tocar a panela aquecida. Como dizem Evans e Green (p. 46), esses esquemas imagéticos não são meras abstrações, mas derivam da experiência perceptória dos seres humanos, a qual é propiciada pelo corpo. Esses conceitos corporificados, de acordo com Lakoff e Johnson, podem ser estendidos de forma sistemática para estruturar domínios conceptuais mais abstratos – a isso se chama *projeção conceptual*, que possui diversos tipos, sendo a metáfora apenas um deles. Por exemplo, os *estados* (*in love*, *in trouble*) são estruturados a partir da noção de contêiner. Podemos citar também exemplos do português – *ela está em depressão*, ou *em férias*, em que os conceitos de depressão e férias são referidos como contêineres, e o sujeito experienciador é tido como conteúdo. Assim, realismo experiencial é uma consequência da experiência corporificada, a qual influi em nossa percepção da realidade (p. 47). Essa ideia contraria abordagens formalistas do significado, em que a função da linguagem é descrever estados de coisas (*state of affairs*) no mundo, o que nos leva a crer em uma visão objetivista de linguagem. O ponto de discórdia entre os cognitivistas e os formalistas, nesse sentido, é que a realidade não é objetivamente dada, mas construída através da percepção de cada ser sobre o mundo – a já referida corporificação. O *experencialismo*, ou *realismo experiencial*, não nega a existência da realidade, mas afirma que ela está *out there* (lá fora, no sentido de estar fora do corpo), e o corpo humano serve como um filtro para que essa realidade seja representada na cognição. Cremos que seja importante ressaltar que, se a realidade fosse dada, objetiva, todos os seres humanos a perceberiam da mesma forma, o que não acontece: cada ser humano *vê o mundo* de um jeito singular, pelo menos, em princípio.

Apresentada a área de conhecimento em que se circunscreve nossa proposta, cabe introduzir as duas ramificações que compõe a LC: a Semântica Cognitiva – na qual está circunscrito este trabalho – e as Abordagens Cognitivas da Gramática (ou *Gramática Cognitiva*). Os estudos ligados à gramática cognitiva seguem em duas direções: primeiramente, dedicam-se aos processos cognitivos que motivam a estruturação da linguagem, conforme mostram as contribuições de Ronald Langacker (1987). A segunda frente de estudos gramaticais sob a ótica cognitivista diz respeito às construções específicas de

línguas em particular, como o Inglês. Esses estudos são capitaneados por linguistas como Fillmore e Kay (1988, 1999), Lakoff (1987), Goldberg (1995) e Croft (2002) e abordam procedimentos gramaticais em conjunto com sua significação, no intuito de prover descrições acerca das construções – pareamento de formas e significados – em diversas línguas a fim de sistematizá-las através da criação de inventários. Essa bipartição entre semântica cognitiva e as abordagens cognitivas da gramática não tem como propósito a separação objetiva dessas áreas, uma vez que devem ser consideradas complementares, interdependentes. Ao contrário de abordagens formais, os cognitivistas primam pela importância do significado *antes* da gramática, a qual se baseia nas noções da primeira. Isso se deve à noção de que a gramática também possui significado, o que difere de abordagens formais em que a gramática consiste em um mero sistema de regras de aplicação das entidades linguísticas. Assim, sob a ótica cognitivista, semântica e gramática não podem ser separadas.

A semântica cognitiva, por sua vez, ocupa-se da significação explorando a relação entre a experiência, o sistema cognitivo e a estrutura semântica codificada pela linguagem (p. 49). Nesse sentido, os semanticistas cognitivos ocupam-se do estudo de dois processos: da representação do conhecimento, ligada à estrutura conceptual, e da construção do conhecimento, chamada pelos cognitivistas de conceptualização. É importante ressaltar que a linguagem é o veículo de estudo que permite a compreensão dos fenômenos cognitivos, o que confere à semântica cognitiva uma dupla função: serve tanto como um modelo de mente quanto como um modelo de significação linguística (EVANS e GREEN, 2006).

A Semântica Cognitiva surge no fim da década de setenta, nos Estados Unidos, como uma contradição à visão objetivista do mundo e à semântica das condições de verdade, presente na linguística formal. Um expoente dessa teoria é Eve Sweetser, para quem uma visão objetivista eliminaria a organização cognitiva do sistema linguístico (p. 156), e Fillmore (1982, 1985), para quem o significado de um item lexical não pode ser dissociado de uma *cena* – chamada pelo teórico de *frame*. A proposta cognitivista toma o significado como uma manifestação da estrutura conceptual, que rege a organização dos conceitos representados na mente. Em oposição à visão objetivista do significado, os cognitivistas compartilham a noção de *construal*, que se baseia no pressuposto de que as “[...] expressões linguísticas codificam uma forma particular de perceber a cena relevante” (LEE, 2001, p. xi). Observem-se as seguintes sentenças:

*John gave the book to Mary.*

*John gave Mary the book.*

Como nos diz Lee (2001), enquanto uma teoria Semântica objetivista alegaria que o significado das sentenças acima é o mesmo – isto é, ambas expressam o mesmo estado-de-coisas, para os cognitivistas, essas sentenças revelam formas diferentes de ver uma mesma situação, sejam elas o foco no objeto dado e a pessoa a quem o objeto foi dado, respectivamente. Esse ponto de vista pressupõe que a codificação linguística seja composta de processos como seletividade, *framing*, foco (como nas sentenças acima), *backgrounding*, modos de categorização e perspectiva. Nesta investigação, ocupar-nos-emos de dois deles em particular – os modos de categorização e o *framing*.

Seus quatro princípios fundamentais são derivados dos dois compromissos gerais já citados, sejam eles o compromisso com a generalização e o compromisso com a cognição. Eilos: *a estrutura conceptual é corporificada* (isto é, a formação dos conceitos na mente começa pela percepção sensório-motora permitida pelo corpo humano); *a estrutura semântica é uma estrutura conceptual* (a relação entre língua e significado não se dá em relação a seres no mundo real, mas em relação a conceitos construídos na mente humana); *a representação do significado é enciclopédica* (não há separação entre conhecimento linguístico e não-linguístico, já que o conhecimento acerca do sistema linguístico, bem como de seu uso, faz parte daquilo que os falantes sabem sobre o mundo); e, por fim, *a construção do significado é uma conceptualização* (ou seja, o significado é um conceito, e não uma definição, tal qual propõem os lexicógrafos). No processo de conceptualização, as palavras são *pontos de acesso* aos conceitos, ou seja, o significado não está contido nas palavras em si, mas é através delas que os falantes o reconhecem.

A estrutura conceptual é um tema ao qual se dedicam os semanticistas cognitivos, que procuram notar como princípios estruturantes do significado se apresentam na linguagem. Nesse sentido, o trabalho de Talmy (2000)<sup>31</sup> contempla a *representação cognitiva* ligada às classes aberta e fechada de palavras. A primeira envolve as palavras de conteúdo e os morfemas – possuem conteúdo conceptual – e a classe fechada envolve os elementos que estruturam a conceptualização, como as preposições e conjunções.

---

<sup>31</sup> Em um vídeo de 2009 disponível no *site youtube* (<http://www.youtube.com/watch?v=mZFUEO45WnE>), o linguista explica sua teoria usando como exemplo a categoria *modo*, que, em Inglês, é expressa pelo verbo principal (*the bottle floated into de cave*), enquanto, em Espanhol, a mesma categoria é expressa por um adjunto adverbial de modo (*la botella adentro a la cueva flotando*). Em suma, Talmy enfatiza como dois sistemas distintos lexicalizam o mesmo conceito, seja ele o *modo* como um objeto se desloca na água.



A semântica enciclopédica também é contemplada pelos semanticistas cognitivos. Na seção subsequente, trataremos o já mencionado conceito de *frame*, através de um<sup>32</sup> dos textos escritos por Fillmore, já que é central neste trabalho.

### 3.2 A SEMÂNTICA DE *FRAMES*

A teoria dos *Frames*, considerada representativa da Semântica Cognitiva, é central para esta dissertação na medida em que buscamos aproximar os sentidos de unidades lexicais polissêmicas e os *frames* evocados por elas através das redes lexicais. Conforme procuraremos expor, embora a Semântica de *Frames*<sup>34</sup> aborde o significado de forma mais ampla – por exemplo, não diferenciando conhecimentos de natureza linguística e enciclopédica, como fazem abordagens anteriores, e por possuir caráter empírico – não se compromete com a descrição da polissemia – ou *pouco* se compromete. Acreditamos que a presença dos *frames* nesta investigação represente um importante nível de descrição aos itens polissêmicos de nosso *corpus* na medida em que, associando-se sentidos e *frames* por eles evocados, têm-se informações de diferentes naturezas. As redes lexicais trazem informação de forma *semasiológica* – partem da palavra para o significado – enquanto o *frame* semântico parte do significado para a palavra – constituindo, portanto um nível de descrição *onomasiológico*. Esses dois níveis, em nosso entendimento, atuam de forma complementar, já que as redes lexicais trazem informação que privilegiam o léxico, enquanto os *frames* proveem *background knowledge*, ou, em termos mais frouxos, *contextos* para os sentidos representados na primeira rede. Porém, antes disso, é preciso discorrer minimamente sobre o conceito de *frame*, bem como sobre as diferentes concepções desse termo entre aqueles que o empregam.

Em 1982 Charles Fillmore publica um artigo intitulado *Frame Semantics* nos anais do evento SICOL (intitulado *Linguistics in the Morning Calm*), ocorrido no ano anterior, na Coreia. Esse artigo enquadra-se em uma proposta de estudo voltada à Semântica empírica, mais precisamente, à investigação e descrição da linguagem em uso com base nos *frames* semânticos. Conforme seu idealizador,

---

<sup>32</sup> Ater-nos-emos a essa referência, uma vez que não apenas retoma as versões iniciais da proposta de Fillmore (1975 e 1977). Indicamos também a leitura do texto seguinte, publicado em 1985, em que o conceito de *frame* é abordado a partir de uma *semântica do entendimento* (à qual se refere como *U-Semantics*), em oposição à *semântica das condições de verdade* (ou *T-Semantics*).

<sup>34</sup> Doravante SF.

Pelo termo *frame* tenho em mente qualquer sistema de conceitos relacionados de tal forma que para entender qualquer um deles você tem de entender a estrutura completa à qual [esse *frame*] se enquadra; quando uma das coisas em tal estrutura é introduzida em um texto, ou em uma conversação, todas as outras são automaticamente disponibilizadas. (FILLMORE, 1982, p. 111).

Dessa forma, a SF oferece uma abordagem diferente do significado linguístico se comparada às abordagens *formais* que vigoravam até então. Ainda sobre o termo *frame*, Fillmore salienta seu uso genérico que faz referência a outros termos utilizados na compreensão de línguas naturais como “esquema”, “script”, “cenário”, *ideational scaffolding*, “modelo cognitivo” ou “teoria popular” (idem).

Essa abordagem situa-se sob o escopo da Semântica empírica, em oposição à Semântica formal, como nos referimos no parágrafo anterior. A diferença fundamental para com as abordagens formais é que a SF enfatiza as continuidades da língua, ao invés das discontinuidades relacionadas à linguagem e à experiência dos falantes. Dessa forma, pende para a Semântica etnográfica, área em que um antropólogo adentra uma comunidade de falantes para estudar suas escolhas linguísticas em função das categorias de experiência de tal comunidade. Na perspectiva de Charles Fillmore, “palavras representam categorias de experiência” (FILLMORE, 1982, p. 112), sendo tais categorias motivadas por situações que se desenrolam a partir de um *background* de conhecimento e experiência. Conforme nos diz o próprio linguista, a pesquisa a partir da SF representa “o esforço de entender que razão leva uma comunidade de fala pode ter encontrado para criar a categoria representada pela palavra” (FILLMORE, 1982, p. 112). Nesse sentido, podemos citar o famigerado exemplo do conceito ligado à cor branca nas comunidades de esquimós, que possui diversos matizes, em oposição à conceptualização do mesmo conceito em comunidades em que não há neve, por exemplo – consequentemente, há apenas um matiz dessa cor.

A diferenciação entre semântica formal e semântica empírica proposta por Fillmore em *Frame Semantics* pode ser comparada a uma caixa de ferramentas: para os formalistas, o que interessa sobre as ferramentas é de que são feitas e qual sua aparência; para os empiristas interessa a aplicação dessas ferramentas – o que as pessoas fazem com elas? Assim sendo, o tratamento do significado é variável: para os formalistas, interessa a composicionalidade – ou *a soma das partes* – enquanto os empiristas diferem dessa visão, já que, para os seguidores dessa corrente de pensamento, significados pequenos – as palavras – não formam significados grandes – os textos. A SF, portanto, seria vista como um inventário de ferramentas que alguém utiliza na realização de uma atividade – nesse caso, o estudo do significado.

Embora a SF tenha aparecido como alternativa às abordagens formalistas que vigoraram até seu advento, como aponta Fillmore, tal termo surgiu no fim dos anos 50 e remetia a *strings*<sup>33</sup> de palavras nas quais fosse possível encontrar elementos mutuamente substituíveis. Por exemplo, poder-se-ia pensar em um *frame* composto por duas sentenças completas com um espaço em branco entre elas:

*João é o marido de Maria*

—————  
*Ele não mora com ela*

Ao preencher-se tal lacuna com conjunções<sup>36</sup> como *mas* ou *ainda que*, evidencia-se que essas conjunções têm funções semelhantes. Essa noção de *frame* permitiria que se previsse o tipo de estrutura em que as palavras ocorreriam, bem como a função de tais estruturas (p. 113). No decênio seguinte, a teoria tomou nova forma.

Na década de 1960, o conceito de *frame* sofreu influência da Gramática Transformacional, sendo aplicado à classificação dos verbos em inglês no que tange a dois aspectos: primeiramente, através dos *frames* sintáticos de superfície, e, em segundo lugar, no comportamento gramatical evidenciado pelas transformações das sentenças (idem). O foco desses estudos era descobrir o comportamento de certas classes de palavras, o que levaria a descobertas sobre a estruturação da gramática da língua inglesa através do registro de todas as “histórias transformacionais” dos padrões de transformação de todos os verbos da língua inglesa.

No fim da mesma década, a ideia de *frame* passa a subsidiar os chamados *papeis semânticos*, também descrevendo as estruturas formadas pelos verbos da língua inglesa, porém, com base na valência semântica ao invés de *elementos distribucionais* tais quais os *traços de subcategorização estrita* e as *restrições seletivas* (p. 114). A valência semântica, por sua vez, considera o papel semântico dos argumentos do verbo – a começar pelo sujeito, considerado argumento *externo* – ao contrário da valência sintática, que se baseia na bipartição *sujeito-predicado*. Essa abordagem baseia-se em duas informações: os *case frames* – que descreveriam como, por exemplo, quais verbos ocorreriam com três nominais – e os *rule features* – que designariam as regras de formação dos *case-frames*, nada mais do que descrições simbólicas como *agente*, *paciente* e *instrumento*, para citar alguns (idem). Essa

<sup>33</sup> Ou *sequências* de palavras (tradução nossa).

<sup>36</sup> *But* e *yet* no texto original.

abordagem é descrita por seu idealizador como “uma mistura de descrições sintática e semântica” (FILLMORE, 1982, p. 114), já que descrições puramente sintáticas não contemplam sutilezas como a diferença entre os verbos *send* e *give*. A *case grammar*, ou *gramática de casos*, construída sobre tais princípios, permitiria a criação de um dicionário de valências inovador, cujo foco seria a valência semântica, que seria complementada por valências sintáticas – tantas quantas fossem possíveis – concebidas enquanto *regras gerais* (p. 115). Nesse sentido, os *case frames* evidenciariam *cenas* ou *situações abstratas*, de maneira que, para entender a estrutura semântica de um verbo, seria necessário entender a configuração das referidas cenas.

A *gramática de casos*, entretanto, possui limitações, sendo a mais notória delas o fato de que serve para descrição semântica dos verbos em termos gerais, mas apresentava falhas para descrições mais específicas, mais precisamente, descrições relacionadas a domínios específicos do conhecimento (*idem*).

Tendo tais limitações em vista, nos anos 1970, tentou-se chegar a um modelo descritivo mais abrangente, um modelo, nas palavras do próprio linguista, voltado a “estruturas cognitivas maiores” (FILLMORE, 1982, p. 115). Essas estruturas mais amplas voltar-se-iam a uma descrição embasada mais em aspectos situacionais do que em descrições puramente sintáticas (p. 116). Nesse sentido, os verbos de julgamento representam o marco inicial dessa abordagem: verbos como *culpar*, *acusar* e *criticar*. Tomando-se como exemplo o verbo *acusar*, percebe-se a presença de elementos como o *juiz* – uma pessoa que apresenta determinado julgamento de valor ou comportamento no que tange a certa situação – o *acusado* – indivíduo cuja ação motiva o julgamento do juiz – e, por fim, a *situação* que motiva tal julgamento. Esses elementos constitutivos mostram que verbos como esses não são meramente agrupados, mas integram um domínio vocabular caracterizado por tais propriedades constitutivas – como as acima referidas. Ao mencionar *estruturas cognitivas mais amplas*, o que Fillmore advoga é que, para entender o significado das palavras de um domínio, é necessário conhecer “as instituições sociais ou estruturas de experiência que as palavras pressupõem” (FILLMORE, 1982, p. 116). No fim da década de setenta (1977b), surgiria a ideia de que grupos de verbos poderiam ser semanticamente relacionados se considerado o modo como *evocavam* a mesma cena. Como exemplo disso, o linguista aponta a cena *evento comercial*, evocada pelos verbos *comprar* e *vender*. Cada um desses verbos perspectivaria diferentes elementos: *comprar* poria o foco na ação do comprador e no produto, ofuscando o comprador e o dinheiro; *vender* perspectivaria a ação do vendedor e o produto, marginalizando o comprador e o dinheiro; *pagar* põe o foco na ação do comprador, no

dinheiro e no vendedor, e não contempla o produto. Assim sendo, o *frame* serve como elemento estruturante do significado lexical, já que as palavras o evocam.

Porém, há outros tipos de *framing*, relacionados à situação de comunicação (p. 117), mais precisamente, à compreensão da linguagem. Esse tipo de *framing* tem duas funções básicas: a primeira delas é escolher esquematizações de componentes do mundo – os *frames* cognitivos – que o texto caracteriza; a segunda está relacionada a nossa capacidade de esquematizar a situação em que a linguagem é usada – são os *frames* interacionais. Essa abordagem sofre influência da pragmática – mais especificamente no estudo dos dêiticos – e da teoria dos atos de fala, na medida em que guiam as expectativas dos leitores/ouvintes no que tange à interpretação de textos como obituários, propostas de casamento, contrato de negócios etc, uma vez que cada um é interpretado de formas diferentes (idem).

Quase na metade da década de setenta, os *frames* de Fillmore sofreram influência da teoria dos protótipos, de Eleanor Rosch, pontualmente, da influência da ideia de protótipo na categorização humana. Assim, a semântica das palavras passou a ser definida com base nessa ideia. O *frame*, dessa forma, passou a ser considerado uma *fração da cultura* em que se insere, ao invés de um conjunto de premissas sobre o mundo (p. 118). A partir dessa concepção, a descrição do significado das palavras se embasaria em um significado definicional simples, restando ao *frame* dar conta das complexidades relacionadas ao uso dessas palavras em situações no mundo real – o *background*, como aponta Fillmore (idem). Usando um exemplo do próprio linguista, podemos pensar na palavra *órfão*: uma *criança cujos pais não mais vivem* – uma breve definição; o *frame* que subjaz a essa definição baseia-se no pressuposto de que “crianças necessitam dos pais para necessidades básicas nessa fase da vida” (FILLMORE, 1982, p. 118). Aqueles que não possuem pais, portanto, tem *status* especial, uma vez que há uma categoria que expressa tal noção – *órfão*. A mesma lógica pode ser aplicada ao conceito de *breakfast* – também de caráter cultural – o café da manhã nos Estados Unidos da América. Essa categoria existe em uma cultura em que três pressupostos são seguidos: a existência de, no mínimo, três refeições ao dia; o horário convencional dessas refeições, fundamentalmente, manhã, tarde e noite – e a ideia de que o *breakfast*<sup>34</sup> é a primeira delas. Abordando a linguagem dessa maneira pressupõe aceitar que as palavras, bem como outras categorias linguísticas, não existem por si sós, mas, ao contrário, *indexam* outras categorias

---

<sup>34</sup> Geralmente traduzido para o português como *café da manhã*, mas, caso refletamos, perceberemos que há elementos do *breakfast* que não estão presentes no *café*, como *bacon* e *ovos mexidos*, hábito tipicamente estadunidense. A partir disso, conclui-se que são categorias semelhantes, mais em relação ao horário, do que em relação aos componentes de cada uma (grifo nosso).

semânticas ou cognitivas maiores constituídas no interior de uma comunidade de falantes. Nas palavras de Fillmore,

[...] um *frame*, considerando que essa noção tem um papel na descrição do significado linguístico, é um sistema de categorias estruturado de acordo com um contexto motivador. Algumas palavras existem para prover acesso ao conhecimento de certos *frames* aos participantes no processo de comunicação, e simultaneamente, servem para performatizar a categorização que considera o processo de *framing* válido” (FILLMORE, 1982, p. 119)

Caso desejássemos resumir o trecho destacado acima, poderíamos dizer que as palavras proveem acesso a determinados *frames* de duas maneiras: orientado o processo comunicativo e organizando o processo de categorização.

O contexto motivador desse processo poderia ser definido como “um conjunto de compreensões, alguns padrões de práticas, história ou instituições sociais sobre as quais são criadas as categorias na história de uma comunidade linguística” (FILLMORE, 1982, p. 119). Nesse sentido, podemos retomar o exemplo do linguista, já citado, *breakfast*, bem como nossa comparação ao *café da manhã*, e pensar no contexto motivador que subjaz esses conceitos na cultura estadunidense e brasileira, ou latino-americana. Outros exemplos de Fillmore que esclarecem o papel do contexto motivador são *vegetariano* – aquele que não come carne em uma sociedade prototipicamente carnívora – e *fim-de-semana* – que se baseia em um sistema calêndrico, havendo uma semana composta por sete dias, sendo dois deles reservados ao lazer (idem). Em nosso entendimento, dois exemplos que servem como síntese da abordagem do significado a partir dos *frames* são *land* e *ground*. Essas palavras referem-se à mesma entidade – o solo – através de diferentes perspectivas, sejam elas a visão que se tem do solo quando se está sobre a água (em alto mar, por exemplo), e a visão do solo que se tem quando se está no ar, respectivamente. Consequentemente, têm-se dois frames distintos, uma vez que são duas formas distintas de esquematizar o mundo por intermédio da linguagem (p. 121). A partir desses exemplos, Fillmore problematiza a compreensão textual, que é embasada na evocação de *frames* codificados no conteúdo lexical do texto, de forma a compor uma descrição esquemática do conhecimento, levando à “visualização do mundo” do qual trata o texto (p. 122). Tal visualização dá-se em relação a uma perspectiva e a uma história: *alguém comprando algo* remete ao *frame evento comercial* através da perspectiva do comprador, retomando, quiçá, outro dos exemplos mais notórios da teoria de Fillmore.

Embora a abordagem de Fillmore ao significado, a julgar pelo que trouxemos até aqui, se mostre bem mais robusta do que uma definição de dicionário (bastaria retomarmos o caso de *bachelor*), cabe agora problematizarmos o lugar da polissemia na SF.

Em primeiro lugar, o fenômeno explorado por este trabalho é mencionado no texto de Fillmore através do que o teórico chama de “observação empírica”, no que tange à relação da polissemia com a SF. Para o estudioso, os sentidos de um item lexical polissêmico geram *framings* alternativos, que remetem a um uso geral na linguagem cotidiana, e um uso distinto na linguagem técnica<sup>35</sup>. Portanto, têm-se dois *frames* distintos – um para cada registro. Na seção subsequente, em que descreveremos a base de dados *online* FrameNet, ver-se-á que o critério de Fillmore é aplicado tal e qual está documentado na conhecida publicação (1982) sobre o tema. É nosso desejo esclarecer que não pretendemos tecer aqui uma crítica a Fillmore, uma vez que não podemos cobrar da teoria aquilo com o que não se compromete. Ao contrário: a presença da SF nesta investigação adveio mais de um desejo em unir dois temas que nos são valiosos, do que de uma tentativa – possivelmente frustrada – de crítica em relação ao texto de Charles Fillmore.

O segundo ponto que gostaríamos de enfatizar diz respeito à escassez<sup>36</sup> de trabalhos que busquem aproximar a SF da polissemia. Nesse sentido, devemos mencionar o artigo *a Frame-Based Approach to Polysemy*, de Willy Martin (1997), que faz referência explícita aos dois temas, e que, portanto, não poderia ser simplesmente ignorada. Esse trabalho aproxima-se de nossa proposta, sob um aspecto, e distancia-se sob outro. Em primeiro lugar, o uso dos *frames* como mecanismo de representação do significado lexical é uma ideia presente no ideário cognitivista, e, portanto, dialoga com o que propomos nesta dissertação – como coloca Martin (1997), em seu entendimento, os *frames* representam “um mecanismo poderoso para representar e adquirir significados lexicais” (p. 58). A vantagem dessa proposta é que os *frames* poderiam explicar as relações entre os significados lexicais, o que levaria, inevitavelmente, à representação da polissemia, segundo o próprio linguista; por outro lado, a relação estabelecida entre os temas *frames* e *polissemia* distancia-se desta porque traz os *frames*, primeiramente, em seu sentido anterior a Fillmore, no campo da Inteligência Artificial: “estruturas baseadas em conhecimento que contêm informações implícitas e estereotípicas sobre os conceitos” (MINSKY, 1974, p. 212). Essa ideia é transposta<sup>37</sup> por Fillmore (1977) ao terreno da linguística, precisamente em termos de *slots* e *fillers*. Martin propõe a descrição dos sentidos polissêmicos de um item lexical através do preenchimento de

---

<sup>35</sup> Sem objeções quanto a esse ponto, uma vez que parece ser o caso da linguagem futebolística: o verbo *tocar*, em seu sentido primeiro na linguagem futebolística remete a um *passse*, e o sentido de língua geral – *encostar em uma superfície* – parece ser evocado apenas pelo terceiro sentido – conforme procuraremos mostrar no estudo de *corpus* – *encostar na bola com a mão*, que é considerado um ato infracional, quando não é protagonizado por um goleiro.

<sup>36</sup> Até o término da redação deste trabalho, encontramos apenas essa referência.

<sup>37</sup> Como aponta Martin (1997) e como já nos referimos neste espaço que dedicamos à teoria de Fillmore.

um *espaço* – o *slot* – com uma *informação* que mantenha relação com o conceito – o *filler*. Por exemplo, o conceito *escola* possui *slots* como *função* e *usuários*, que podem ser preenchidos com informações como *educar* e *alunos*, respectivamente.

A validade da menção ao trabalho de Martin dá-se na medida em que, assim como em nosso caso, o teórico vale-se da SF para descrever os sentidos polissêmicos de um item lexical, porém valendo-se de outro expediente, apresentado no texto anterior a *Frame Semantics*.

Na seção seguinte, apresentaremos o projeto FrameNet, um projeto lexicográfico construído com a ajuda de Fillmore que aplica os princípios da SF expostos até este ponto.

### 3.3 A BASE DE DADOS *ONLINE* FRAMENET

A FrameNet tem sido objeto de estudo de nosso interesse não apenas porque representa a aplicação mais conhecida da teoria de Fillmore, mas também por se tratar de um projeto lexicográfico com base em *corpus*, isto é, as descrições linguísticas oferecidas pela ferramenta são validadas por textos de uso real da língua inglesa. Em certa medida, nos interessam os *frames* e as evidências empíricas que sustentarão os resultados deste estudo.

Entretanto, também interessa-nos problematizar o lugar da polissemia nessa base de dados. Embora seus idealizadores advoguem que a FrameNet se presta ao estudo da polissemia, pretendemos mostrar que o recurso – além de assumir a “observação empírica” de Fillmore, seja ela “duas unidades lexicais, dois *frames* distintos” – trata a polissemia como *homonímia*, a julgar pela forma como dispõe sentidos semanticamente relacionados quando o consulente insere uma palavra polissêmica no campo de busca<sup>38</sup>. Assim como fizemos ao fim da seção anterior, queremos esclarecer que as ponderações que trazemos a respeito da forma como a FrameNet trata os sentidos relacionados não consistem em uma rele crítica. Ao contrário, motiva-nos uma espécie de *inquietude epistemológica* no que tange a essa questão, a tal ponto de propormos uma relação entre *frames* e polissemia, como temos nos referido até este ponto. Cremos que uma ferramenta lexicográfica dessa ordem – e não nos referimos necessariamente a que apresentamos nesta seção – deva dispor de meios para dispor os sentidos relacionados de um item polissêmico.

---

<sup>38</sup> Anteriormente (PADILHA, 2012), problematizamos a forma como a base de dados trata a modalização por meio de verbos auxiliares: os sentidos *deônticos*, *epistêmicos* e *dinâmicos* desses verbos são agrupados em um mesmo *frame* – *Possibility*. Esse expediente não é, em nosso entendimento, um demérito, uma vez que a noção de modalidade verbal envolve, além da *necessidade*, o conceito de *possibilidade*, mas o que a base não considera – e é precisamente esse o ponto a que aludimos – são as naturezas dessas possibilidades, sejam elas sócio-física, epistemológica e dinâmica (ou habilitativa), respectivamente às categorias acima mencionadas.



O projeto FrameNet consiste em uma base de dados lexical *online* desenvolvida no ICSI, em Berkeley, Califórnia, baseada na SF, de Fillmore. Seu objetivo é registrar todas as possibilidades sintáticas e semânticas da língua inglesa, associando-as aos *frames*, de maneira a construir uma rede de significados a partir desses registros. O texto *Background to FrameNet* (FILLMORE, JOHNSON, PETRUCK, 2003a) apresenta a ferramenta de maneira deveras ilustrativa, situando o contexto em que foi desenvolvida, bem como suas principais funcionalidades. De acordo com seus idealizadores, essa plataforma

[...] identifica e descreve os *frames* semânticos, e analisa os significados das palavras apelando diretamente aos *frames* que subjazem seus significados e estudando as propriedades sintáticas das palavras questionando como suas propriedades semânticas recebem forma sintática.” (FILLMORE, JOHNSON, PETRUCK, 2003a)

Sendo um projeto de lexicografia computacional, o estudo do léxico se dá com base em duas categorias básicas: o *frame* e as *unidades lexicais* – ou UL’s – que consistem no pareamento de uma palavra a um significado. Por exemplo, *hot* representa duas unidades lexicais: a primeira diz respeito à temperatura, e a segunda ao sabor – *picante, apimentado*. Nesse sentido, pode-se dizer que o adjetivo *hot* evoca dois *frames* distintos, e caberá ao falante distinguir a partir do contexto de experiência qual dos dois *frames* adequa-se a uma determinada situação (p. 236).

Figura 13: definição do frame *Temperature*

## Temperature [Lexical Unit Index](#)

Definition:

An **Entity** has a **Temperature** characterized by the target. The **Temperature** is a value of the temperature **Attribute**.

**The pan** is already **too HOT to touch**.

**The walk-in** was **FREEZING**, but it was better than hanging out in the kitchen.

Fonte: FrameNet [2014?].

A figura 13 apresenta a definição do *frame temperature*, sucedida de duas sentenças que exemplificam esse *frame*: “uma entidade possui uma temperatura caracterizada pelo alvo. A temperatura é um valor do atributo temperatura”. As palavras grifadas em diferentes cores representam os elementos de *frame*, que são os constituintes desse *frame*.

No que tange aos elementos de *frame*, cabe apresentá-los por intermédio de um *frame* mais prototípico, como o *statement*, uma vez que faz referência a um sujeito animado e não a uma entidade:

Figura 14: definição do frame *Statement*

[Lexical Unit Index](#)

## Statement

**Definition:**

This frame contains verbs and nouns that communicate the act of a **Speaker** to address a **Message** to some **Addressee** using language. A number of the words can be used performatively, such as declare and insist.

**I** now **DECLARE** you members of this Society.

**She** **SAID** that I would be late.

Fonte: FrameNet [2014?].

Esse *frame* alude a uma situação no mundo em que um *falante* – em vermelho – endereça uma *mensagem* – em azul – expressa em uma língua, conforme informa sua definição. Nas sentenças exemplo, grifados na cor preta, encontram-se os evocadores desse *frame*, os verbos *declarar*, e *dizer*. Em um primeiro momento, quem não está familiarizado com esse recurso, é levado a pensar que os elementos de *frame* consistem nos constituintes oracionais típicos – sujeito, predicado, objeto direto etc. Porém, a FrameNet descreve a valência sintática a partir dos papéis situacionais, semelhantes aos papéis semânticos aos quais já fizemos referência quando apresentamos a SF, na seção anterior. Vale a pena retomar que os papéis semânticos foram introduzidos por Fillmore em sua *Gramática de Casos*, a *Case Grammar* (1968), e sua principal contribuição “era que um verbo tinha de ser descrito primeiramente em termos da união dos papéis semânticos formando parte essencial de seu significado, e em segundo lugar, em termos das regras necessárias para convertê-los em constituintes gramaticalmente realizados” (FILLMORE, JOHNSON, PETRUCK, 2003a, p.240). Essa ideia, embora tenha sido levada em conta na construção da base de dados *online*, os papéis semânticos não se mostraram suficientes para descrever as realizações do léxico enquanto elementos de *frame*, o que levou seus idealizadores à adoção de papéis *situacionais* – conforme a evolução da própria teoria de Fillmore, conforme já mencionamos anteriormente.

São dois os compromissos de base do projeto FrameNet: o compromisso com o uso de *corpus* e o compromisso com uma teoria gramatical *neutra* (p. 247). O primeiro compromisso

preza que as generalizações propostas pela base de dados sejam comprovadas através do uso de *corpus*, isto é, através de exemplos retirados de sentenças de uso real da língua inglesa. O segundo compromisso é usar teorias gramaticais relativamente neutras, isto é, os pesquisadores limitaram-se a identificar elementos de *frame* apenas os constituintes oracionais principais, de maneira que usuários de diferentes correntes teóricas pudessem fazer uso dos recursos da base de dados.

O segundo compromisso remete-nos às aplicações da base de dados FrameNet (p. 248), que são bem variadas: o recurso se mostra útil a lexicógrafos, que podem recorrer à base para a construção de novas entradas em dicionários, ou para revisar entradas já existentes; o PLN – Processamento da Linguagem Natural – também se beneficia do recurso, uma vez que as informações disponíveis na base podem ser aplicadas, por exemplo, a um *parser*<sup>39</sup> semântico. Conforme seus criadores, a ferramenta também se mostra útil à análise semântica, abrangendo temas como a polissemia, as colocações, a relação entre sintaxe e semântica, e a inferência, para citar algumas.

Entretanto, interessa-nos problematizar este ponto: como seria possível abordar a polissemia, como afirmam os linguistas, a partir dos insumos que a base oferece? Embora seja possível estudar a multiplicidade de significados através dos *frames* semânticos, a base de dados reflete o tratamento dispensado ao fenômeno conforme vimos no espaço dedicado ao texto *Frame Semantics*, de Fillmore: ao digitar uma palavra polissêmica na caixa de busca da base de dados, o consulente obtém como resultado os *frames* e as respectivas unidades lexicais que os evocam:

Figura 15: resultado da busca para a unidade lexical *say*

<b>Lexical unit search results: Closest match is <u>say</u></b>	
Lexical Unit	Frame
say.v	Statement
say.v	Text_creation
say.v	Spelling_and_pronouncing
say.v	Communication

Fonte: FrameNet [2014?].

<sup>39</sup> Um *parser* é um programa que segmenta arquivos de texto em sentenças, geralmente provendo informação sintática sobre seus constituintes – nesse caso, trata-se de um *parser* sintático. Um *parser* semântico segmenta os textos provendo-lhe informações sobre o significado desses constituintes, algo que se mostra mais desafiador, uma vez que não leva e consideração a mera disposição dos constituintes na sentença.

O verbo *say* – *dizer*, em português – remete a quatro unidades lexicais, uma vez que possui quatro sentidos. Essas unidades lexicais remetem, por sua vez, a quatro *frames* distintos: *Statement*, *Text\_creation*, *Spelling\_and\_pronouncing* e *communication* – tal qual a observação de Fillmore. No intento de responder ao questionamento que propomos, diríamos que a base de dados permite o estudo da polissemia *àqueles que já têm conhecimento prévio sobre o tema*, uma vez que é preciso, minimamente, saber dizer se o conteúdo dos *frames* evocado pelas unidades lexicais abarca os sentidos polissêmicos – do verbo *dizer*, por exemplo – ou não. Em outras palavras, embora os sentidos a que o verbo *say* remete sejam pré-teoricamente relacionados, a plataforma, ao separá-los em entradas distintas, ofusca tais relações, tratando a polissemia como se fosse homonímia<sup>40</sup>.

Nesse sentido, cremos que esta investigação possa vir a contribuir para a sistematização desse tipo de informação em um recurso de cunho lexicográfico que se baseie nos *frames* semânticos, já que propomos, conforme procuraremos mostrar em nosso experimento, dois níveis descritivos: *lexical*, por intermédio das redes lexicais, que conterão os sentidos polissêmicos; e *conceptual*, através dos *frames*, que também serão dispostos dessa forma, de maneira que se possa estabelecer uma relação *horizontal* entre os sentidos na primeira rede e os *frames* evocados por eles na rede contígua.

Nesta seção, apresentamos brevemente a base de dados FrameNet, enfatizando o tratamento dispensado às unidades lexicais polissêmicas pelo recurso. Também procuramos problematizar em que medida a ferramenta permite o estudo do fenômeno, como querem seus criadores, a partir da forma como itens polissêmicos são dispostos ao consulente. A seção seguinte abordará a polissemia a partir das contribuições do paradigma cognitivista. Ao final dessa seção, e a partir de seu conteúdo, apresentaremos nossa proposta de associação entre redes lexicais e *frames* visando ao cumprimento de nosso objetivo: a aproximação entre polissemia e *frames*.

### 3.4 A POLISSEMIA: UM TEMA CENTRAL NA AGENDA DOS ESTUDOS COGNITIVISTAS DA LINGUAGEM

Nesta seção, apresentaremos a concepção de polissemia sob o ponto de vista da LC. De acordo com esse paradigma, o fenômeno passa a ser entendido como um indício da

---

<sup>40</sup> O que também nos remete à *maximização da homonímia*, a qual já nos referimos no primeiro capítulo deste trabalho, quando apresentamos as considerações de Lyons (1977) sobre nosso objeto de interesse.

*flexibilidade* – ou da *potencialidade* – do significado, na medida em que esse não é objetivamente tomado, mas construído em tempo real – ou *online* – a partir da percepção dos usuários da língua. Para tal, dividimo-la da seguinte forma: a seção 2.4.1, discutiremos o caráter *flexível* do significado (GEERAERTS, 2006)<sup>41</sup>, e a noção de *categoria complexa* – uma forma de abordar a flexibilização – encontrada nas ideias de Langacker (1987). Na segunda parte da seção, apresentaremos dois modelos<sup>42</sup> cognitivistas de polissemia: a *mesclagem conceptual*<sup>46</sup> – erigido sobre a noção de *potencialidade de significado*, a partir das contribuições de Fauconnier e Turner (2003) – e as *categorias radiais* – modelo assumido neste trabalho dado seu apelo aos aspectos culturais<sup>43</sup> ligados à categorização, e conseqüentemente, à extensão de sentidos, conforme propõe Lakoff (1987); em 2.4.2, amparados por Sally e Rice (1995), abordaremos algumas questões metodológicas ligadas à aplicação das redes lexicais que cremos ser de importante valia para nosso experimento com *corpus* – esse texto alude, precisamente, à necessidade de critérios mais confiáveis, como o uso de evidenciais empíricos que justifiquem a inserção dos sentidos representados na rede; por fim, em 2.4.3, com base nas leituras que trouxemos neste capítulo, apresentaremos nossa proposta de aplicação das representações em rede também<sup>44</sup> ao conceito de *frame* semântico.

### **3.4.1 Flexibilidade e Potencialidade do (s) Significado (s): as Abordagens Cognitivistas da Polissemia**

Antes de mais nada, é preciso ponderar que a LC oferece uma mudança de perspectiva em relação ao estudo da polissemia, dando-lhe lugar de destaque, conforme almejamos referir quando apresentamos a área. Antes do advento do paradigma cognitivista, a polissemia era considerada um fenômeno superficial, secundário, estritamente ligado ao léxico<sup>45</sup>, ou melhor, à ambigüidade lexical, de acordo com o que já dissemos nesse sentido. O que traremos aqui,

---

<sup>41</sup> O termo *flexibilidade* aparece no texto de Geeraerts (1989) e é apresentado como um *efeito prototípico da linguagem*. Embora essa publicação tenha saído dois anos depois em relação a *Foundations of Cognitive Grammar* (LANGACKER, 1987), o conceito de *flexibilidade* será abordado primeiramente, pois cremos ser de veras didático para que compreendamos o que Langacker chama de *categoria complexa*, e, conseqüentemente, as *redes esquemáticas*.

<sup>42</sup> Que, a sua maneira, assumem os pressupostos teóricos apresentados na primeira parte da seção.

<sup>43</sup> Nesse sentido, entendemos que o léxico futebolístico do Português brasileiro seja, assim como o esporte em si, algo arraigado na cultura do país – observem-se as inúmeras expressões do esporte que ganharam espaço na vida cotidiana dos brasileiros: *fulano chegou aos 45 do segundo tempo à reunião*, ou *aquele comentário inapropriado foi realmente uma bola fora*, para citar alguns.

<sup>44</sup> Conforme nossa pretensão, temos em vista obter um nível de descrição *complementar* às redes lexicais, que também far-se-ão presentes na parte aplicada deste estudo.

<sup>45</sup> Como se as palavras *contivessem* significados, como propõe Reddy (1979) em *The conduit metaphor: a case of frame conflict in our language about language*. Nesse sentido, veja-se também *Cognitive models of Polysemy* (TAYLOR, 2003a), espaço em que esse texto é retomado.

de certa forma, já é discretamente mencionado em Lyons (1977): a polissemia é um expediente que preza pela otimização do sistema linguístico, tornando-o mais eficiente na medida em que, sem esse fenômeno, as línguas seriam de difícil processamento. Em outras palavras, a discrição absoluta de sentidos – a já citada *maximização da homonímia* – geraria um sistema deveras extenso, que, justamente por suas dimensões, demandariam mais esforço cognitivo de um falante para a compreensão dos sentidos desses itens.

A *flexibilização do significado* é um fenômeno de ordem estrutural baseado na ideia de que não há limites objetivamente constituídos que demarquem a relação entre um sentido e outro na cognição dos falantes (GEERAERTS, 2006). Em segundo lugar, cabe apontar esse processo como um resultado, ou um *efeito prototípico*, como nos diz o referido estudioso, da linguagem: a flexibilização dar-se-á na medida em que, a partir de um sentido primeiro – dito *prototípico* – outros sentidos vão-se agregando à cognição do falante. Isso ocorre a partir de um processo de *extensão de sentido*, por sua vez, motivado pelo constante uso da língua. Cremos que a maneira como Geeraerts introduz a ideia de *flexibilidade* seja muito didática, e, por conseguinte, de grande valia, para se entender o fenômeno da extensão de sentidos representado através do que Langacker (1987) chama de *categoria complexa*. Caso seja-nos possível sumarizar uma observação já feita ao longo de nosso texto, a categorização, uma ideia proveniente da psicolinguística, é abarcada pelos cognitivistas na medida em que, para esses estudiosos, as palavras representam *categorias conceituais*, que, por sua vez, têm o mesmo *status* se comparadas a outras categorias como *tempo* e *espaço*, por exemplo.

As categorias ditas *complexas* (LANGACKER, 1987) são assim caracterizadas em função das variações observáveis entre forma e significado de *unidades simbólicas*<sup>46</sup> e apresentam-se sob a forma de *redes esquemáticas*. São complexas na medida em que, para os cognitivistas, todas as palavras são mais ou menos polissêmicas, embora, na maioria dos casos, os falantes não percebam esse fenômeno. Trataremos, no que concerne a este trabalho, considerações restritas ao *polo semântico* das unidades simbólicas, excluindo o *polo fonológico*, também contemplado pelo teórico, por ser esse dispensável, tendo em mente nosso propósito.

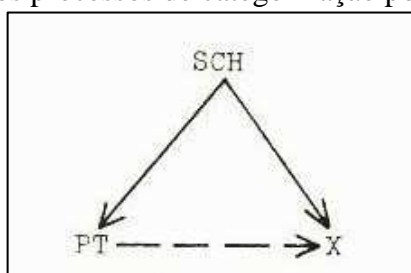
---

<sup>46</sup> Outra ideia cabal em Langacker (1987): como as palavras não possuem *per se* significados, são denominadas *unidades simbólicas* (o autor também faz menção ao termo *categorias lexicais* almejando ao mesmo valor, conforme nossa apreciação), pois a natureza entre forma e significado, no escopo da LC, não se dá de outra forma senão dessa. Em outras palavras, o significado não é algo *intrínseco* às palavras, mas produto de rotinas cognitivas, conforme intentaremos demonstrar. Nesse sentido, veja-se, da mesma forma, a denominação de Geeraerts (1989) usada com valor semelhante ao termo langackeriano: as palavras representam *prompts* – ou *pontos de acesso* – a porções sistemáticas de significado armazenadas na memória de longo prazo dos falantes.<sup>51</sup> E, não apenas isso, mas baseado em uso, da mesma forma – o que permite o cotejo com esta investigação, se nos for possível emitir tal juízo, já que nosso experimento é fundamentado por instancias de uso real do português brasileiro. Nosso *corpus* de estudo será descrito na seção 3.1 deste texto, conforme já aludido.

Por se apresentarem de forma complexa, essas categorias não podem ser estabelecidas *a priori*, conforme advogaria uma abordagem estrutural: a relação de pertencimento categorial, como nos diz o linguista, não se fundamenta em uma questão de *tudo ou nada*. Ao contrário: o pertencimento dá-se em função de *graus*, não é objetivamente demarcável e é determinado por convenções linguísticas (p. 369) – o referido *uso sancionado* de que nos fala Langacker. Nesse sentido, cabe trazer as palavras do próprio autor em relação à abordagem que propõe: falar de categorias complexas é assumir que “os fatos linguísticos ditam uma abordagem não-reducionista da categorização” (LANGACKER, 1987, p. 370). A recorrência dos usos de uma categoria lexical, portanto, é um quesito capital para a convencionalização de seus diferentes usos. Mais uma vez invocando de maneira *ipsis litteris* as ideias<sup>47</sup> do teórico, “um item lexical de ocorrência frequente mostra uma substancial, geralmente impressionante variedade de sentidos relacionados e usos convencionalmente sancionados” (idem). Esses usos sancionados – chamados por Langacker de *valores* – compõem uma categoria complexa. Vejamos, pois, como esses valores se relacionam.

As relações entre os usos sancionados – ou, simplesmente, o processo de categorização – dá-se com base em duas rotinas cognitivas (p. 370): a *elaboração* – por meio de um *esquema*<sup>48</sup> e suas *instanciações* – e a já referida *extensão* – que prevê a relação entre valores *prototípicos* e *periféricos*. Um protótipo é definido como “instância típica de uma categoria”<sup>49</sup>. Esses processos não são mutuamente excludentes e são sumarizados na figura que sucede:

Figura 16: representação dos processos de categorização por extensão e por elaboração



Fonte: Langacker (1987).

<sup>47</sup> E, de antemão, revelando – e justificando – um critério de análise adotado na parte prática desta investigação: a frequência.

<sup>48</sup> Uma *representação mental*, podendo ser comparada ao *frame* semântico.

<sup>49</sup> Também é didática a retomada da etimologia do termo: *protótipo* seria, literalmente, o *primeiro tipo* de uma categoria.

As letras *SCH* no topo da figura dizem respeito ao *esquema*, entidade que representa a instância com maior número de informações conceptuais acerca de uma categoria – por exemplo, *ÁRVORE*. As letras *PT* apontam o *protótipo*, a entidade mais representativa de uma categoria – o *carvalho*, hipoteticamente. Essas duas siglas são unidas por uma seta que representa a categorização por elaboração. A letra *X* determina um membro menos central da categoria, construído a partir das rotinas cognitivas de que a figura trata. A linha tracejada que parte do protótipo representa a *extensão*, isto é, o processo que origina o membro menos saliente – *X* – a partir de alguns traços do protótipo.

Quanto à aquisição dos *usos sancionados*, cabe trazeremos o exemplo de Langacker, que propõe a situação em que uma criança está hipoteticamente aprendendo os sentidos – ou os *usos* da categoria lexical *tree*. Seu primeiro contato com o que se conhece por *árvore* dar-se-ia com espécies corriqueiras dessas plantas, como o *carvalho* e o *maple*. Nessa oportunidade, as similaridades entre as espécies – como a cor, o formato, as folhas etc – são assimiladas pela criança, enquanto os traços que diferenciam as árvores “são ignorados ou descartados” (LANGACKER, 1987, p. 373). Essa primeira noção será usada como base para caracterizar as demais espécies de árvores: em outras palavras, a partir de seu uso recorrente, torna-se o *protótipo*. A frequência de uso – ou de *ativação cognitiva* – é o que determina o exemplar prototípico: quanto maior o uso, maior é o grau de *entrincheiramento*, e, como consequência, maior são as chances de que, por exemplo, o *carvalho* e o *maple* sejam considerados exemplares prototípicos de árvore, se nos ativermos ao exemplo do linguista. A partir do protótipo, toda a planta que possuir tronco galhos e folhas será categorizada pela criança como *árvore* – incluído instâncias não prototípicas da categoria, como o *pinheiro*, que tem folhas em formato de agulha. Como nos diz o autor (p. 373), *árvore* é o termo de que a criança dispõe para categorizar o exemplar não prototípico. Nesse sentido, acreditamos no poder explanatório desse exemplo, uma vez que, em nosso entendimento, faz reemergir a questão de que tratar a relação de pertença entre as categorias a partir de traços distintivos não se mostra frutífera: uma abordagem desse tipo excluiria o *pinheiro* por exemplo, ou ainda, a *palmeira* da categoria *árvore*.

Introduzida a ideia de *categoria complexa*, cabe abordarmos uma forma de descrevê-las.

As *redes esquemáticas* são representações gráficas que se prestam à sistematização de uma categoria complexa. Quanto ao seu formato, podemos dizer que uma rede é constituída de “[...] um conjunto de nós (ou vértices), e um conjunto de linhas que conectam os nós, formando pares” (LANGACKER, 1987, p. 378). Os arcos que unem tais nós, por sua vez,



representam *relações de categorização*. Por exemplo, *carvalho* e *maple* seriam dois nós ligados ao nó prototípico *árvore*. Os arcos que unem esses nós representam uma *extensão com base em uma relação de categorização*, como nos diz o teórico. Isto é, *carvalho* e *maple* são *tipos de árvores*. Nas palavras do próprio Langacker, esses exemplares são *matrizes complexas* da categoria *árvore*, uma vez que seu conceito é construído a partir das propriedades mais salientes do protótipo. Se pudermos resumir esse raciocínio, a categorização dá-se com base nas semelhanças entre os exemplares, e não em suas diferenças – como o formato da folha, no caso do pinheiro, ou a ausência de galhos, no que toca à palmeira.

Também é importante fazer uma observação acerca do *status* dos nós de uma rede esquemática: esses não representam entidades autônomas, ou, como nos diz o linguista, *contêineres* de informações desconexas. Ao contrário disso, os nós compartilham uma “base de conhecimento substancial”, e podem ser referidos como “uma estrutura com qualquer grau de complexidade interna” (LANGACKER, 1987, p. 378). A complexidade desses nós, conforme já referimos acima, dá-se de forma gradual – ou *flexível*, usando o já mencionado termo de Geeraerts (1989). Quanto ao conhecimento compartilhado<sup>50</sup> pelos nós, podemos retomar outro elucidativo exemplo do teórico em relação às categorias *pinheiro* e *palmeira*: a primeira categoria é comumente associada ao natal, por exemplo, uma vez que é a árvore que simboliza essa festa religiosa, enquanto a palmeira evoca a noção de *clima tropical*, devido a sua origem. Dessa forma, os nós constituem *janelas* – ou *rotinas cognitivas*, usando dois termos Langackerianos – que se prestam ao acesso a uma base de conhecimento comum, cada uma a sua maneira. Por exemplo, cada nó estrutura o conhecimento da base através do que Langacker chama de *especificações complementares*, como por exemplo, o formato de agulha das folhas de um pinheiro (p. 378-379).

Finalmente, cabe ponderar sobre dois pontos (p. 380) que resumem o que foi dito a respeito dos nós. Em primeiro lugar, é preciso dizer que alguns nós são mais salientes que outros – como parece ser o caso do *maple* e do *carvalho* em relação à palmeira e o pinheiro. O grau de saliência, por sua vez, é determinado pelo *entrincheiramento*, que se fundamenta na frequência de acesso às informações relacionadas a esses nós. A segunda observação concerne aos nós menos salientes de uma rede esquemática: em termos práticos, os nós menos salientes podem ser deixados de lado, uma vez que são pouco representativos em relação ao protótipo.

---

<sup>50</sup> Retomando a negação da modularidade no ideário cognitivista, sobre a qual já discorremos, e que é enfatizada em Geeraerts (1989).

Esses nós encontram-se nas “extremidades borradas”<sup>51</sup> das redes, e seu valor, conforme aponta Langacker, é de caráter teórico – seja isto, servem apenas para fins de estudo, uma vez que, por se encontrarem muito distantes do protótipo, tornam-se insignificantes em termos de saliência, e, por conseguinte, de representatividade.

Conforme buscaremos expor a partir deste ponto, a apreensão dos sentidos polissêmicos de uma palavra passa pelo mesmo processo de categorização de que falamos acima, uma vez que, no contexto da LC, os significados lexicais possuem o mesmo *status* de *categoria*, no nível da representação mental, de que dispõe categorias como *pinheiro* ou *árvore*.

Nesse sentido, a flexibilidade do significado de uma forma linguística dar-se-á em relação a sua *potencialidade*, como nos dizem Fauconnier e Turner (2003). Os teóricos referem-se, precisamente, ao processo de construção *online* de novos sentidos a partir de sentidos já estabelecidos, hipótese que reforça o caráter criativo da linguagem humana. A polissemia, nesse sentido, não é tratada como *acidente* histórico, ou *fato sincrônico*, como apresentamos no capítulo inicial, mas uma manifestação do caráter flexível e passível de adaptabilidade das línguas (p. 80). Cremos importante complementar esse posicionamento ponderando que, caso o significado fosse *off-line*, a criatividade seria afetada, uma vez que não haveria a necessidade – ou mesmo a possibilidade – de um *processo de criação*, pois os sentidos já estariam *dados*. Nas palavras dos estudiosos,

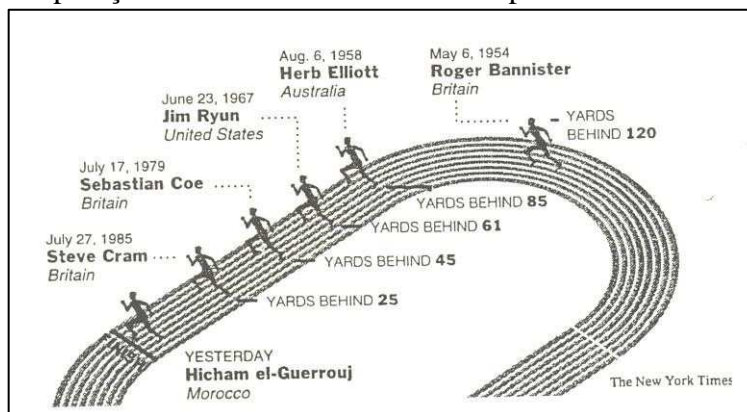
Potencialidade de significado é o número essencialmente ilimitado de formas que uma expressão pode prover processos dinâmicos cognitivos, que incluem conexões conceptuais, mapeamentos, mesclas e simulações. Tais processos são inerentemente criativos, e nós os reconhecemos como tais quando são ativados ou produzidos pela arte e pela literatura. (FAUCCONNIER e TURNER, 2003, p. 79).

É preciso que façamos duas ponderações sobre o trecho acima. A primeira delas é a faceta criativa da hipótese dos dois estudiosos: é a potencialidade de significado que permite, como querem os autores, a *criação artística*<sup>52</sup>. Em segundo lugar, cabe dizer que a rotina cognitiva escolhida dentre as acima referidas pelos teóricos para ilustrar esse processo de construção do significado é a *mesclagem conceptual*. A imagem abaixo, conforme Fauconnier e Turner (2003), ilustra esse processo:

<sup>51</sup> Tradução nossa para o termo *blurred edges*, de Geeraerts (1989, p. 12).

<sup>52</sup> Veja-se Fauconnier e Turner (2002), obra em que a mesclagem conceptual é abordada, dentre outras maneiras, a partir de roteiros de filmes.

Figura 17: comparação dos recordes estabelecidos por seis atletas nos 250m rasos



Fonte: Fauconnier e Turner (2003).

Publicada em um jornal estadunidense em julho de 1999, a figura acima esquematiza os recordes estabelecidos por seis atletas em uma corrida de 250 metros. Não apenas isso, a posição dos atletas é estabelecida em relação aos tempos que cada um levou para percorrer o percurso, desde a primeira vez em que o recorde foi quebrado, em 1954, pelo atleta Roger Bannister, até a marca mais recente, atribuída a Hicham el-Guerrouj, registrada em julho de 1999 – período de publicação da matéria que apresenta a figura. A figura representa a *mescla* de seis espaços mentais que se apresentam em um só *pacote conceptual*, usando um termo dos teóricos. Em outras palavras, não precisamos imaginar as marcas dos atletas separadamente, já que o *blending* permite a integração dessas informações. Sobre a estruturação da mesclagem representada na figura, cabe destacar a comparação estabelecida por Fauconnier e Turner (2003) entre o *blending* e as redes de integração conceptual, já apresentadas nesta seção (p. 81). Assim como as redes, a mesclagem dispõe de uma estrutura que justapõe as representações nos seis espaços mentais. Em segundo lugar, há “um espaço genérico que contém a estrutura e os elementos que se aplicam a esses espaços, que constituem o rico *frame* [que envolve] disputar a corrida e quebrar o recorde” (FAUCONNIER e TURNER, 2003, p. 81), isto é, a representação permite que imaginemos o momento em que cada um deles percorreu o trecho. É preciso considerarmos, como apontam os teóricos, que a já introduzida dimensão criativa da mesclagem conceptual não advém apenas da integração desses conceitos, mas da forma com que a figura nos permite abordá-los, seja ela “[...] uma corrida mítica entre gigantes do esporte, muitos dos quais nunca de fato correram uns contra os outros” (idem). A partir desse exemplo, vejamos como a mesclagem conceptual se apresenta no domínio da linguagem.

O *blending*, assim como as redes esquemáticas, baseia-se na ideia de extensão de categorias (p. 83), um processo cognitivo fundamental para a construção de novos significados. Por

exemplo, caso tomarmos a expressão *casamento homoafetivo*, notaremos que se trata de um *terceiro* conceito construído a partir da combinação de dois conceitos já assentados na cognição dos falantes: *homoafetividade* – definido pelos teóricos como “relação doméstica entre duas pessoas do mesmo sexo”, e o conceito convencional de *casamento*, que diz respeito ao laço de união entre um homem e uma mulher. O caso de *vírus de computador* é outro exemplo de mesclagem conceptual que ilustra a proposta desses teóricos, porém, ao contrário do exemplo anterior, esse é um exemplo *metafórico*. A representação mental de *vírus*, ancorada ao domínio da medicina, mescla-se ao conceito de *computador*, gerando não apenas o *vírus de computador*, mas *vacinas* e *desinfetantes* que *curem* o computador. Porém, não se trata de uma simples questão de adição ou subtração de critérios, como previnem Fauconnier e Turner (2003), mas de uma *mistura* – ou *mesclagem* – de informações que constitui uma nova categoria a partir da fusão de outras. Isso é bastante notável, em nosso entendimento, em relação a *vírus de computador*, em que tanto *computador* absorve traços do domínio da medicina, pois passa a ser metaforicamente visto como um paciente, como *vírus*, que se mescla ao domínio da informática ganhando novo significado.

É importante reificar que, caso o significado não fosse flexível, o processo de mesclagem conceptual, e conseqüentemente, o processo criativo, não seriam concebíveis. Nesse sentido, cabe retomarmos o termo *prompt*, introduzido por Geeraerts (1989) e citado por Fauconnier e Turner (2003), em relação a sua visão de *língua*:

Uma maneira de pensar a língua é como um sistema de *prompts*<sup>53</sup> para integração. Já que as estruturas conceptuais a serem integradas são muitas, cada uma com feixes de palavras associadas a elas, uma expressão que permite o acesso para sua integração apropriada tem de combinar palavras, e a língua tem de dispor de formas para tornar essas combinações possíveis (FAUCONNIER e TURNER, 2003, p. 90)

Através do trecho acima, podemos retomar os exemplos *casamento homoafetivo* e *vírus de computador*, além de outros citados pelos teóricos, como casos simples de predicação – *essa praia* – e construções – *evento provável* – para nos apercebermos como essas combinações são sancionadas tanto pelo sistema da língua inglesa, quanto pelo sistema a que chamamos de *português brasileiro*.

A mesclagem conceptual, que foi brevemente descrita nesta subseção, é uma teoria que possui lugar de destaque no ideário cognitivista. Seu caráter inovador dá-se, caso nos seja possível citar uma de suas contribuições ao paradigma, pela dinamicidade no

<sup>53</sup> Por nós traduzido como *ponto de acesso*, conforme já mencionamos nesta subseção.

<sup>59</sup> Tradução nossa para *blended space*.

processo de extensão de sentidos. Propostas anteriores (como Lakoff e Johnson, 1980) haviam sido criticadas pela unidirecionalidade do processo de extensão de sentidos, já que alguns traços do domínio fonte eram projetados no domínio alvo, que apenas incorporava tais traços. De forma diametralmente oposta, o *espaço da mescla*<sup>59</sup> recebe informações de dois – ou mais – domínios, conforme exemplificamos, o que deixa evidente a dinamicidade da mesclagem conceptual na criação de novos significados. Entretanto, essa teoria dá conta dos casos de construção online do significado, ou seja, das interpretações no nível do discurso, e não de aspectos *convencionais* do léxico, como parece ser o caso dos sentidos de uma palavra polissêmica, no âmbito da LC. Nesse sentido, há outro modelo teórico de caráter cognitivista que privilegia a convencionalização do léxico, e sobre o qual passaremos a discorrer: as *categorias radiais*.

Em primeiro lugar, cabe pontuar nossa escolha pelo modelo de Lakoff (1987), que será adotado na parte prática deste empreendimento, e, da mesma forma, justificá-la. Conforme procuraremos expor, o modelo lakoffiano, ao contrário da mesclagem conceptual, não é baseado na combinação de conceitos. As *categorias radiais* aproximam-se mais do que Langacker (1987) chama de *rede esquemática*, isto é, são estruturas construídas a partir de um protótipo que se liga a nós por meio de relações de categorização. Esse modelo adequa-se mais a nossos propósitos descritivos do que o modelo oferecido por Fauconnier e Turner, uma vez que os itens polissêmicos do futebol parecem organizar-se a partir de um protótipo, e não a partir da combinação de termos, como acontece na mesclagem. Em caráter secundário, acreditamos que em Lakoff (1987) seja possível encontrar mais insumos teóricos no que tange aos aspectos culturais<sup>54</sup> da significação – ou *categorização*, usando um termo menos ambíguo – o que favorece a nossos propósitos descritivos, conforme buscaremos expor. Nesse sentido, cabe ponderar que, (i) embora o futebol tenha regras e terminologia internacionalmente<sup>55</sup> estabelecidos, e, (ii) que o esporte seja um evento composto de um número finito de subeventos<sup>62</sup>, o processo de lexicalização desses eventos em português brasileiro dá-se através dos usos consagrados das estruturas da língua em uma comunidade de falantes. Isso implica dizer que a variação ocorrerá, não no nível conceptual, mas no nível lexical, já que cada língua usará de seus próprios mecanismos para expressar conceitos aceitos pela comunidade

<sup>54</sup> O título provocativo da obra – *Women, fire and dangerous things* – revela-se surpreendente durante a leitura, pois não se trata de uma piada ou trocadilho do autor, mas de uma menção ao sistema de categorização de uma tribo aborígine, em que a categoria *mulher* é disposta sob a mesma categoria que reúne os conceitos de *fogo* e *coisas perigosas*. Nesse contexto, a categoria *homem* encontra-se em outro eixo conceitual, sem relação com a categoria *mulher*. Note-se a diferença para o sistema ocidental, em que *mulher* e *homem* aparecem juntos, subordinados à categoria *ser humano*.

<sup>55</sup> Veja-se a publicação oficial da FIFA *Laws of the game*.

Como *chute, gol, escanteio, falta, lateral, pênalti* etc.

futebolística mundial. Parte da motivação que subjaz este trabalho baseia-se na alta incidência de itens lexicais polissêmicos registrada em um estudo de *corpus* piloto.

Antes de abordarmos as categorias radiais – um efeito de prototipicidade da linguagem – cabe mencionarmos que se adequam ao que Lakoff (1987) chama de *modelos metonímicos*. Como nos diz o teórico, esses modelos baseiam-se na hipótese de que os aspectos mais salientes de uma entidade têm a capacidade de representá-la por completo (p. 77). Exemplos como “o sanduíche de presunto derramou cerveja sobre si mesmo” e “Não deixe El Salvador tornar-se outro Vietnã”<sup>56</sup>, como afirma o estudioso, não se tratam de casos isolados, mas evidenciam um princípio geral de categorização. Na primeira frase – proferida por um garçom em um restaurante – “sanduíche de presunto” representa metonimicamente *o cliente que pediu um sanduíche de presunto*. No segundo exemplo “El Salvador” e “Vietnã” representam *os conflitos armados que ocorreram em El Salvador e Vietnã*. São esses aspectos mais salientes das categorias – o pedido do cliente e os locais dos conflitos – que permitem a categorização por meio da metonímia. Os modelos metonímicos, portanto, revelam-se *estruturas de representatividade* (p. 82), como se percebe em relação nos exemplos acima. Essas estruturas configuram-se de forma linear e são baseadas em relações de proximidade com o protótipo. Tais estruturas são importantes no processo de categorização, porém, é preciso observar que

[...] um estudo completo de estrutura categorial deve ir bem além [do que] apenas isolar-se um protótipo e prover uma classificação linear de quão próximos casos prototípicos estão. Minimamente, [esse estudo] deve prover uma descrição dos detalhes dos modelos cognitivos que originam a estrutura de representatividade (LAKOFF, 1987, p. 82)

O trecho acima faz menção à importância do MCI – modelo cognitivo idealizado – uma representação mental tida como *prototípica* de um conceito circunscrito a uma comunidade de falantes. Mais precisamente, a citação alude ao fato de que não se trata de compor uma mera *lista* de elementos que mantenham certo grau de proximidade semântica, mas de uma hierarquia erigida sobre um *estereótipo*, que, por sua vez, é um construto social.

As *categorias radiais* são, por sua vez, *estruturas de representatividade* e, como tal, organizam-se de forma linear: o MCI de *mãe* – ou o *estereótipo* de *mãe* – é tido como instância prototípica da categoria, e ocupa o centro da estrutura, conforme o exemplo do teórico. Esse estereótipo baseia-se na ideia de que “o melhor exemplar de *mãe* é a *mãe* biológica, dona de casa, que se preocupa com a criação, não possui trabalho remunerado e é

<sup>56</sup> Traduções nossas para *The ham sandwich just spilled beer all over himself* e *Don't let El Salvador become another Vietnam*, respectivamente.

casada com o pai da criança” (LAKOFF, 1987, p. 82). Os outros *tipos de mães* – madrasta, ama de leite, mãe solteira etc – serão construídos a partir da instância prototípica. Essas categorias, como nos diz o teórico, são desvios da categoria central (p. 83) e vão-se afastando do protótipo de maneira linear. Em relação a esse caso em particular, Lakoff afirma que “a categoria mãe [...] tem o que chamamos de *estrutura radial*. Uma estrutura radial é aquela em que há um caso central e variações convencionalizadas [desse caso] que não podem ser previstas por regras gerais” (LAKOFF, 1987, p. 84). Quanto a esse ponto, o estudioso é categórico ao dizer que as estruturas radiais aplicam-se única e exclusivamente a variações baseadas em convenções sociais, e que, portanto, “têm de ser aprendidas” (idem).

Creemos que a lógica acima justifique a presença das estruturas radiais neste trabalho, já que argumentaremos em favor da ideia de que os itens polissêmicos de nosso *corpus* organizam-se de forma radial e que suas variações – ou *sentidos*, em nosso caso – são baseadas em convenções<sup>57</sup> sociais. No que tange à linguagem futebolística, o conceito representado pelo verbo *tocar* remete à noção de *passe*, tida como instância prototípica desse verbo no referido contexto. Instâncias menos prototípicas representadas por esse verbo – e que, portanto, devem ser aprendidas pelos usuários da língua, uma vez que são imprevisíveis – como a ideia de *chutar com pouca força*, ou *tocar a bola com as mãos*<sup>58</sup> – são extensões metonimicamente motivadas da noção prototípica – o aspecto saliente que subjaz a metonímia nesse caso, conforme nossa crença é a *intensidade do toque*<sup>59</sup>.

Embora o modelo de categoria radial seja um importante marco de referência<sup>60</sup> no que tange aos estudos cognitivistas da linguagem, não é livre de críticas, como nos lembram Evans e Green (2006). Uma dessas críticas – senão a que mais ecoa – diz respeito ao potencial que as redes semânticas possuem em relação à inclusão de novos sentidos às unidades lexicais (p. 339). Isso se deve a uma falta de princípios metodológicos que rejam a inclusão desses novos sentidos, o que é bastante lógico, se lembrarmos que os sentidos menos prototípicos não são gerados por regras, mas baseados em convenções sociais, conforme já nos referimos. Essa

<sup>57</sup> Que neste contexto usamos como termo análogo a *usos sancionados*, de Langacker (1987), já referido.

<sup>58</sup> Que se aproxima do sentido de língua *geral* do verbo *tocar*.

<sup>59</sup> A forma nominal – *toque* – conforme mostraremos, apresenta a mesma configuração: prototipicamente, um *toque é um chute de baixa ou moderada intensidade que tem como objetivo transferir a posse de bola entre jogadores de uma mesma equipe*. Em segunda instância, um *toque* pode ser definido como *uma finalização* – ou um *chute* – de baixa ou moderada intensidade disparado em direção ao gol adversário.

<sup>60</sup> Esse modelo foi desenvolvido por Brugman (1981) em sua dissertação de mestrado – orientada por Lakoff – cujo título é *The Story of Over*. Em linhas gerais, esse trabalho contribui para o estudo do que os cognitivistas chamam de *Semântica das Preposições*, na medida em que a autora argumenta que, mesmo as preposições, consideradas esvaziadas de significado por abordagens anteriores, possuem conteúdo semântico. Infelizmente, o texto de Brugman encontra-se esgotado em livrarias *online*, e indisponível em portais voltados à busca de periódicos, o que nos impediu de trazê-lo nesta pesquisa.

crítica é conhecida como *a falácia da polissemia*, e baseia-se no princípio de que, embora as palavras possam ser polissêmicas, não quer dizer que todos os seus sentidos estendidos representem casos de polissemia (p. 342). Duas ponderações sobre essa crítica: primeiramente, cremos que seja bastante pontual em termos de língua geral; entretanto, dentro do escopo desta investigação, acreditamos em seu potencial descritivo de itens polissêmicos de um domínio especializado, uma vez que os sentidos, conforme buscaremos elucidar, restringir-se-ão ao esporte. Em outras palavras, por se tratar de um domínio especializado, cremos que as estruturas apresentadas em nosso experimento não serão excessivamente povoadas com sentidos pouco representativos, como acontece no domínio da língua geral.

Na seção subsequente, abordaremos tais críticas tecidas não apenas às representações em rede, com vistas a problematizar questões metodológicas que norteiem seu processo de construção, mas também a estudos cognitivistas como um todo.

### **3.4.2 Ressalvas metodológicas quanto à aplicação das redes lexicais e à Linguística Cognitiva de forma genérica: reflexões necessárias**

Não nos seria possível propor uma investigação fundamentada no paradigma cognitivista e circunscrita ao domínio da linguística aplicada sem abordarmos questões de cunho metodológico. Em sentido estrito, embora se mostre bastante ilustrativas em relação à representação de sentidos correlatos, as representações em rede carecem de refinamentos metodológicos, conforme referimos acima. Essa quiçá não seja uma característica restrita a essa abordagem, mas aos cognitivistas da América do Norte, cujos modelos teóricos tendem a ser mais introspectivos se comparados a seus pares europeus, que fundamentam seus modelos em instâncias de uso real da língua (GRONDELAERS, GEERAERTS e SPEELMAN, 2007). Dois desses cognitivistas estão representados aqui na figura de Charles Fillmore e George Lakoff, a quem damos destaque, atuante no estado da Califórnia, nos Estados Unidos da América. Essa diferença entre abordagens pode suscitar uma *aparente* polêmica: um exame apressado levaria à falsa ideia de que é contraditório um paradigma declarar-se não objetivista e fundamentar suas hipóteses em dados *objetivos* como instâncias de uso real da língua – contabilizadas em termos estatísticos, se é que podemos citar um agravante. Porém, embora a LC não prime pelo objetivismo, é um paradigma do tipo *usage based* – baseado em uso – conforme já aludimos ao citar Langacker (1987), e, dessa maneira, evidências empíricas são de caráter fundamental para a validade dos modelos teóricos.



Transpondo essa preocupação metodológica às redes, abordaremos o texto *Network Analyses of Prepositional Meaning: Mirroring Whose Mind – the Linguist’s or the Language User’s?*<sup>61</sup>, publicado em 1995, Dominek Sandra e Sally Rice. Nesse trabalho, as linguistas retomam as representações em rede com vistas a problematizar se essas estruturas correspondem ao (s) uso que os falantes de uma língua fazem delas, ou se tratam-se de abstrações propostas por estudiosos da linguagem – como foi o caso de Brugman e Lakoff (1981). O texto de Sandra e Rice (1995) nos há de mostrar que é possível achar um concílio entre esses aparentes extremos.

A retomada proposta pelas linguistas baseia-se, semelhantemente, às críticas endereçadas a Lakoff, porém, de forma mais pontual, ao apontar quatro pontos em particular (p. 89), sendo o primeiro deles dirigido particularmente a Lakoff:

- i. Falta de princípios metodológicos na composição das redes;
- ii. Número muito amplo de representações baseadas no modelo em rede;
- iii. Vagueza em relação aos sentidos representados – embate entre distinções *semânticas* e *pragmáticas*;
- iv. Falta de consenso em relação à maneira como as estruturas em rede devem ser interpretadas.

Parece-nos importante trazer essa referência, pois, como já mencionamos, é o único acesso possível a um texto indisponível, mas não apenas isso: também é importante na medida em que tange questões não exploradas por Brugman à época, propondo-se a saná-las. A segunda parte<sup>62</sup> desse artigo dedica-se ao fornecimento de dados empíricos que subjazam o modelo representacional de Brugman.

Primeiramente, é preciso ponderar que, até o advento da LC, o estudo das preposições recebia tratamento distinto ao dispensado às demais palavras por parte dos lexicógrafos – para quem as preposições são consideradas classes *fechadas*, em oposição aos nomes, representantes da classe *aberta*. Brugman e Lindner (1981), como nos dizem Sandra e Rice (1995), foram as primeiras linguistas a se dedicarem ao estudo do significado das preposições.

---

<sup>61</sup> *Análises em rede do significado preposicional: espelhando a mente de quem – do linguista ou do usuário da língua?* (tradução nossa).

<sup>62</sup> Não nos ocuparemos da segunda parte do texto de Sandra e Rice, pois não é de nosso interesse o estudo de preposições. Não obstante, é necessário fazer menção ao fato de que a pertinência dessa referência reside na medida em que, da mesma forma, os sentidos das unidades lexicais do futebol apresentados nesta dissertação são baseados em instâncias de uso real da língua, e não em abstrações, conforme procuraremos mostrar no capítulo dedicado à análise e à discussão dos dados.

Sua motivação reside na hipótese de que os diferentes usos da preposição *over* representam extensões geradas a partir do sentido primário *sobre* – ou *sobre e através* (tradução nossa para *above and across*). Conforme a lexicografia tradicional advoga, e como julgamos pertinente ponderar, as únicas entidades linguísticas capazes de gerar extensões são as circunscritas à classe aberta, o que não parece ser o caso das preposições.

As *redes lexicais* foram a maneira encontrada por Brugman<sup>63</sup> para sistematizar suas investigações de pesquisa. Embora já as tenhamos brevemente apresentado, cabe trazer à baila duas definições muito ilustrativas – e deveras centrais – para seu entendimento, uma vez que reforça, através da paráfrase, ideias já apresentadas neste capítulo. Primeiramente, são “estruturas que representam graficamente as relações entre usos em função de distância e interconectividade” (SANDRA e RICE, 1995, p. 89-90); em segundo lugar, “[...] uma rede [...] é facilmente interpretada como uma estrutura com um centro e uma periferia, que é compatível com a pressuposição da LC de que as categorias são organizadas em relação a um protótipo” (SANDRA e RICE, 1995, p. 90).

As restrições dessas estruturas vêm à tona quando se examina com mais atenção as extensões de sentido da preposição *over*. Como mostram Sandra e Rice (p. 91), um breve escrutínio sobre sentenças exemplo mostra que Lakoff, por exemplo, reconhece os sentidos *above and across* na sentença *the helicopter flew over the river*, bem como o sentido *above* em *the helicopter was hovering over the river*; contrariamente, as sentenças *the plane flew over the ditch* e *the boy jumped over the ditch* deveriam seguir a mesma lógica, mas não o fazem. Uma resposta hipotética a essa evidente falta de sistematicidade é apontada pelas linguistas: o verbo *to fly* remete ao caminho linear percorrido pelo trajetor (o helicóptero), enquanto *to hover* possui caráter estático (p. 91-92). De acordo com Sandra e Rice (1995), essa lógica deveria ser replicada também em relação ao segundo par de sentenças, dadas as trajetórias representadas pelos verbos *to fly* e *to jump*, cujas trajetórias acomodam-se ao sentido *above and across*. Portanto, “tais exemplos são sintomáticos em relação ao que parece ser uma limitação fundamental na metodologia das redes preposicionais: uma falta de critérios explícitos para se distinguirem os usos” (SANDRA e RICE, 1995, p. 92). Como consequência dessa falta de critérios, cada linguista acaba propondo seus próprios quesitos de inclusão de sentidos, e os sentidos mais específicos – situados nos *níveis inferiores* das estruturas – acabam sendo postos de lado, deixando em evidência os mais abstratos. Caso haja interesse justamente sobre esses usos mais específicos, então os linguistas cognitivos precisarão

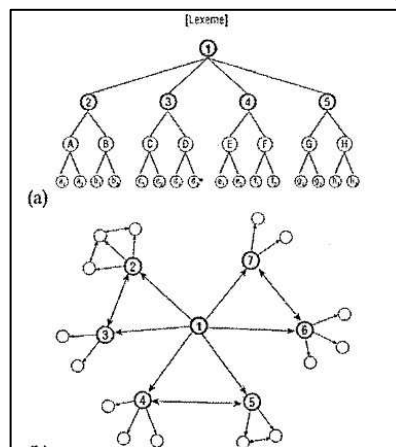
---

<sup>63</sup> Referidas pela teórica como *prepositional networks*, uma vez que se prestam à representação dos sentidos das preposições.

formular procedimentos metodológicos que deem conta da sistematização dos casos *granulares* (idem). O que difere a abordagem das *redes preposicionais* é a ideia de que procuram registrar tanto abstrações quanto usos específicos, enquanto a Semântica Lexical interessa-se apenas por abstrações. Segundo as teóricas não há juízo de valor negativo em relação às abstrações, mas a questão reside na hipótese de que *também* seja possível atingir usos mais concretos (p. 93) – ao que Sandra e Rice referem como *alto grau de granularidade*.

Outra crítica que se pode fazer às representações em rede são as diversas configurações em que essas estruturas são dispostas. A essas discontinuidades Sandra e Rice (1995) chamam de *vagueza das convenções representacionais* (p. 95). Como nos dizem as teóricas, há uma falta de clareza em relação ao formato que as redes devem obedecer. Logo a seguir, trazemos cinco modelos<sup>64</sup> distintos de representações em rede:

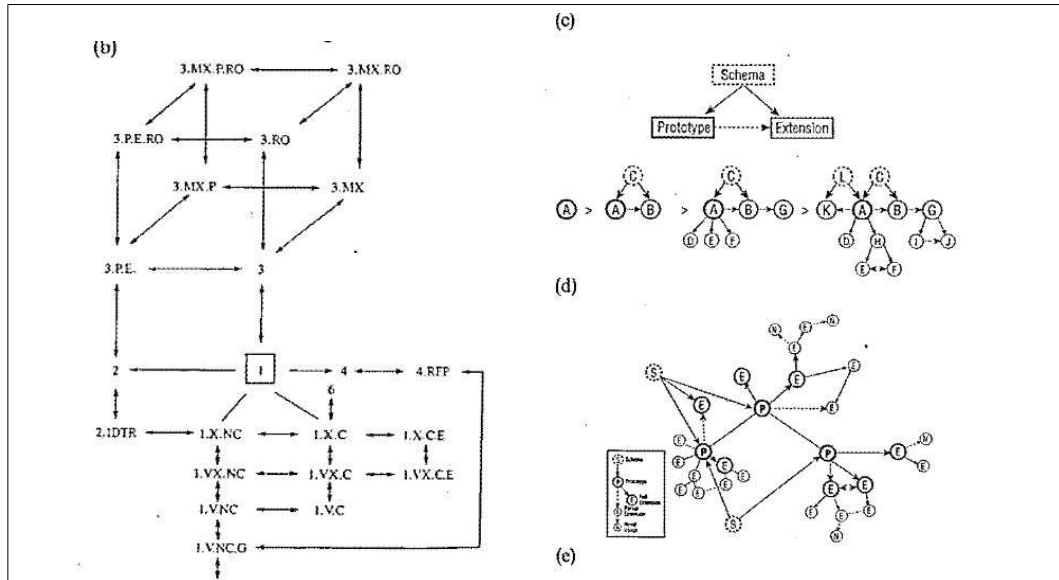
Figura 18: modelos de redes lexicais (parte 1)



Fonte: Sandra e Rice (1995).

<sup>64</sup> Sendo o segundo deles o modelo escolhido para as representações dos sentidos de nossas unidades lexicais.

Figura 19: modelos de redes lexicais (parte 2)



Fonte: Sandra e Rice (1995).

A representação (a) diz respeito a uma entrada típica de dicionário, organizada de forma hierárquica: o sentido prototípico sobrepõe-se aos demais sentidos, estendidos a partir deste; a representação (b) alude ao modelo de *categoria radial* idealizado por Lakoff (1987); em (c) temos a rede proposta para os sentidos de *over*, também baseada em Lakoff; (d) mostra como uma rede de sentidos é acrescida de novas extremidades; finalmente, (e) evidencia o modelo atual<sup>65</sup> proposto para a representação dos sentidos das preposições. Notem-se as diferenças: cinco representações construídas sobre o mesmo conceito, seja ele as redes lexicais.

Porém, independentemente à forma como se apresentam, as redes lexicais compartilham três traços fundamentais: os sentidos estendidos irradiam de núcleo – o significado prototípico; os nós de uma rede representam diferentes sentidos que variam de acordo com a sintaxe ou semântica de um lexema em uma aplicação; e, finalmente, esses nós interrelacionam-se e a relação entre os sentidos dá-se em função da distância a que se encontram, bem como de sua direção.

Conforme já colocamos, nossa opção recai sobre a representação (d), na figura 19. Segundo Lakoff (1987), esse modelo opõe-se ao mostrado na representação (a), pois não hierarquiza o sentido prototípico, uma vez que não o dispõe sobre os demais sentidos, mas entre eles, no centro da estrutura. Em relação a essa configuração, Sandra e Rice (1995) chamam a atenção para um *traço interessante*: no modelo lakoffiano, tem destaque o sentido

<sup>65</sup> *Atual* se considerado o ano em que o artigo foi publicado (grifo nosso).

prototípico, uma vez que a estrutura é específica quanto ao conteúdo em seu centro, e vaga quanto ao preenchimento das extremidades<sup>66</sup>.

Independentemente à versão escolhida, como reforçam Sandra e Rice (1995), a adoção dos modelos em rede para a representação de sentidos polissêmicos tende a estabelecer um diálogo entre monossemistas – que se preocupam em encontrar um significado abstrato que se sobreponha a seus demais usos – homonimistas – para quem a existência de diferentes usos existe, mas sua relação com o sentido prototípico não tem importância – e, por fim, os polissemistas<sup>67</sup>, que adotam as estruturas em rede pois permitem que diversos sentidos sejam alocados nas extremidades do sentido prototípico.

Creemos que nossa proposta torne-se exequível se levarmos em conta as ressalvas metodológicas apresentadas nesta seção: em primeiro lugar, os sentidos representados em nossas redes – tanto prototípicos quanto periféricos – serão determinados com base em *corpus*, isto é, em uma coleção de textos produzidos por falantes nativos que serve como amostra de uso real da língua; em segundo lugar, não esperamos encontrar um alto nível de granularidade entre os diferentes usos que registraremos, uma vez que nossa investigação não se aplica ao domínio geral da língua, mas à linguagem de especialidade do futebol, um domínio específico, restrito. Dito em outras palavras, retomando um termo de Geeraerts (2006), não imaginamos que nossas estruturas apresentarão *blurred edges* devido ao motivo supracitado.

Na seção seguinte – o último segmento teórico deste trabalho – apresentaremos nossa proposta de adaptação das representações em rede aos *frames* semânticos.

### 3.4.3 Aplicando as redes lexicais aos *frames*: um novo nível de descrição?

Conforme reiterado ao longo deste texto, nosso trabalho visa a justapor os temas *polissemia* e os *frames semânticos*. Esse cotejo, em nosso entendimento, seria permitido (i) através da consagrada aplicação das redes lexicais, e (ii) através de sua aplicação aos *frames*. Em nosso entendimento, essa adaptação não integraria um nível à parte de descrição linguística, mas, sim, um nível *complementar* de informação *conceptual*, justaposto ao nível *lexical* – contemplado pela aplicação canônica das redes esquemáticas. Justificamos nossa proposta em dois momentos: em primeiro lugar, acreditamos que as críticas voltadas à falta de reflexões metodológicas dos modelos teóricos cognitivistas sirvam como incentivo a

<sup>66</sup> Ou seja: é vaga justamente nos já mencionados *níveis inferiores*, onde se concentram os usos mais concretos (grifo nosso).

<sup>67</sup> Dentre os quais nos incluímos (grifo nosso).

propostas nesse sentido. É nosso desejo contribuir, portanto, realizando este experimento com dados do português brasileiro. Em segunda instância, nossa (inovadora) proposta não se baseia em critérios intuitivos, tampouco alude a uma *reles representação gráfica* desses conceitos. Ao contrário, cremos-la epistemologicamente plausível, na medida em que se fundamenta em pressupostos três teóricos por nós introduzidos neste capítulo.

A primeira noção que subjaz nossa proposta diz respeito ao quarto princípio da LC, apresentado na seção 2.1: *o significado é uma estrutura conceptual*. Em outras palavras, o significado é um *conceito*<sup>68</sup>. Isso nos leva à ideia de que os nós das representações em rede não contêm meros agrupamentos de palavras<sup>69</sup> ou de definições, mas consistem em conjuntos de *conceitos*, já que o significado – e, conseqüentemente, os sentidos das entidades polissêmicas representados nesses nós – é de natureza conceptual.

Em segundo lugar, nossa proposta de adaptação das redes lexicais baseia-se em uma noção basilar da Semântica Cognitiva, ou melhor: de uma de suas teorias mais representativas, a Semântica de *Frames: saber o significado de uma palavra é saber o frame ao qual ela se enquadra*. Se, de um lado dispomos dos sentidos representados nas redes, de outro – e com base no pressuposto acima – enquanto falantes nativos, temos de ser capazes de relacionar esses sentidos aos *frames* que evocam.

Finalmente, lembremo-nos das variadas aplicações a que as *redes esquemáticas* se prestam: conforme enfatizado por Langacker (1987), as redes comportam quaisquer entidades linguísticas, sejam elas fonemas, morfemas ou informações relacionadas ao polo semântico. Se por um lado o *frame per se* não é uma entidade linguística, por outro possui caráter conceptual – peculiaridade compartilhada com as unidades lexicais, sob a perspectiva da Semântica Cognitiva – o que nos levaria à conclusão lógica de que a versatilidade das redes esquemáticas, no sentido em que propomos, também se estenderia à representação de *frames*, tornando possível a aproximação entre os temas sobre os quais este trabalho versa.

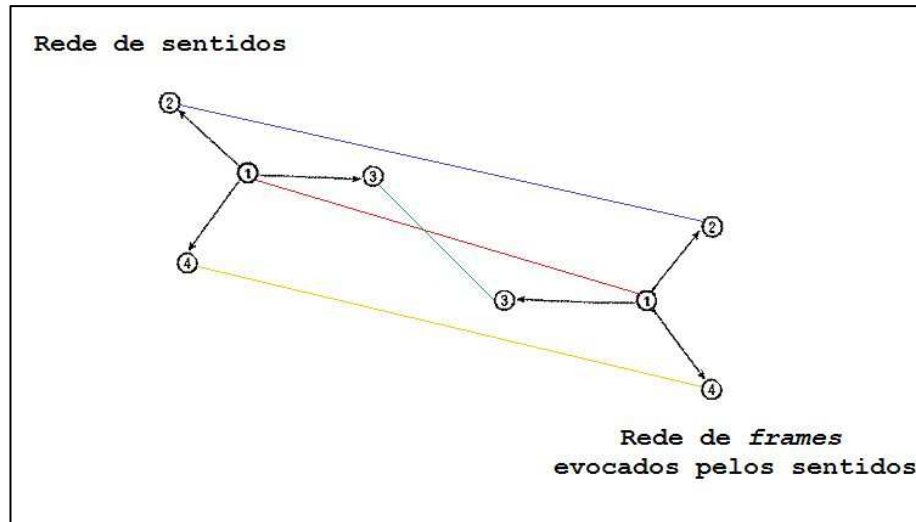
Justificada nossa proposta, cabe apresentar a forma gráfica que nos ocorreu atribuí-la:

---

<sup>68</sup> Entenda-se *conceito* no sentido estrito: o significado é de natureza conceptual na medida em que é produto de um processo que envolve variadas *rotinas cognitivas* – usando um termo de Langacker (1987) – como o perfilamento, a categorização por esquemas, a categorização por extensão de significados etc. O fato de concatenar esses diferentes processos faz com que a natureza *conceptual* do significado se mostre de forma muito mais ampla do ponto de vista descritivo se comparada a uma *definição* de dicionário, uma vez que leva em conta aspectos enciclopédicos do significado – dentre os quais inclui-se o aspecto linguístico, já que o conhecimento da língua é parte daquilo que os falantes sabem sobre mundo. Em sentido amplo – não tencionado por nós – *frame* é um *conceito*, assim como *unidade lexical* é um *conceito* – e, até mesmo, *conceito* é um *conceito*, se invocarmos a função metalinguística advogada por Jakobson.

<sup>69</sup> Lembremo-nos, pois, das facetas enciclopédicas relacionadas *palmeira* e *pinheiro*, aludidos por Langacker (1987).

Figura 20: proposta de adaptação das redes lexicais aos *frames* semânticos



Fonte: elaborada pelo autor.

No canto superior esquerdo da figura, observa-se a aplicação tradicional das redes esquemáticas: é nessa estrutura que disporemos os sentidos polissêmicos de nossas formas linguísticas; em direção ao canto inferior direito, notamos a mesma representação *radial*, porém, aplicada aos *frames*. As linhas coloridas conectam os sentidos a seus respectivos *frames*. Em relação às cores, a linha vermelha representa o protótipo; a linha azul representa o segundo sentido mais ativado, construído a partir do sentido central; a linha verde diz respeito à terceira extensão de sentido, e a amarela, por sua vez, à quarta, mais afastada do protótipo e, conseqüentemente, menos representativa da categoria. Caso encontrarmos cinco ou mais extensões de sentido, incluiremos cores adicionais para dar conta de sua representação.

Entretanto, a construção das redes, tal qual propomos, é o último passo desta investigação. No capítulo seguinte, introduziremos os expedientes metodológicos de que nos valem na parte aplicada de análise, bem como nosso *corpus* de estudo e a ferramenta empregada em sua exploração.

## 4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS E RECURSOS EMPREGADOS NA PESQUISA

Neste capítulo, apresentaremos o ferramental de que nos valem na parte analítica desta pesquisa, bem como a metodologia. Na seção 4.1 introduziremos nosso *corpus* de estudo, composto por textos que resumem partidas de futebol – os *match reports*; em 4.2, ater-nos-emos à ferramenta de manipulação de *corpus* utilizada na coleta de dados, o *Sketch Engine*; finalmente, na seção 4.3 descreveremos as etapas metodológicas seguidas na execução da pesquisa, sejam elas: a delimitação das categorias analisadas e sua coleta, ao que chamamos *pré-análise* (4.3.1), e a sequência a que nossa análise obedecerá (4.3.2).

### 4.1 UM CORPUS REPRESENTATIVO DA LINGUAGEM FUTEBOLÍSTICA

Conforme já nos referimos, esta investigação é fundamentada por um estudo de *corpus*, isto é: os sentidos polissêmicos que procuraremos aqui descrever baseiam-se em textos de uso real da língua, ou, em outras palavras, textos que circulam no mundo, que não foram produzidos com o intuito de meramente ilustrarem um fenômeno linguístico. Embora não haja consenso sobre o *status* dessa área de conhecimento, o tratamento de textos por meio digital é descrito por alguns estudiosos como *Linguística de Corpus*. No contexto desta pesquisa, a Linguística de *Corpus* é entendida como ferramenta metodológica, em oposição a estudos teóricos que a estabelecem como uma área de conhecimento, como propõe Berber Sardinha (2000, 2004). Tomando a Linguística de *corpus* como metodologia, cabe lembrar o termo cunhado por Santos (2008), com vistas a enfatizar esse aspecto: Linguística *com Corpus*.

Os textos que compõem o *corpus* do projeto *Field – Dicionário de expressões do Futebol* – foram coletados pelos membros do grupo SemanTec em *sites* oficiais de seis equipes brasileiras de futebol (Grêmio, Flamengo, Fluminense, Vasco, Corinthians e Palmeiras), de portais de notícias (Terra, Uol, IG e Zero Hora) e de perfis da rede social *Twitter*. Esses textos foram publicados em dias subsequentes às partidas dos clubes em competições nacionais como a *Copa do Brasil* e o *Campeonato Brasileiro*, e internacionais, como a *Taça Libertadores da América*, e resumem essas partidas – esse tipo de texto é conhecido no meio esportivo como *match report*. Por resumirem as partidas, esses textos mostraram-se mais profícuos para a compilação de um *corpus* de estudo que privilegie os *frames* semânticos do futebol, já que favorecem a ocorrência de evocadores típicos – nominais e verbos – como *chute, passe, defender, ganhar, perder, empatar* etc.



Nosso *corpus* de estudo propõe-se a ser um *corpus representativo* da linguagem futebolística para fins de descrição a partir de *frames* semânticos. Esse conceito – a *representatividade* – é bastante amplo e abrange, primeiramente, o tamanho de um *corpus*: independentemente de seu tipo, uma coleção de textos presta-se a descrever uma variedade da linguagem, que é um sistema probabilístico (HALLIDAY *apud* BERBER SARDINHA, 2004, p. 23), como já nos referimos anteriormente. Esse caráter probabilístico da linguagem implica a maior incidência de certos itens lexicais em função de outros, fato que chama a atenção para a necessidade de se ter uma grande quantidade de palavras para permitir que aquelas de baixa frequência atinjam uma quantia expressiva para o estudo em questão. Embora o tamanho de *corpora* não seja consensual entre os teóricos da Linguística de *Corpus*, de acordo com Sardinha (2004), nossa coleção de textos pode ser considerada um *corpus* de tamanho *grande*. A *especificidade* é outro fator inerente à *representatividade* e diz respeito à restrição do conteúdo sobre o qual tratará esse *corpus*: como já nos referimos, nosso interesse jazia sobre textos que unicamente versassem sobre as partidas em si, de maneira que textos com conteúdo institucional – como lançamento de produtos com as marcas dos times, notícias sobre contratações, viagens etc – muito presente nos sites – foram descartados. Suas características são as seguintes: é um *corpus escrito*, uma vez que contém apenas textos sobre resultados de partidas de futebol; *contemporâneo*, pois seu conteúdo diz respeito ao período no qual ocorre a pesquisa – os textos têm caráter *sincrônico*. *Dinâmico*, já que novos textos podem ser incluídos, caso haja baixa ocorrência de itens lexicais específicos; *especializado*, por tratar-se de um *corpus* sobre a linguagem futebolística; e, por fim, *produzido por falantes nativos*, uma vez que sua autoria é atribuída a falantes nativos da variante brasileira do português. Essa classificação pode ser encontrada em Sardinha (2004).

Uma vez coletados, os textos foram convertidos para o formato *.txt* (em codificação *UTF-8*), rodados no *parser* PALAVRAS (que conferiu a esses textos informações morfossintáticas) e, por fim, processados pelo software Maestro, um pré-requisito para que o *corpus* pudesse ser explorado com a ferramenta *Sketch Engine* – que será apresentada na seção subsequente.

## 4.2 O CONCORDANCEADOR *SKETCH ENGINE*

O *Sketch Engine*<sup>70</sup> é uma ferramenta que permite a criação, a manipulação e o estudo de *corpora* em diversos idiomas, como o inglês, o italiano, o português, o alemão, e o japonês, para citar alguns.

Para usar essa ferramenta, o usuário pode optar por uma conta gratuita, que expira em trinta dias, ou pode comprar licenças que variam de seis meses a um ano duração.

Figura 21: tela inicial da ferramenta Sketch Engine

The screenshot shows the Sketch Engine website interface. At the top, there is a navigation bar with links for Home, IP auth, Beta version, News, Prices, and Documentation. A '30 days free trial' badge is visible in the top left. The main header features the Sketch Engine logo and a login/register section with fields for 'username' and a password, and buttons for 'Login' and 'Register'. Below the header, the main content area is titled 'compare and contrast words visually'. It displays a grid of word comparison data. The words are arranged in three columns. The first column contains words like 'perceptive', 'thought-provoking', 'adapative', 'well-informed', 'literate', 'cultured', 'rational', 'sensitive', 'thoughtful', 'affectionate', 'clever', and 'funny'. The second column contains words like 'emotionally', 'artificially', 'fiercely', 'moderately', 'reasonably', 'culturally', 'wonderfully', 'very', 'too', 'damn', and 'awfully'. The third column contains words like 'being', 'robot', 'agent', 'guess', 'conversation', 'creature', 'fellow', 'pass', 'wordplay', 'chap', and 'twist'. Each word is followed by a set of numerical values, likely representing frequency or statistical data. The words 'clever' and 'intelligent' are highlighted in green, while others are in red or white.

perceptive	0	34	0.0	6.4	emotionally	0	111	0.0	8.6	being	0	208	0.0	6.1
thought-provoking	0	32	0.0	6.2	artificially	0	52	0.0	7.9	robot	0	77	0.0	6.1
adapative	0	39	0.0	6.1	fiercely	0	26	0.0	7.0	agent	9	455	0.4	6.0
well-informed	0	24	0.0	6.0	moderately	0	11	0.0	5.7	guess	0	35	0.0	5.5
literate	0	26	0.0	5.9	reasonably	0	54	0.0	5.7	conversation	0	88	0.0	5.1
cultured	0	19	0.0	5.7	culturally	0	12	0.0	5.5	creature	11	137	2.4	5.9
rational	0	clever	6.0	4.0	2.0	0	-2.0	-4.0	-6.0	intelligent	81	80	5.8	5.7
sensitive	8	134	2.0	5.9	wonderfully	20	9	5.4	4.5	fellow	52	14	5.1	3.1
thoughtful	14	121	5.0	7.7	very	1707	596	5.6	4.0	pass	67	9	5.2	2.2
affectionate	6	31	4.5	6.2	too	476	76	5.4	2.8	wordplay	21	0	5.8	0.0
clever	54	30	5.8	4.8	damn	12	0	5.6	0.0	chap	47	0	5.9	0.0
funny	223	103	7.0	5.7	awfully	15	0	6.1	0.0	twist	04	0	6.5	0.0

Fonte: Sketch Engine [2014?].

Através das opções de busca, o usuário é levado às *concordâncias*, que consistem em linhas baseadas em frações de texto em que a palavra ou expressão pesquisada (chamada de *node word*, ou, *palavra nó*) aparece em destaque, bem como seu co-texto<sup>79</sup> (porções de texto que rodeiam a palavra nó), como se observa na imagem abaixo:

Figura 22: linhas de concordância, o principal recurso dos concordanceadores

e incrementam a incerteza para encontrar a forma de as reduzir ou estar o que acontece na produção e permite encontrar fontes de possíveis das empresas. A idéia foi a de se encontrar as principais causas que

Fonte: Lopes (2011).

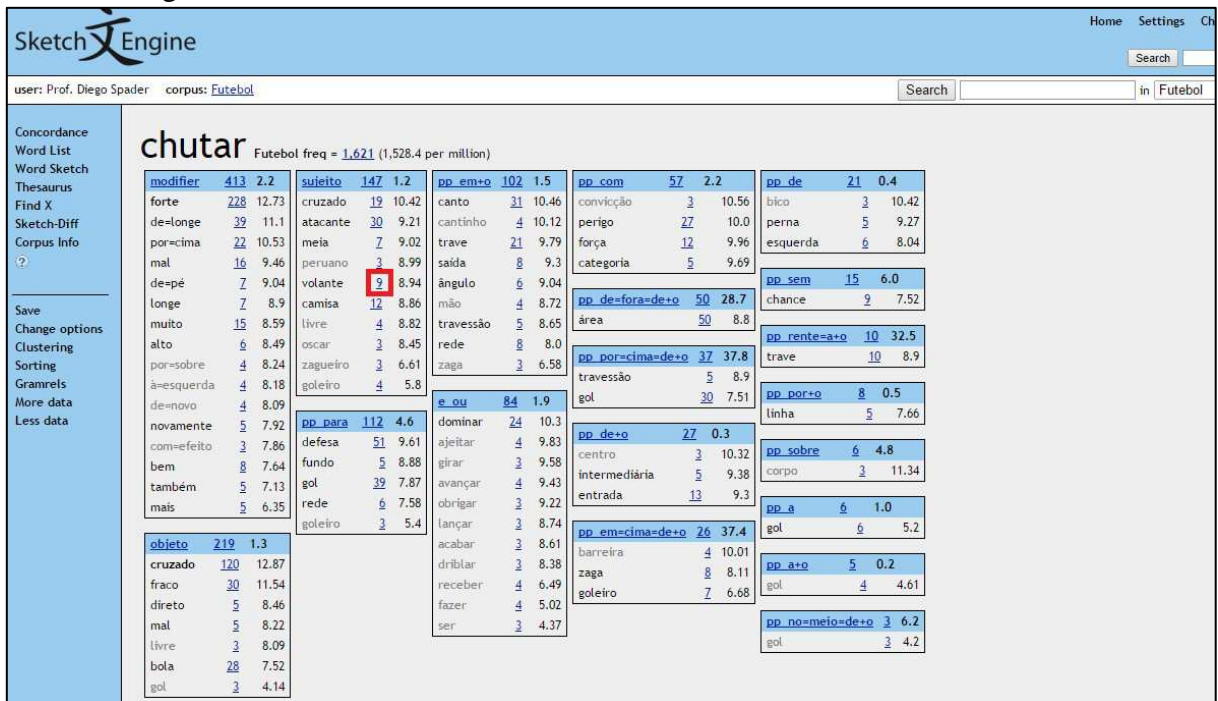
O *Sketch Engine* diferencia-se de outros concordanceadores como o *AntConc* e o *Wordsmith Tools* em alguns aspectos: primeiramente, oferece *corpora* já compilados para

<sup>70</sup> Disponível em <www.sketchengine.co.uk>. Acesso em: 14 maio 2014.

<sup>79</sup> Conceito já apresentado no capítulo primeiro deste trabalho.

seus usuários – nas outras ferramentas, a adição dos textos deve ser feita pelo próprio usuário, o que nem sempre é uma tarefa simples, já que, para o uso efetivo dos recursos das ferramentas, os textos devem obedecer a certos requisitos de formalização, conforme nos referimos na descrição do *corpus*. Em segundo lugar, além das concordâncias e da lista de palavras (*word list*, recurso que enumera as palavras mais frequentes nos *corpora*), presentes nas demais ferramentas, o *Sketch Engine* possui recursos como *word sketch*, que consiste em uma tabela em que são detalhados os padrões valenciais da palavra nó, isto é, esse recurso explicita todas as combinações sintáticas nas quais a palavra nó se realiza no *corpus* pesquisado:

Figura 23: resultado da busca com o verbo *chutar* no recurso *Word Sketch*



Fonte: Sketch Engine [2014?].

A imagem acima exibe o resultado da busca pelo verbo *chutar*. Dentre algumas das informações exibidas, estão as ocorrências desse verbo acompanhado do modificador *forte* (228 casos); do adjunto adverbial *de longe* (39 casos); acompanhado do SP *para a defesa* (51 ocorrências), acompanhado do SP *com força* (12 casos) etc. Clicando nos *links* das ocorrências – os números em *azul* – o usuário é levado novamente às concordâncias: por exemplo, ao clicar-se nas ocorrências desse verbo em que o sujeito é *volante*, como marcado em vermelho na figura, tem-se as respectivas concordâncias desse padrão sintático:

Figura 24: linhas de concordância para o verbo chutar geradas a partir do *Word Sketch*

The screenshot shows the Sketch Engine interface. At the top, it says 'Sketch Engine'. Below that, it displays 'user: Prof. Diego Spader' and 'corpus: Futebol'. On the left side, there is a navigation menu with options: 'Concordance', 'Word List', 'Word Sketch', 'Thesaurus', 'Find X', 'Sketch-Diff', 'Corpus Info', 'Save as subcorpus', 'View options', and 'KWIC'. The main area shows a 'Word sketch item 9 (8.5 per million)'. Below this, there are several lines of concordance data, each starting with a document ID (doc#) and followed by a sentence snippet where the word 'chutou' is highlighted in red. The word 'volante' is also highlighted in red in some instances. The sentences describe various football plays and goals.

doc#	Snippet
doc#32	pequena área . Mesmo caído , o <i>volante</i> <i>chutou</i> de baixo paraa cima e conseguiu mandar
doc#48	O <i>volante</i> Lucas , destaque da partida , <i>chutou</i> de=fora=dea área e contou com a falha do
doc#314	Wellington=Paulista , o <i>volante</i> do Criciúma <i>chutou</i> forte , mas a bola saiu em tiro de meta
doc#366	deixou a bola limpa para Josué . O <i>volante</i> <i>chutou</i> forte de longa distância e obrigou Aranha
doc#596	esquerda , e rolou para Adilson . O <i>volante</i> <i>chutou</i> colocado , à=direita do goleiro Anderson
doc#760	Gabriel na entrada da área . O <i>volante</i> <i>chutou</i> de=primeira no travessão de Tiago=Volpi
doc#1045	passa para Leandro=Donizete , mas o <i>volante</i> <i>chutou</i> mal . Depois , aos 43 min , Jô voltou a
doc#1497	aos 6 min do segundo tempo . O <i>volante</i> <i>chutou</i> forte , de longa distância , e a bola caiu
doc#1502	voltou a marcar . O jovem <i>volante</i> Lucas=Silva <i>chutou</i> rasteiro de=fora=dea área e acertou o canto

Fonte: Sketch Engine [2014?].

A imagem acima destaca o SN sujeito *volante* em itálico, e a palavra nó *marcar*. Além da visualização, é possível ao usuário salvar essas ocorrências<sup>71</sup> em um documento de texto à parte.

Outro aspecto positivo percebido no uso desse concordanceador é a integração entre os recursos: o usuário pode partir das concordâncias em primeiro lugar – recurso *concordance* – e visualizar a variedade de combinações que o corpus oferece envolvendo a palavra pesquisada. Também é possível partir do recurso *Word Sketch* se o intuito for acessar um tipo particular de construção – como mostra a imagem acima – o que permitirá ao usuário ter acesso apenas àquilo que lhe convém. O *word sketch* será bastante importante para esta pesquisa, uma vez que os sentidos das palavras polissêmicas que procuraremos descrever basear-se-ão nas combinações lexicais obtidas através do recurso, conforme esclareceremos na seção seguinte. O *word* também poupa tempo ao pesquisador, uma vez que facilita, tanto a visualização dos dados quanto sua coleta, uma vez que os padrões não precisam ser descritos manualmente, em uma etapa à parte da busca.

<sup>71</sup> Todos os dados que a ferramenta oferece podem ser salvos tanto em formato de texto – TXT – quanto em formato algorítmico XML.

### 4.3 METODOLOGIA DE ANÁLISE

Nesta seção, apresentaremos as etapas metodológicas previstas para a execução de nossa proposta de integração entre redes e frames. Em 4.3.1, delimitaremos o escopo de nossa análise, apresentando as categorias que contemplaremos, bem como a forma que foram extraídas de nosso corpus. Em 4.3.2 trataremos propriamente da sequência de análise em dois momentos: primeiramente, no intuito de discutir as duas primeiras perguntas de pesquisa – (i) como a polissemia se manifesta na linguagem futebolística? e (ii) que relação se pode estabelecer entre os sentidos polissêmicos da linguagem do futebol e os frames por eles evocados? – problematizaremos acerca das relações que podem ser estabelecidas entre os sentidos de língua geral e os sentidos especializados atribuídos ao futebol, bem como com os frames evocados pelos usos futebolísticos. Em um segundo momento, a fim de problematizarmos demais perguntas de pesquisa – (iii) para fins descritivos, qual a aplicabilidade das redes lexicais à linguagem do futebol? (iv) qual a pertinência da adaptação das redes à representação dos frames semânticos evocados pelos sentidos polissêmicos de um item lexical? e (v) em que medida esta proposta pode contribuir para a descrição da polissemia em um recurso lexical baseado em frames? – definiremos os sentidos das palavras – do protótipo a suas extensões – analisadas por intermédio do Word Sketch (4.2.1); em seguida, acomodaremos esses sentidos às redes radiais (4.2.2); finalmente, em 4.3.3, transporemos os frames evocados por esses sentidos (apresentados na primeira parte da análise) a redes radiais contíguas, visando à complementação das informações lexicais contidas nas redes apresentadas na seção anterior.

#### 4.3.1 Pré-análise: Abrangência e Extração dos Termos

Analisaremos duas palavras na parte aplicada deste estudo: um nome – *ataque* – e um verbo – *marcar*.

A extração dessas palavras deu-se em três etapas distintas: primeiramente, geramos uma *word list* de nosso *corpus* de estudo através do recurso homônimo, no Sketch Engine:

Figura 25: gerando uma lista de palavras a partir do recurso wordlist

The screenshot shows the 'Word list options' interface in Sketch Engine. On the left sidebar, there are navigation links: 'Concordance', 'Word List', 'Word Sketch', 'Thesaurus', 'Find X', 'Sketch-Diff', and 'Corpus Info'. Below these are 'All words' and 'All lemmas'. The main area is titled 'Word list options' and contains several sections:

- Subcorpus:** A dropdown menu set to 'None (whole corpus)' with a link 'info create new'.
- Search attribute:** A dropdown menu set to 'lemma', highlighted with a red box.
- use n-grams:** A checkbox that is unchecked, with a 'Value of n:' dropdown set to '2'.
- Filter options:**
  - Filter wordlist by:** A text input field for a regular expression.
  - Minimum frequency:** A text input field set to '1'.
  - Maximum frequency:** A text input field set to '0' with a note '(0 = no maximum frequency)'.
  - Whitelist:** A button 'Escolher arquivo', the text 'Nenhum arquivo selecionado', and a 'Clear' button.
  - Blacklist:** A button 'Escolher arquivo', the text 'Nenhum arquivo selecionado', a 'Clear' button, and a 'format' link.
  - Include non-words:** An unchecked checkbox.
- Output options:**
  - Frequency figures:** Radio buttons for 'Hit counts' (selected), 'Document counts', and 'ARF'.
  - Output type:** Radio buttons for 'Simple' (selected) and 'Keywords'.
  - Reference (sub)corpus:** A dropdown menu set to 'Futebol' and another set to '(whole corpus)'.
  - Prefer:** A slider between 'rare words' and 'common words', with 'common words' set to '1'.
  - Change output attribute(s):** Three dropdown menus, each set to 'lc'.

At the bottom of the main area, there is a note: 'You can select one or more output attributes. Please note that this option can be time-consuming.' A red box highlights the 'Make Word List' button at the bottom left of the main area.

Fonte: Sketch Engine [2014?].

A fim de evitar o grande número de formas no resultado da busca, utilizamos o atributo *lemma* ao invés de *word*. A seleção desse atributo permite que todas as flexões dos verbos, por exemplo, sejam acessadas através de sua forma infinitiva, enquanto o atributo *word* discrimina todas as formas em que os verbos aparecem no *corpus*, o que aumenta o tamanho da lista. Ao clicarmos em *make word list*, obtivemos a lista<sup>72</sup> gerada a partir de nosso *corpus*, composta de pouco mais de um milhão de palavras:

<sup>72</sup> Essa lista totaliza 893 páginas e pode ser encontrada no CD com os anexos deste trabalho.

Figura 26: lista de palavras geradas a partir de nosso corpus de estudo

Concordance	Word list
Word List	Corpus: Futebol
Word Sketch	Page <input type="text" value="1"/> <input type="button" value="Go"/> <a href="#">Next &gt;</a>
Thesaurus	<u>lemma</u> <u>Freq</u>
Find X	o              78,657
Sketch-Diff	em+o        29,546
Corpus Info	e              29,260
?	de+o        28,542
Save	de            23,176
Change options	para         15,066
	a+o          13,210
	com          12,659
	que          10,980
	ser          10,318
	em            9,747
	um            8,861
	U             7,326
	gol          7,290
	mas          6,389
	minuto      5,835
	por+o       5,732
	por          5,250
	bola         4,929
	não         4,846
	ter          4,840
	jogo         4,830
	time         4,633
	primeiro    4,591
	tempo       4,336
	fazer        4,061
	a             4,041
	área         3,999

Fonte: Sketch Engine [2014?].

Em um segundo momento, após um exame da *word list*, elegemos 241 candidatos a análise, entre verbos e nominais, com vistas a compor mais duas listas de candidatos: uma para cada classe gramatical. Tais listas encontram-se no segmento dedicado aos anexos deste trabalho.

Na terceira e última etapa da extração, observamos os comportamentos desses nomes e verbos em nosso *corpus* através das *concordâncias* e escolhemos os mais produtivos para nossos fins – leia-se, aqueles com mais sentidos relacionados que pudemos encontrar: *ataque* e *marcar*.

### 4.3.2 Sequência de Análise

Para pôr em prática nossa proposta de integração entre redes lexicais e *frames*, dividimos nossa análise em dois momentos: primeiramente, em 5.1, apresentaremos os sentidos atribuídos a *ataque* e *marcar* no futebol partindo de entradas de dicionário (5.1.1); em 5.1.2, relacionaremos esses sentidos aos respectivos *frames* por eles evocados em uma partida de futebol. O propósito dessa primeira análise é prover os elementos indispensáveis à construção das redes, na segunda etapa: os sentidos das palavras e os *frames*.

No segundo segmento da análise – 5.2 – apresentaremos nossa proposta de integração de redes e *frames*. Nesse sentido, descreveremos os sentidos de *ataque* e *gol* a partir de redes esquemáticas radiais, relacionando-os aos *frames* evocados por esses sentidos em uma rede contígua. Para alcançarmos esse objetivo, subdividimos a segunda etapa em três segmentos:

1. Definição dos sentidos prototípicos de *ataque* e *marcar* a partir de (i) seus padrões de combinação com outras palavras no *corpus*, e (ii) da frequência desses padrões (5.2.1). Essas informações serão providas pelo recurso *word sketch*, do concordanceador *Sketch Engine*;
2. Composição das redes radiais que acomodarão os sentidos de *ataque* e *marcar* (5.2.2);
3. Integração de redes radiais com conteúdo lexical às redes com conteúdo conceptual – ou *frames* (5.2.3).



## 5 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Neste capítulo, apresentamos os desdobramentos metodológicos propostos na última seção do capítulo anterior. Conforme já dissemos, na seção 5.1, abordamos os sentidos atribuídos aos termos do futebol *ataque* e *marcar*, partindo de entradas de dicionário, e procurando atestá-los por meio de sentenças extraídas de nosso *corpus*; na segunda parte dessa seção – 5.1.2 – relacionaremos os sentidos futebolísticos aos *frames* por eles evocados, com base nos *frames* propostos pelo grupo SemanTec. A partir dos sentidos e dos *frames* apresentados na primeira parte da análise, em 5.2, trazemos nossa proposta de integração de redes e *frames*, a qual consiste em três momentos: (i) definição dos sentidos prototípicos e dos sentidos estendidos; (ii) criação das redes radiais a partir dos sentidos propostos na etapa anterior; e (iii) nossa proposta *per se*, seja ela a aplicação das redes radiais à representação de *frames*.

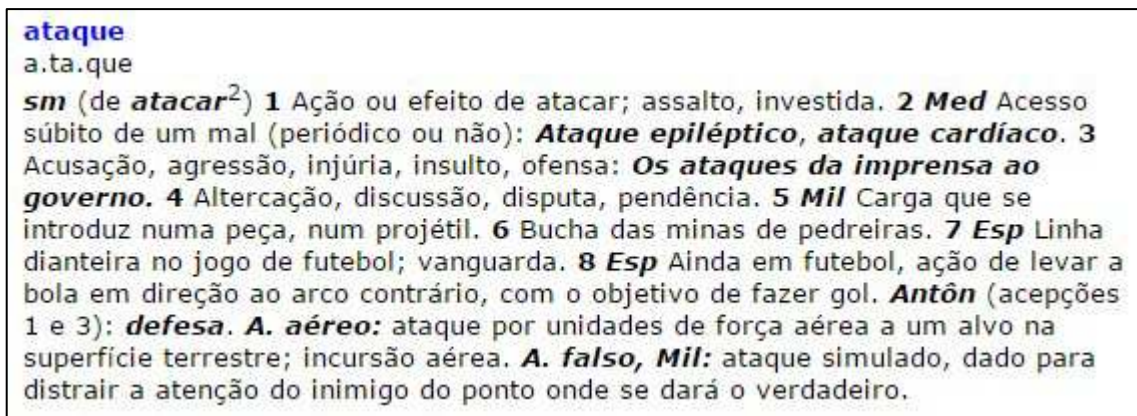
### 5.1 PRIMEIRA ANÁLISE: O LÉXICO FUTEBOLÍSTICO VISTO A PARTIR DE ENTRADAS DE DICIONÁRIO E DE SUAS RELAÇÕES COM OS FRAMES DO ESPORTE

Nesta seção, apresentamos os sentidos em que *ataque* e *marcar* são usados no futebol, partindo de suas acepções em língua geral e de seus sentidos especializados – ambos retirados de entradas de dicionário – e de sentenças de nosso *corpus* que atestam esses usos (5.1.1). Em um segundo momento (5.1.2), relacionaremos os sentidos dessas palavras aos *frames* que evocam: cada um desses sentidos, conforme elucidaremos, faz menção a um evento circunscrito a uma partida de futebol. Essa primeira etapa da análise faz-se necessária para que consigamos integrar as redes lexicais aos *frames*, pois precisamos dispor, antes de construir as redes, dos sentidos e dos *frames* que constituirão essas representações. Esta etapa inicial contribui para se responder às duas primeiras perguntas de pesquisa que propomos: *como a polissemia se manifesta na linguagem futebolística?* e *como se dá a evocação de frames a partir dos sentidos de nossas unidades lexicais?*

#### 5.1.1 O que um dicionário pode nos dizer sobre a linguagem do futebol?

Uma breve consulta ao dicionário *online* Michaelis é o bastante para nos apercebermos de quão ubíquo é o jargão futebolístico em Português brasileiro: além dos usos de língua geral elencados pelo dicionário, notam-se, da mesma forma, usos inerentemente atrelados ao futebol:

Figura 27: verbete *ataque*



Fonte: Ataque [2014?].

O primeiro sentido referido pelo dicionário *online* Michaelis faz menção à *ação ou efeito de atacar*, o que nos remete, metaforicamente, à ação executada por jogadores ao avançarem na direção do gol adversário. As acepções 7 e 8 na glosa acima ilustram não apenas esse uso de *ataque*, mas também o uso relativo ao *conjunto de jogadores que atua no campo adversário*, encarregado dos movimentos ofensivos da equipe.

Essas duas acepções são confirmadas por nosso *corpus*:

- a) doc#136 Faltou , todavia , encaixar uma jogada de <ataque> mais efetiva criada pela inteligência de
- b) doc#137 tinha liberdade em praticamente todos os <ataques> do Coxa . Segundo tempo Marcelo Martelotte
- c) doc#171 primeiro tempo Maicon subia muito para o <ataque> , mas na etapa final sua atuação ficou
- d) doc#171 Portugal manteria o esquema de jogar no erro do <ataque> brasileiro .  
Só que os erros eram tantos
- e) doc#172 . Travado pela defesa alemã, o poderoso <ataque> da Argentina pouco conseguiu criar . Vigiado
- f) doc#222 obrigado a disputar a única vaga disponível no <ataque> com jogadores experientes como Deivid e

As sentenças *g*, *h*, e *i* dizem respeito à acepção 8 do Michaelis – *ação de levar a bola em direção ao arco contrário* – em outras palavras, ao *evento* conhecido como *ataque*. As sentenças *j*, *k*, e *l*, por sua vez, ilustram a acepção 7: o *grupo de jogadores que atua em linha* nas jogadas ofensivas.

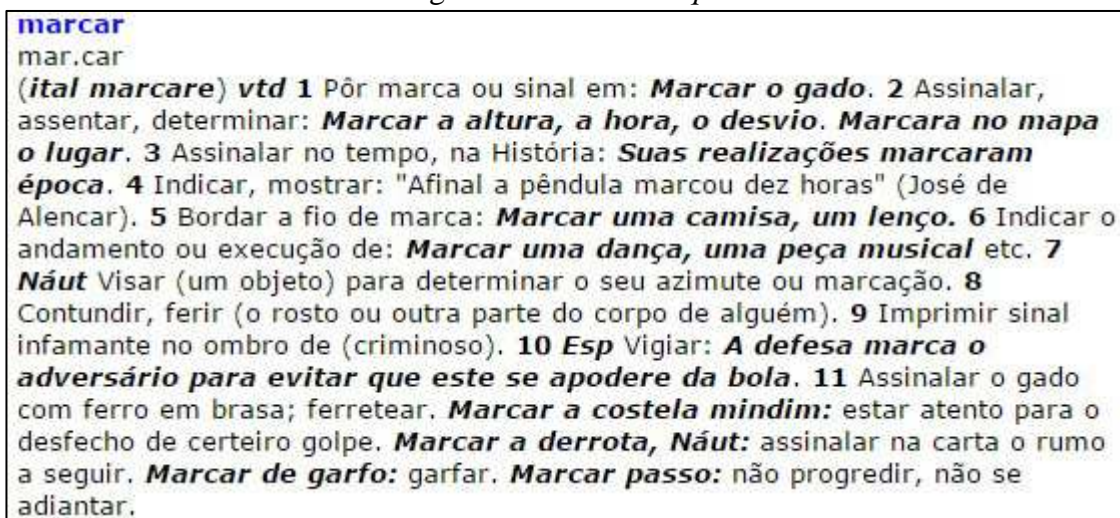
Além dos sentidos encontrados no Michaelis, outra acepção para *ataque* pode ser estabelecida a partir de nossos dados – a parte do campo conhecida como *campo de ataque*, conforme mostram as concordâncias abaixo:

- g) doc#32 29 , depois de trocar passes no campo de <ataque> , Rhodolfo fez o levantamento da direita
- h) doc#55 Alexandre Pato disparou pelo lado direito do <ataque> e soltou uma bomba , que bateu na rede
- i) doc#140 nas costas de Mena , do lado direito do <ataque> do Náutico , ganhou na corrida de Gustavo=Henrique

Na sentença *g* a ideia de *locativo* passada por *ataque* fica explícita graças a sua ocorrência na construção *campo de ataque*. Essa mesma noção é expressa nas sentenças *h* e *i*, em que a informação associada à parte do campo – *pelo lado direito* – evidenciam que se trata do *campo de ataque*, que nada mais é do que a metade do campo ocupada pela equipe adversária.

O mesmo se pode notar em relação à entrada do verbo *marcar*:

Figura 28: verbete *ataque*



À parte do primeiro sentido elencado pelo Michaelis – *pôr marca ou sinal em* – interessa-nos o sentido de número dois: *assinalar, assentar, determinar*. Nosso interesse recai sobre esse sentido pois remonta às ações da arbitragem em uma partida. Curiosamente, o sentido especializado – *vigiar*, de número dez – não diz respeito às intervenções do juiz, mas à ação de *defender a posse de bola*, evitando que um jogador adversário a tome.

O uso especializado de *marcar* referido pelo Michaelis *online* é confirmado em nosso *corpus*, de acordo com as sentenças que seguem:

- b) doc#946 gol isolado de Diego=Tardelli . O Guarani < marcou > bem e criou muitas dificuldades para o adversário
- c) doc#1115 Bragantino deixou a partida equilibrada porque < marcavam > bem e tentava voltar a apostar nos lances
- d) doc#559 Leandro=Damião afastar o perigo . O Inter < marcava > forte , mas abusava das faltas . O Colorado

Os adjetivos *bem*, em *j* e *l*, e *forte*, em *l*, remetem à ação defensiva dos jogadores mencionada pelo dicionário.

Entretanto, nossos dados ilustram dois outros usos de *marcar* em seus sentidos futebolísticos que o dicionário ignora: *o ato de fazer um gol* e *a ação da arbitragem*. Chamounos a atenção a ausência de um segundo sentido especializado relacionado a esse verbo, como se nota na glosa de *ataque*, já que, embora a ação da arbitragem seja uma extensão metafórica do segundo sentido elencado pelo dicionário – *assinalar* – esse uso não é referido. Abaixo, algumas sentenças que, em nosso *corpus*, ilustram a ação da arbitragem:

- e) doc#1698 bola passa à=direita da meta . O árbitro <marca > o tiro de meta . 36'  
O Uruguai pressiona
- f) doc#1707 na travada de Chiellini . O árbitro não < marca > o penal , em lance polêmico . 9' Forlán
- g) doc#1763 pênalti e cabeceou para o gol , porém o juiz <marcou > um impedimento duvidoso do atacante e anulou

O sujeito *árbitro*, nas sentenças *m* e *n*, bem como *juiz*, em *o*, remetem-nos ao momento em que a partida é interrompida através da ação da arbitragem. Os objetos diretos *o tiro de meta*, *o penal* e *um impedimento duvidoso* reforçam essa ideia.

Outro sentido atribuído ao verbo *marcar* que não é elencado pelo dicionário consultado e que emergiu em nosso estudo de *corpus* diz respeito, quiçá, ao momento mais valorado no esporte, o *gol*, como podemos notar nos exemplos logo abaixo:

- g) doc#1685 entrada da área . Leandro chuta forte e < marca > o primeiro gol do jogo .  
1 a 0 Grêmio
- h) doc#1771 minutos finais , entretanto , Adriano=Paulista < marcou > o terceiro gol do Sertãozinho
- i) doc#1813 no primeiro tempo , de pênalti , e Núñez < marcou > o gol adversário .
- j) doc#452 Luis=Ricardo e Gilberto , com dois gols , < marcaram > os tentos do triunfo rubro-verde .

Esse sentido fica evidente através do objeto direto *gol*, presente nas sentenças *p*, *q* e *r*, e do objeto *tento*, em *s*, que, embora menos frequente, tem o mesmo valor de *gol*.

Acreditamos que esses dois exemplos analisados a partir de suas entradas no dicionário Michaelis e de suas ocorrências em nosso *corpus* representem um bom ponto de partida quando nos propomos a ilustrar a polissemia em nossos textos.

Na subseção seguinte, procuraremos mostrar como esses sentidos se relacionam aos *frames* semânticos do futebol.

### 5.1.2 “Dois sentidos, dois *frames*”: aplicando a “observação empírica” de Fillmore

Os três sentidos de *marcar* e *ataque* não podem ser entendidos em si mesmos, mas, seguindo um pressuposto da Semântica de *frames*, devem ser pensados em relação a “estruturas cognitivas maiores” (FILLMORE, 1982, p. 115). Isto quer dizer que, para saber o significado de uma palavra, é necessário conhecer “as instituições sociais ou estruturas de experiência que as palavras pressupõem” (FILLMORE, 1982, p. 116), que são representadas pelos *frames* semânticos. As palavras do linguista, de acordo com nosso entendimento, adequam-se também ao domínio futebolístico. A figura abaixo fornece uma amostra dessas



A partir da imagem acima, aplicando a *observação empírica* de Fillmore – a qual advoga que sentidos diferentes de um item lexical evocam *frames* diferentes – aos sentidos de *ataque*, percebemos a evocação de três frames em particular:

Quadro 1: os três sentidos de ataque e os respectivos *frames* por eles evocados

(continua)

Sentido	Exemplo	Frame evocado
Ação ofensiva	doc#137 tinha liberdade em praticamente todos os <ataques> do Coxa .	Ataque

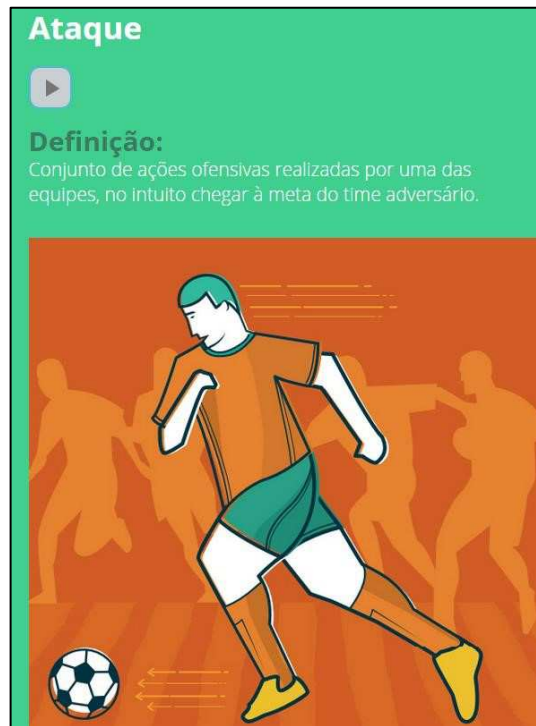
(conclusão)

Sentido	Exemplo	Frame evocado
Conjunto de jogadores	doc#172 . Travado pela defesa alemã, o poderoso <ataque> da Argentina pouco conseguiu criar.	Participantes
Parte do campo	doc#140 nas costas de Mena , do lado direito do < ataque > do Náutico , ganhou na corrida de Gustavo=Henrique	Campo

Fonte: elaborado pelo autor.

Cada um dos sentidos de *ataque* está atrelado a uma estrutura mais ampla de conhecimento: a primeira delas é o *frame* homônimo *ataque*, definido na imagem abaixo:

Figura 30: *frame* Ataque



Fonte: Chishman et al. (2014).

O segundo sentido desse nome evoca o *frame* relacionado aos *atores*, dentre os quais encontram-se os jogadores que exercem a função ofensiva em uma partida:

Figura 31: *frame* Participantes





Fonte: Chishman et al. (2014).

Finalmente, o terceiro sentido nos remete ao *frame* Campo, já que *ataque* faz menção à metade do campo em que se encontra o time adversário:

Figura 32: *frame* Campo



Fonte: Chishman et al. (2014).

A mesma lógica pode ser aplicada aos sentidos de *marcar*, tal qual propomos no quadro abaixo:

Quadro 2: os três sentidos de marcar e os respectivos *frames* por eles evocados

Sentido	Exemplo	Frame evocado
Ação defensiva	doc#946 gol isolado de Diego Tardelli. O Guarani <marcou> bem e criou muitas dificuldades para o adversário	Marcação
Ação da arbitragem	doc#1698 bola passa à direita da meta. O árbitro <marca> o tiro de meta. 36' O Uruguai pressiona	Funções do Juiz
Evento gol	doc#1813 no primeiro tempo, de pênalti, e Núñez <marcou> o gol adversário	Marcar Gol

Fonte: elaborado pelo autor.

O primeiro sentido de *marcar* elencado na tabela remete-nos ao *frame marcação*, descrito na imagem abaixo:

Figura 33: *frame* Marcação

Fonte: Chishman et al. (2014).

O segundo *frame* evocado pelo verbo *marcar* evoca uma das ações do juiz:

Figura 34: *frame* Funções do Juiz

Fonte: Chishman et al. (2014).

Finalmente, o terceiro *frame* evocado por *marcar é marcar gol*, representado abaixo:

Figura 35: *frame* Marcar Gol

Fonte: Chishman et al. (2014).

Esses *frames* subjazem os três sentidos de *ataque* e *marcar* e podem ser entendidos, em nosso julgamento, como “estruturas cognitivas mais amplas”, como propõe Fillmore, que possibilitam o entendimento dos falantes acerca dos usos dessas palavras no jargão futebolístico.

Nossa primeira análise permite-nos apresentar três constatações.

Em primeiro lugar, chamou-nos a atenção, ao realizarmos este estudo, o alto número de palavras polissêmicas em nosso *corpus*. Essa alta incidência estende-se desde itens muito frequentes, como *ataque* – 1.276 ocorrências – a itens cuja frequência chega a ser inexpressiva, se considerarmos o tamanho de nossa coleção de textos. *Ala*, com 29 ocorrências, é um exemplo disso, já que os sentidos dessa palavra compreendem tanto as laterais do campo, quanto a função dos jogadores que atuam nessas áreas, como mostram as sentenças *t* e *u*:

- j) doc#16 técnico Renato e as facilidades que ele dá aos < alas > e aos volantes de chegar ao=fundo de=campo
- k) doc#383 direita . Jordi=Alba seguiu como titular na < ala > oposta . Logo aos 16 min , o confuso sistema

Essa constatação, primeiramente, permite-nos corroborar com a hipótese cognitivista, que advoga a *pervasividade* da polissemia (SILVA, 2006) nos sistemas linguísticos, o que contribui para sua *flexibilidade*.

O segundo resultado obtido com essa pesquisa diz respeito à *especialização do léxico*: procuramos mostrar, em 5.1.1, através de entradas de dicionário e de sentenças em nosso *corpus*, que os sentidos dos termos *ataque* e *marcar* advêm da língua geral, adquirindo usos especializados na linguagem do futebol. Verificamos, assim, as hipóteses de Brèal (1992) e Ullman (1964), para quem um dos motivadores da polissemia é a especialização. Tal observação não se resume apenas a essas duas palavras: *defesa*, *cobrança*, *resultado*, *cobertura*, *bloqueio*, *bater*, *travar*, *armar*, *ameaçar*, *converter*, *desarmar*, *definir*, *carimbar*, *matar* etc, apresentam o mesmo comportamento

O terceiro resultado diz respeito aos *frames* semânticos evocados pelos sentidos de palavras polissêmicas: assim como em língua geral, esses sentidos podem ser relacionados a diferentes *frames* futebolísticos – tal qual nos diz Fillmore (1982), nesse sentido, em relação a sua *observação empírica* sobre o lugar da polissemia em sua teoria – que os complementam

provendo informação enciclopédica acerca das *cenar* a que se relacionam, como tentamos expor em 5.1.2 por intermédio de nossos dados.

Nesta seção, referimo-nos aos sentidos de *marcar* e *ataque* sem fazer menção a sua frequência, trazendo apenas exemplos de suas realizações em nosso *corpus*, além de suas relações com os *frames* do futebol. Na seção seguinte, abordaremos esses sentidos em tom quantitativo, no intuito de elencar os sentidos prototípicos, bem como suas extensões, que comporão nossas redes radiais.

## 5.2 SEGUNDA ANÁLISE: APLICANDO OS SENTIDOS E OS FRAMES DE MARCAR E ATAQUE ÀS REDES RADIAIS

Nesta seção, abordaremos primeiramente (5.2.1) os sentidos de *marcar* e *ataque* a partir de suas frequências em nosso *corpus* de estudo – esse expediente faz-se necessário para o estabelecimento tanto dos sentidos prototípicos quanto de suas extensões. Em 5.2.2 oferecemos as redes radiais que acomodarão esses sentidos, e, em 5.2.3, apresentamos nossa proposta de integração entre redes e *frames*. As descrições propostas nesta segunda análise visam a retomar as perguntas de pesquisa 3, 4, e 5 *para fins descritivos, qual a aplicabilidade das redes lexicais à linguagem do futebol? Qual a pertinência da adaptação das redes à representação dos frames semânticos evocados pelos sentidos polissêmicos de um item lexical? e em que medida esta proposta pode contribuir para a descrição da polissemia em um recurso lexical baseado em frames?*

### 5.2.1 Definindo os sentidos prototípicos e suas extensões a partir do *word sketch*

Através do recurso *Word Sketch*, tivemos acesso a todas as combinações em que *ataque* e *marcar* ocorrem. Porém, embora a ferramenta forneça tais combinações, a distinção entre os sentidos só pode ser realizada através do exame individual de cada uma dessas combinações:

Figura 36: resultado da busca por ataque no *Word Sketch*

**ataque** Futebol freq = 1,276 (1,203.1 per million)

modifier	92	1.5	objeto de	110	2.0	pp de+o	71	2.5	pp em+o	29	1.3	pp para	7	0.9
perigoso	<u>7</u>	9.85	buscar	<u>31</u>	10.74	canoas	<u>5</u>	10.38	fim	<u>2</u>	7.8	dois	<u>3</u>	6.51
corinthiano	<u>4</u>	9.71	procurar	<u>5</u>	9.94	figueirense	<u>5</u>	9.21	início	<u>2</u>	7.68	<b>pp de</b>	<u>7</u>	0.4
vascaíno	<u>5</u>	9.5	armar	<u>5</u>	9.78	barça	<u>2</u>	9.13	etapa	<u>6</u>	6.72	forma	<u>2</u>	7.91
leve	<u>2</u>	9.37	formar	<u>3</u>	9.49	tigre	<u>2</u>	8.85	minuto	<u>4</u>	6.07	<b>pp por+o</b>	<u>6</u>	1.1
alemão	<u>4</u>	9.34	puxar	<u>4</u>	9.3	cruzeiro	<u>8</u>	8.67	bola	<u>2</u>	3.77	direita	<u>2</u>	6.55
palmeirense	<u>4</u>	9.27	compor	<u>2</u>	9.17	anfitrião	<u>2</u>	8.62	<b>e ou</b>	<u>18</u>	1.2	esquerda	<u>2</u>	6.49
tricolor	<u>9</u>	9.21	bloquear	<u>2</u>	8.98	competição	<u>8</u>	7.98	meio-campo	<u>2</u>	8.23	<b>pp após</b>	<u>5</u>	5.7
corinthiano	<u>3</u>	9.21	reforçar	<u>2</u>	8.9	fluminense	<u>4</u>	7.54	defesa	<u>4</u>	6.0	metade	<u>2</u>	10.07
alvinegro	<u>7</u>	9.21	parar	<u>3</u>	8.45	seleção	<u>2</u>	7.39	<b>pp com</b>	<u>18</u>	2.1	<b>pp a=partir=de+o</b>	<u>4</u>	41.8
santista	<u>3</u>	9.07	tentar	<u>5</u>	7.51	grêmio	<u>7</u>	7.15	facilidade	<u>3</u>	10.32	metade	<u>2</u>	10.09
esmeraldino	<u>2</u>	9.06	mudar	<u>2</u>	7.44	time	<u>10</u>	5.91	intensidade	<u>2</u>	10.3	<b>pp sem</b>	<u>3</u>	3.6
rápido	<u>4</u>	9.03	haver	<u>2</u>	6.52	equipe	<u>2</u>	4.28	perigo	<u>5</u>	7.64	susto	<u>2</u>	9.02
rubro-negro	<u>4</u>	8.78	sofrer	<u>2</u>	6.44	<b>sujeito de</b>	<u>48</u>	1.1	<b>pp em</b>	<u>13</u>	2.1	<b>pp desde</b>	<u>2</u>	7.6
seguido	<u>2</u>	8.48	deixar	<u>3</u>	6.4	parar	<u>2</u>	8.23	busca	<u>6</u>	10.23	início	<u>2</u>	7.81
uruguaio	<u>2</u>	8.38	ter	<u>8</u>	5.55	mostrar	<u>2</u>	6.5	lance	<u>3</u>	6.99	<b>pp a+o</b>	<u>9</u>	0.9
titular	<u>2</u>	7.95	dar	<u>3</u>	5.42	estar	<u>3</u>	6.14	defesa	<u>11</u>	15.4	min	<u>2</u>	6.44
argentino	<u>2</u>	7.46	conseguir	<u>2</u>	5.05	chegar	<u>2</u>	6.14	<b>pp contra</b>	<u>11</u>	7.47			
brasileiro	<u>4</u>	7.27	fazer	<u>2</u>	4.01	deixar	<u>2</u>	5.89						
adversário	<u>3</u>	6.67				ser	<u>3</u>	4.39						
forte	<u>2</u>	6.39				ter	<u>3</u>	4.16						

Fonte: Sketch Engine [2014?].

As realizações de *marcar* são dispostas pelo *Word Sketch* em diferentes quadros, cada um deles voltado às relações sintáticas que essa palavra mantém com as demais no *corpus*. Vale ressaltar também que para se fazer uso do *Word Sketch* é necessário fazer o *upload* de uma gramática própria para a língua portuguesa – ao contrário do inglês, em que a gramática é *default*. As combinações na figura 35 são geradas a partir dessa gramática e das etiquetas morfossintáticas adicionadas ao *corpus* pelo *parser* Palavras. Abordaremos em maior detalhe cada uma dessas relações tal qual aparecem na ferramenta: *sujeito\_de*, *objeto\_de*, *modifier* etc. Essas combinações serão nosso ponto de partida para mapearmos os sentidos em que *ataque* e *marcar* são usados em nosso *corpus*.

De acordo com nossa análise, o sentido prototípico de *ataque* remete à *ação ofensiva* de um time em busca do gol. Esse uso totaliza 124 ocorrências em nosso *corpus*. As tabelas

abaixo – cada uma delas acomodando um padrão sintático – mostram as combinações que remetem a esse sentido, começando por *objeto\_de*:

Quadro 3: combinações construídas a partir da relação *Objeto\_de*

<b>Objeto_de</b>	<b>Ocorrências</b>	<b>Exemplo</b>
Buscar	31	doc#370 seu próprio resultado , o Vasco buscou o <ataque> desde cedo e já abriu o placar aos 6 min.
Procurar	5	doc#1426 rival , o Fluminense procurava bastante o < ataque > . Antes mesmo da partida ter algum lance
Armar	5	doc#1685 Independente e quase o Goiás arma um bom < ataque > logo no início
Tentar	5	doc#640 exerceu marcação forte e também tentou o < ataque > , não deixando que os donos=da=casa ditassem
Bloquear	2	doc#936 e Josimar , então conseguiu bloquear os < ataques > sem sustos . Ou quase isso : aos 38 min
Parar	3	doc#1353 recebeu o segundo cartão amarelo ao parar o < ataque > do Icasa e deixou o Guaratinguetá com dois
Haver	2	doc#443 ganharam o jogo . Depois não houve mais < ataques > , nem jogadas nossas , afirmou Solbakken
Sofrer	2	doc#404 Além=dea lesão de Messi , o time sofreu <ataques > perigosos e só foi salvo pelo goleiro Valdés
Ter	1	doc#1832 tentava pressionar o Flu , mas não teve nenhum < ataque > perigoso . Logo na primeira investida são paulina
Dar	2	doc#250 mas foi o Atlético-MG quem deu o primeiro < ataque > . Com menos=de um minuto de jogo , após
Conseguir	1	doc#978 mas deixou a Ponte se animar e conseguir <ataques > a=partir=dea segunda metade da etapa.
Fazer	1	doc#616 Mario Marcos : Independente fez agora seu melhor < ataque > em todo=o jogo . Harley teve de sair e
<b>Total</b>	<b>60</b>	<b>X</b>

Fonte: Sketch Engine [2014?].

Quadro 1: combinações construídas a partir da relação *SP\_de+o*

<b>PP_de+o</b>	<b>Ocorrências</b>	<b>Exemplo</b>
Tigre	1	doc#603 toma o amarelo tipo Jogada de perigo no < ataque > do Tigre , mas o árbitro deu toque de mão
Anfitrião	1	doc#1126 parada obrigatória das principais jogadas de < ataque > dos anfitriões . No=entanto , o gol que
Fluminense	3	doc#315 defensivamente , cortando todas=as tentativas de < ataque > do Fluminense . Aos=poucos o Gigante passou
Seleção	1	doc#586 um golaço ... Felipe=Truda : E agora , um < ataque > da Seleção e o juiz para o jogo alegando
Grêmio	3	doc#1102 sequência do jogo foi marcada por uma série de < ataques > do Grêmio detidos pelo goleiro tricolor
Time	6	doc#661 um jogador começou a se destacar . A cada < ataque > do

		time de Itápolis , o goleiro Ivan mostrava
Equipe	1	doc#657 um relativo sucesso . Só que o primeiro < ataque > da equipe amazonense foi desastroso para
<b>Total</b>	<b>16</b>	<b>X</b>

Fonte: Sketch Engine [2014?].

Quadro 5: combinações construídas a partir da relação *Sujeito\_de*

<b>Sujeito_de</b>	<b>Ocorrências</b>	<b>Exemplo</b>
Parar	1	doc#279 Atlético-GO tentava responder a altura os < ataques > vascaínos , mas paravam na forte marcação
Deixar	1	doc#768 travar e impedir a conclusão da jogada <Ataque> coxabranca , aos nove minutos , o estreante Ibérbia deixou a defesa para trás e bateu em=cima=de Edu=Dracena .
Ser	3	doc#657 um relativo sucesso . Só que o primeiro <ataque> da equipe amazonense foi desastroso para
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>X</b>

Fonte: Sketch Engine [2014?].

Quadro 6: combinação construída a partir da relação *SP\_a\_partir\_de+o*

<b>PP_a_partir_de+o</b>	<b>Ocorrências</b>	<b>Exemplo</b>
Metade	1	doc#978 mas deixou a Ponte se animar e conseguir < ataques > a=partir=da segunda metade da etapa .

Fonte: Sketch Engine [2014?].

Quadro 7: combinação construída a partir da relação *SP\_sem*

<b>PP_sem</b>	<b>Ocorrências</b>	<b>Exemplo</b>
susto	1	doc#936 e Josimar , então conseguiu bloquear os < ataques > sem sustos . Ou quase isso : aos 38 min

Fonte: Sketch Engine [2014?].

Quadro 8: combinação construída a partir da relação *SP\_desde*

<b>PP_desde</b>	<b>Ocorrências</b>	<b>Exemplo</b>
Início	2	doc#1037 para a etapa final , o Botafogo buscou o < ataque > desde o início e quase igualou com Marcelo=Mattos

Fonte: Sketch Engine [2014?].

Quadro 9: combinação construída a partir da relação *SP\_em*

<b>PP_em</b>	<b>Ocorrências</b>	<b>Exemplo</b>
Busca	5	doc#1320 desvantagem no placar , o Atlético-GO saiu ao < ataque > em busca do empate e poderia ter levado



Fonte: Sketch Engine [2014?].

Quadro 10: combinação construída a partir da relação *SP\_de*

PP_de	Ocorrências	Exemplo
Forma	2	doc#724 Atrás no placar , o Criciúma se lançou ao <ataque> de forma desorganizada para tentar levar

Fonte: Sketch Engine [2014?].

Quadro 11: combinações construídas a partir da relação *SP\_com*

PP_com	Ocorrências	Exemplo
Perigo	4	doc#709 inspiração da equipe visitante . O primeiro < ataque > com relativo perigo do Icasa só aconteceu
Intensidade	1	doc#506 Após sofrer o gol , Inter tenta buscar o < ataque > com mais intensidade Após troca de passes
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>X</b>

Fonte: Sketch Engine [2014?].

Quadro 12: combinação construída a partir da relação *SP\_para*

PP_para	Ocorrências	Exemplo
Dois	2	doc#1776 Colorado começou equilibrado , com lances de < ataque > para os dois . A primeira grande oportunidade

Fonte: Sketch Engine [2014?].

Quadro 13: combinações construídas a partir da relação *SP\_por+o*

PP_por+o	Ocorrências	Exemplo
Direita	2	doc#1683 Falcão=Vinicius=Rebello : Celsinho tenta o < ataque > pela direita , mas Neuton se antecipa e
Esquerda	2	doc#739 seu quarto tento , aos 28. Sánchez puxou o < ataque > pela esquerda e deixou Alba livre . O lateral-esquerdo
<b>Total</b>	<b>4</b>	<b>X</b>

Fonte: Sketch Engine [2014?].

Quadro 14: combinações construídas a partir da relação *SP\_em+o*

PP_em+o	Ocorrências	Exemplo
Fim	2	doc#956 equipes e por isso ambas partiram para o < ataque > no fim . Mas foi o Atlético-MG que levou
Início	2	doc#736 ampliar o marcador . Após a sequência de < ataques > no início da etapa final , a partida caiu
Etapa	5	doc#1228 o Norwich se lançou totalmente para o < ataque > na segunda etapa e passou a pressionar
Minuto	4	doc#778 travado no meio campo , com poucos lances de < ataque > nos primeiros minutos . Aos oito minutos
Bola	1	doc#489 objetivo quando teve chances de chegar ao < ataque > na bola parada . Aos 34 , Rodrigo cobrou
<b>Total</b>	<b>14</b>	<b>X</b>

Fonte: Sketch Engine [2014?].

Quadro 15: combinação construída a partir da relação *SP\_após*

PP_após	Ocorrências	Exemplo
Metade	1	doc#895 defensores de ambos os lados . O Inter abdicou do < ataque > após a metade da etapa complementar e apenas

Fonte: Sketch Engine [2014?].

Quadro 16: combinação construída a partir da relação *Modifier*

modifier	Ocorrências	Exemplo
Perigoso	6	doc#615 via Twitter ] MarioMarcos : Finalmente um < ataque > perigoso do Uruguai . Faltou uma precisão

Fonte: Sketch Engine [2014?].

A primeira extensão derivada do sentido prototípico de *ataque*, conforme nossos dados mostram, diz respeito ao grupo de jogadores que executa a ação ofensiva (52 ocorrências), como mostram as tabelas abaixo, a começar pelo padrão *objeto\_de*:

Quadro 17: combinação construída a partir da relação *Objeto\_de*

(continua)

Objeto_de	Ocorrências	Exemplo
Formar	3	doc#1025 Corinthians tem para formar o meio-campo e o < ataque > : Douglas , Danilo , Emerson , Romarinh
Compor	2	doc#369 sofridos no torneio . Apesar=de compor o < ataque > com Romarinho , Sheik e Guerrero , o Corinthians

Reforçar	2	doc#157 europeu . Bob=Bradley reforçou ainda mais o < ataque > , lançando mão de Herculez=Gomez , e foi
----------	---	---

(conclusão)

Mudar	2	doc#869 : Na escalação tricolor , Renato mudou o < ataque > : Leandro fica no banco e Lins começa jogando
Ter	7	doc#1363 . O elenco campineiro tem o segundo pior < ataque > da terceira divisão nacional . Só fica
Fazer	1	doc#1564 esquerdo . Romarinho e Emerson fizeram o < ataque > . Na defesa , Paulo=André voltou a fazer
<b>Total</b>	<b>17</b>	<b>X</b>

Fonte: Sketch Engine [2014?].

Quadro 18: combinação construída a partir da relação *SP\_de+o*

PP_de+o	Ocorrências	Exemplo
Canoas	3	doc#597 Eraldo , que entrou no segundo tempo no < ataque > do Canoas , chutou para a defesa do Victor
Figueirense	1	doc#601 Fernandão estava adiantado Impedimento do < ataque > do Figueirense , era uma boa chance , mas
Barça	1	doc#1215 De=La=Bella , mas não foi suficiente para parar o < ataque > do Barça , que fez o quarto gol pouco depois
Cruzeiro	1	doc#1622 Marcelo=Oliveira optou pela volta de Borges ao < ataque > do Cruzeiro , deixando Ricardo=Goulart
Anfitrião	1	doc#1180 gol precipitadamente e deu ótima chance ao < ataque > dos anfitriões , que não aproveitaram .
Competição	8	doc#1196 no time . Já o Náutico , que tem o pior < ataque > da competição o gol marcado foi apenas
Fluminense	1	doc#1426 o jogo se transformou num duelo entre o < ataque > do Fluminense e a defesa do Vasco , com
Seleção	1	doc#1705 Júlio=César . 33' Fred cede seu posto a Jô no < ataque > da seleção. 32' Neymar acelera pelo=meio
Grêmio	3	doc#1684 : Cruzamento=de=Douglas e impedimento do < ataque > do Grêmio marcado Vinicius=Rebello : Cruzamento
Time	2	doc#1628 do goleiro Dida , que aos 39 anos parou o < ataque > do time da casa e garantiu o resultado
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>X</b>

Fonte: Sketch Engine [2014?].

Quadro 19: combinação construída a partir da relação *Sujeito\_de*

(continua)

Sujeito_de	Ocorrências	Exemplo
Parar	1	doc#1215 De=La=Bella , mas não foi suficiente para parar o < ataque > do Barça , que fez o quarto gol pouco depois
Mostrar	1	doc#442 , mas não soube o que fazer com ela . O < ataque > brasileiro do time ucraniano mostrou pouca

(conclusão)

Estar	2	doc#397 Celestino , cobrando pênalti aos 11 min , mas o < ataque > do Braga estava em=dia inspirado e ainda
Chegar	2	doc#596 Gustavo=Heldt : Cleiton cobra a falta , mas o < ataque > do Canoas não chega com precisão na bola
Deixar	1	doc#475 Enquanto Rogério=Ceni levava sustos , o < ataque > deixava a torcida inconformada pelas chances perdidas
Ter	3	doc#766 defesa do Atlético-PR . Aos 25 minutos , o < ataque > corintiano teve o seu único lampejo no
Total	10	X

Fonte: Sketch Engine [2014?].

Quadro 20: combinação construída a partir da relação *Sp\_em*

PP_em	Ocorrências	Exemplo
Busca	1	doc#1493 terão que superar uma crise no setor de < ataque > em busca da vitória no clássico desta quarta-feira

Fonte: Sketch Engine [2014?].

Quadro 21: combinações construídas a partir da relação *Sp\_de*

PP_de	Ocorrências	Exemplo
Equipe	1	doc#16 a participação de Renato , que atuou no < ataque > de uma das equipes . Zé Roberto e Vargas
Qualidade	1	doc#1728 qualificada . São jogadores conhecidos , um < ataque > de qualidade . Estamos nos preparando para
<b>Total</b>	<b>2</b>	<b>X</b>

Fonte: Sketch Engine [2014?].

Finalmente, o terceiro sentido construído a partir do protótipo de *ataque* diz respeito à *parte do campo*, totalizando 25 ocorrências em nosso *corpus*, conforme mostram as tabelas abaixo:

Quadro 22: combinações construídas a partir da relação *SP\_de+o*

(continua)

PP_de+o	Ocorrências	Exemplo
Canoas	2	doc#599 deixa para escanteio pelo lado direito de < ataque > do Canoas . Gustavo=Heldt : Neuton está
Barça	1	doc#424 para=cima de Cristiano=Ronaldo . No campo de < ataque > do Barça , o brasileiro gingou para=cima

(conclusão)

Cruzeiro	5	doc#1685 falta forte em Zada pelo lado esquerdo de < ataque > do Cruzeiro . Por=pouco=não foi pênalti
Grêmio	1	doc#597 duríssima em Mário=Fernandes pela direita de < ataque > do Grêmio . Gustavo=Heldt : Falta é cobrada
Tigre	1	doc#603 toma o amarelo tipo Jogada de perigo no < ataque > do Tigre , mas o árbitro deu toque de mão
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>X</b>

Fonte: Sketch Engine [2014?].

Quadro 23: combinação construída a partir da relação *SP\_de+o*

PP_em+o	Ocorrências	Exemplo
Etapa	1	doc#1529 criaram as melhores jogadas no campo de < ataque > na etapa inicial . Quando Carlos=Eduardo

Fonte: Sketch Engine [2014?].

Quadro 24: combinação construída a partir da relação *SP\_com*

PP_com	Ocorrências	Exemplo
Facilidade	3	doc#707 a equipe alvinegra chegasse ao campo de < ataque > com maior facilidade . No=entanto , foi
Intensidade	1	doc#683 . Aos=poucos , o Tigre passou a ocupar o < ataque > com mais intensidade , já desesperado para
Perigo	1	doc#774 em ritmo de treino , chegando ao campo de < ataque > com perigo em alguns momentos , como no
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>X</b>

Fonte: Sketch Engine [2014?].

Quadro 25: combinação construída a partir da relação *SP\_de*

PP_de	Ocorrências	Exemplo
Forma	1	doc#354 esquerda . Gabriel e Fabrício subiam ao < ataque > de forma organizada . O discurso de Clemer

Fonte: Sketch Engine [2014?].

Quadro 26: combinação construída a partir da relação *SP\_a\_partir\_de*

PP_a_partir_de	Ocorrências	Exemplo
Os 15 minutos	1	doc#697 chegar com maior frequência ao campo de < ataque > a=partir=deos 15 minutos . Entretanto ,

Fonte: Sketch Engine [2014?].

Quadro 27: combinação construída a partir da relação *E\_ou*

E_ou	Ocorrências	Exemplo
E	7	doc#866 Tati=Lopes : Mário rola para Clementino no < ataque > mas a marcação intercepta . E Mário faz

Fonte: Sketch Engine [2014?].

Abaixo, apresentamos o resultado da busca para o verbo *marcar* no *Word Sketch*:

Figura 37: resultado da busca por marcar no *Word Sketch*

marcar		Futebol freq = 2.680 (2,527.0 per million)	
<b>modifier</b> 543 1.6	<b>objeto</b> 840 2.7	<b>sujeito</b> 459 2.0	<b>pp a+o</b> 141 2.7
quase 137 11.86	gol 441 11.19	árbitro 87 11.45	min 32 10.21
contra 16 9.84	pênalti 68 10.6	juiz 27 10.52	41 5 9.7
bem 35 9.63	impedimento 39 10.3	arbitragem 19 9.97	22 6 9.59
novamente 19 9.59	golaço 34 10.18	terceiro 9 8.9	18 5 9.45
também 30 9.56	segundo 16 8.87	assistente 7 8.83	26 4 9.27
forte 21 9.12	estrela 14 8.87	atacante 25 8.7	28 4 9.2
não 80 9.01	falta 35 8.76	centroavante 6 8.22	min. 6 9.19
por=pouco=não 9 8.93	retorno 9 8.35	relógio 4 8.14	36 3 8.83
logo 10 8.86	presença 8 8.19	zagueiro 11 8.1	24 3 8.79
mais 30 8.84	tento 8 8.11	auxiliar 3 7.65	12 3 8.56
já 18 8.72	reencontro 7 8.07	meia-atacante 3 7.57	minuto 23 8.51
ainda 20 8.43	quarto 7 7.95	brasileiro 7 7.56	<b>pp por+o</b> 111 3.7
mais=uma=vez 7 8.39	penalidade 6 7.73	tipo 3 7.5	equilíbrio 5 10.02
quando 10 8.28	um 9 7.69	x 3 7.47	vez 5 9.28
apenas 9 8.23	dois 12 7.69	partida 16 7.44	meia 7 9.15
de=novo 5 8.07	volta 6 7.68	francês 3 7.41	francês 3 8.73
cedo 4 7.87	saida 7 7.64	impedimento 3 7.28	chileno 3 8.67
mesmo 5 7.82	vez 5 7.37	jogador 7 7.19	artilheiro 3 8.66
primeiro 5 7.62	0 4 7.26	camisa 5 7.15	atacante 13 8.03
respectivamente 3 7.48	despedida 4 7.25	time 24 7.07	zagueiro 6 7.66
pela=primeira=vez 3 7.38	toque 4 7.03	grêmio 8 7.03	brasileiro 4 7.24
finalmente 3 7.38	tiro 3 6.63	flamengo 4 6.77	árbitro 3 7.2
pelo=menos 3 7.37	três 3 6.29	jogo 14 6.67	<b>pp com</b> 19 0.4
muito 7 7.35	min 3 5.96	equipe 8 6.12	chute 3 6.72
que 3 7.28	minuto 3 5.15	placar 3 5.67	
<b>pp de</b> 64 0.6	<b>pp fora=de</b> 5 2.3	<b>pp por</b> 49 6.5	<b>pp em</b> 44 1.3
cabeça 42 10.74	casa 5 7.96	expulsão 3 9.4	falha 3 8.7
carrinho 3 9.26	<b>pp atrás=de+o</b> 4 5.7	quatro 3 8.03	cobrança 6 8.47
pênalti 10 8.97	linha 3 6.93	chance 4 6.32	oportunidade 3 7.28
<b>e_ou</b> 55 0.7		gol 3 4.19	chute 4 7.1
titubear 4 10.89			lance 3 6.93
			jogo 3 4.58

Fonte: Sketch Engine [2014?].

O escrutínio desses resultados revelou que o sentido prototípico de *marcar* – cujas ocorrências totalizam 208 – diz respeito ao evento *gol*, isto é, um gol acontece quando é *marcado por alguém*. Começemos, pois, pela combinação *objeto\_de*:

Quadro 28: combinação construída a partir da relação *Objeto\_de*

<b>Objeto_de</b>	<b>Ocorrências</b>	<b>Exemplo</b>
Gol	435	doc#813 minutos , em lance inusitado , o Internacional < marca > o primeiro gol . Após cruzamento de Fabrício
Golaço	34	doc#366 teve tranquilidade e bateu firme , para < marcar > um golaço no canto direito alto : 2 a 1
Segundo	15	doc#1051 ela . Aos 23 min , por=exemplo , Jô quase < marcou > o segundo , após cruzamento de Bernard
Quarto	6	doc#1565 1,96m. No fim , o Chelsea ainda teve tempo de < marcar > o quarto . Lampard foi quem fechou o caixão
Dois	11	doc#791 para o primeiro gol , de D'Alessandro , < marcou > outros dois , um deles olímpico . O Flu
Um	9	doc#413 jogo . Logo aos 6 min , Hulk teve chance de < marcar > mais um , desta=vez em cobrança de pênalti
Três	3	doc#387 Campeoanto=Espanhol foi Jonas . O jogador < marcou > os três da vitória do Valência sobre o
Tento	8	doc#1218 Guarani=de=Venâncio=Aires . Gustavo=Xuxa < marcou > o tento tricolor , enquanto=que Marreta
<b>Total</b>	<b>131</b>	<b>X</b>

Fonte: Sketch Engine [2014?].

Quadro 29: combinações construídas a partir da relação *Sujeito\_de*

<b>Sujeito_de</b>	<b>Ocorrências</b>	<b>exemplos</b>
Atacante	23	doc#1805 o zagueiro . Já o atacante Samuel , que < marcou > dois gols no jogo-treino de ontem e deu
Centroavante	6	doc#380 do País , o centroavante Jackson=Martínez < marcou > os dois tentos mandantes , um aos quatro
Jogador	7	doc#783 paranaenses disputados . Em maio , o jogador <marcou > tanto no empate por 2 a 2 na ida da decisão
Camisa	5	doc#1085 Campeonato=Gaúcho . Na noite deste sábado , o camisa 30 < marcou > dois gols para definir o triunfo por 2
Time	20	doc#928 ainda no primeiro tempo , quando o time <marcou > os dois gols da vitória . O primeiro a
Grêmio	7	doc#652 ainda estavam se estudando quando o Grêmio <marcou > o primeiro gol , aos cinco minutos . Riveros
Flamengo	4	doc#462 adversária . Aos 17 minutos , o Flamengo <marcou > o segundo gol . Depois da cobrança de mais
Equipe	7	doc#384 Nos minutos finais , a equipe da Sicília < marcou > seu segundo gol e ainda criou chances de
<b>Total</b>	<b>79</b>	<b>X</b>

Fonte: Sketch Engine [2014?].

Quadro 30: combinações construídas a partir da relação *SP\_de*

PP_de	Ocorrências	Exemplo
Cabeça	42	doc#702 porém , Obina subiu mais que a defesa e < marcou > de cabeça para sacramentar a vitória tricolor
Pênalti	10	doc#592 gremionoclic : Gol do Novo Hamburgo ! Cláudio=Luiz < marca > de pênalti. NH=1=x0 Grêmio [ via Twitter
Carrinho	3	doc#1202 primeira trave e a bola sobrou para Leandro < marcar > de carrinho . Como o gramado do Estádio=Professor=Dario=Rodrigues=Leite
<b>Total</b>	<b>55</b>	<b>X</b>

Fonte: Sketch Engine [2014?].

Quadro 31: combinações construídas a partir da relação *SP\_em*

PP_em	Ocorrências	Exemplo
Cobrança	6	doc#1591 defesa do Colorado . Os visitantes quase < marcaram > em uma cobrança de falta , quando Kleber
Lance	2	doc#1111 continuou a mesma . O Coritiba tentando < marcar > em um lance fortuito ou em bola parada
Falha	2	doc#1347 Além=de Souza , a Portuguesa teve chances para < marcar > em falhas do Inter . Índio tentou inverter
Chute	4	doc#899 Jefferson . Pouco depois , Guñazu quase < marcou > em chute de=fora=de a área . Após ver o
Oportunidade	3	doc#802 minutos iniciais . Os são- paulinos , porém , < marcaram > em sua primeira oportunidade : Aloísio
<b>Total</b>	<b>17</b>	

Fonte: Sketch Engine [2014?].

Quadro 32: combinações construídas a partir da relação *SP\_em+o*

PP_em+o	Ocorrências	Exemplo
Acréscimos	5	doc#1481 por=baixo=de os seus pés . O time visitante ainda < marcou > nos acréscimos o seu segundo gol na partida
Tempo	4	doc#386 quarta rodada do Campeonato=Inglês . Chamakh < marcou > no fim do primeiro tempo para dar a vitória
Final	5	doc#1452 Real=Sociedad por 2 a 1 , jogando em=casa . Rolfe < marcou > no final do primeiro tempo para o time
Minuto	5	doc#1306 desperdiçar um pênalti , o Guaratinguetá conseguiu < marcar > nos minutos finais com Rodrigo=Barreto
<b>Total</b>	<b>19</b>	<b>X</b>

Fonte: Sketch Engine [2014?].

Quadro 33: combinação construída a partir da relação *SP\_com*

PP_com	Ocorrências	Exemplo
--------	-------------	---------



chute	3	doc#1340 Logo aos 3 min , Hernane passou perto=de < marcar > com chute de=fora=de a área que saiu ao=lado=de a
-------	---	--

Fonte: Sketch Engine [2014?].

Quadro 34: combinações construídas a partir da relação *Modificador*

Modifier	Ocorrências	Exemplo
Quase	137	doc#1848 . Argel subiu na área gremista e quase <marcou > de cabeça . Bola sobre o poste de Galatto
Contra	16	doc#1349 mais tarde , o lateral Anderson=Pico quase < marcou > contra , mas contou com a sorte : a bola
Não	35	doc#458 Cavalcanti . \$START O Corinthians que não <marca > gols nem consegue vencer foi além neste
Novamente	16	doc#205 seguinte , mas foi o atacante corinthiano quem < marcou > novamente , aos 34 , ampliando para 2 a
Mais uma vez	4	doc#420 vantagem . Apenas quatro minutos depois , Villa < marcou > mais=uma=vez , demonstrando que seu time
<b>Total</b>	<b>208</b>	X

Fonte: Sketch Engine [2014?].

A primeira extensão de sentido de *marcar*, com 139 ocorrências, diz respeito à *ação da arbitragem*, conforme mostram a tabela abaixo:

Quadro 35: combinações construídas a partir da relação *Sujeito\_de*

Sujeito_de	Ocorrências	Exemplo
Árbitro	86	doc#1851 derrubado por Nenê . O árbitro , desta=vez , < marcou > a penalidade máxima . Tcheco cobrou rasteiro
Juiz	25	doc#1788 Cavaliere salvou . Dois minutos depois , o juiz <marcou > um pênalti duvidoso de Carlinhos em=cima=de
Arbitragem	19	doc#1144 Pellerano e caiu , mas a arbitragem nada < marcou > . Na segunda metade da etapa , porém ,
Assistente	7	doc#309 sobrou para Marlene , mas o assistente <marcou > impedimento . Na sequência , Marlene serviu
Auxiliar	2	doc#1713 . Momentos antes , a mesma auxiliar não < marcou > um escanteio nítido para o Verdão . Já
<b>Total</b>	<b>139</b>	X

Fonte: Sketch Engine [2014?].

Finalmente, a terceira extensão de sentido relacionada a *marcar* diz respeito à *ação defensiva*, com 44 ocorrências, tal qual ilustram os quadros subsequentes:

Quadro 36: combinações construídas a partir da relação *Sujeito\_de*

Sujeito_de	Ocorrências	Exemplo
------------	-------------	---------

Time	5	doc#1111 , o time do técnico Vanderlei=Luxemburgo < marcou > pelo alto . \$START O Palmeiras não fez
Grêmio	1	doc#1692 ultrapassar a metade do campo . Grêmio <marca > em=cima a saída de bola Vinicius=Rebello
Equipe	1	doc#1072 primeira etapa foi truncada , com as equipes <marcando > forte no meio-campo e criando poucas chances
Total	7	X

Fonte: Sketch Engine [2014?].

Quadro 37: combinações construídas a partir da relação *Modificador*

Modifier	Ocorrências	Exemplo
Bem	35	doc#357 jogadas . O contestado e ex-gremista Cris < marcava > bem e fazia sombra a Caio . Fillipe=Soutto
Muito	2	doc#854 coloradas . Mostrou respeito , isso sim , ao < marcar > muito forte , com todos=os jogadores atrás=dea
Forte	20	doc#559 Leandro=Damião afastar o perigo . O Inter < marcava > forte , mas abusava das faltas . O Colorado
<b>Total</b>	<b>37</b>	<b>X</b>

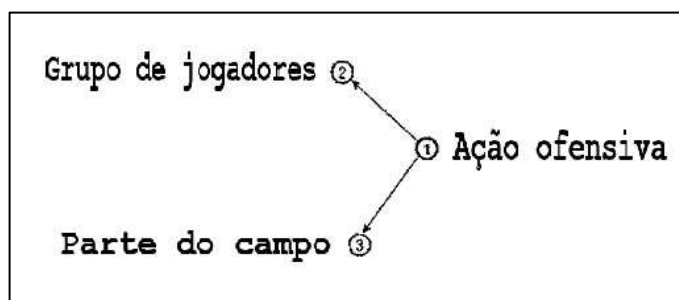
Fonte: Sketch Engine [2014?].

Uma vez que estabelecemos os sentidos de *ataque* e *marcar* em nosso *corpus*, na seção seguinte disporemos esses sentidos na forma de rede radial.

### 5.2.2 Construindo das redes radiais de *marcar* e *ataque*

A figura abaixo apresenta a rede radial de *ataque* construída a partir de seus três sentidos em nosso *corpus*:

Figura 38: rede radial de *ataque*

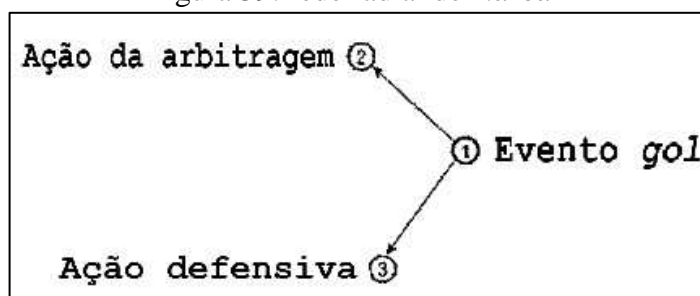


Fonte: Elaborada pelo autor.

O sentido prototípico é expresso pelo nó número 1 – *ação ofensiva* – a primeira extensão encontra-se próxima ao nó número 2 – *grupo de jogadores* – e, por fim, a *parte do campo*, terceira extensão de *ataque*, aparece associada ao nó número três.

A figura a seguir exibe a representação radial proposta para os sentidos do verbo *marcar*:

Figura 39: rede radial de *marcar*



Fonte: Elaborada pelo autor.

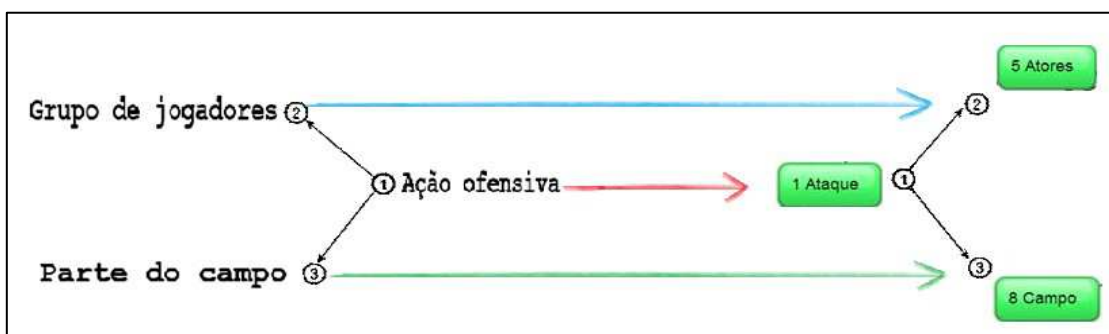
Junto ao nó 1 encontra-se o sentido prototípico de *marcar*, que remete ao evento *gol*, quiçá o mais esperado do esporte. O nó de número dois acomoda o segundo sentido atribuído a esse verbo em nosso *corpus*, seja ele uma *ação da arbitragem*. O terceiro nó remete à *ação defensiva* voltada à neutralização de um jogador adversário.

Na subseção a seguir, apresentaremos nossa proposta de aproximação entre redes radiais e os *frames* semânticos evocados pelos sentidos de uma rede.

### 5.2.3 Acomodando os *frames* em uma estrutura radial: um nível complementar de descrição?

Com vistas a obter um nível complementar de descrição linguística, apresentamos como, em nossa concepção, uma rede esquemática radial poderia ser complementada por outra rede radial contendo *frames* semânticos:

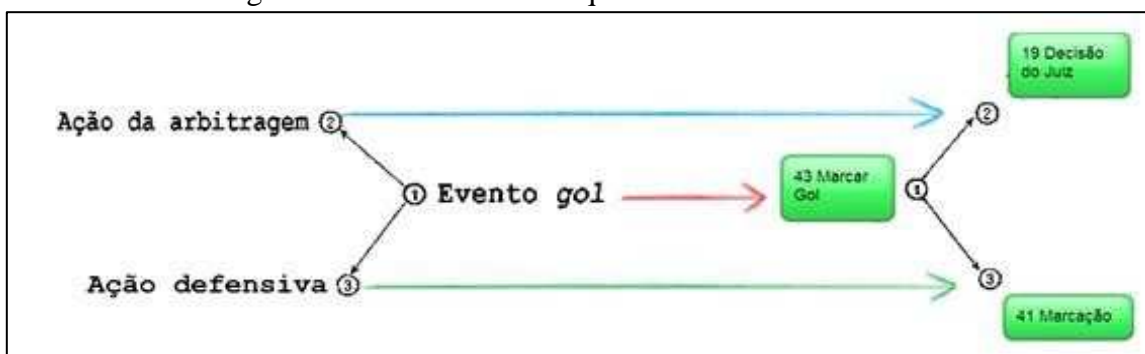
Figura 40: rede radial de *ataque* contendo *frames* semânticos



Fonte: Elaborada pelo autor.

A imagem acima justapõe a rede radial proposta para *ataque* à rede contendo os respectivos frames evocados pelos três nós da rede: *ataque*, *participantes* e *campo*, respectivamente. A mesma lógica rege a próxima figura:

Figura 41: rede radial de ataque contendo frames semânticos



Fonte: Elaborada pelo autor.

Acima, percebemos os *frames* evocados pelos sentidos do verbo *marcar* em nosso *corpus*: a seta vermelha liga o sentido prototípico seu *frame*, *marcar gol*. A seta azul liga o segundo sentido ação da arbitragem – ao *frame* *funções da arbitragem*. Por fim, a cor verde liga a terceira extensão – *ação defensiva* – ao *frame* que lhe cabe, *marcação*.

Acreditamos que essa proposta – bastante simples, é preciso dizer – ofereça-nos um nível complementar de descrição para as palavras polissêmicas em nosso dicionário: partindo dos sentidos – da esquerda para a direita – observamos informações que tocam ao léxico, por meio dos sentidos das palavras. Partindo da direção oposta – da direita para a esquerda – dispomos de informações enciclopédicas que subjazem os sentidos nas redes, provendo-lhes informações enciclopédicas, ou informação de *background*, tal qual propõe Fillmore (1982).

A análise apresentada em 4.2 permite-nos chegar às seguintes conclusões.

A primeira delas diz respeito ao *status* de *categoria complexa* (LANGACKER, 1987) de que as palavras que analisamos gozam: seus sentidos são estruturados, como procuramos

mostrar, a partir de um protótipo, que dá origem aos demais sentidos por meio de um processo de *extensão*.

Em segundo lugar, essa organização evidencia a *flexibilidade do significado*, referida explicitamente por Geeraerts (2006): nossa análise tentou demonstrar que não há fronteiras rígidas, objetivamente verificáveis, que “delimitem” os sentidos polissêmicos de *tocar* e *marcar*, bem como das demais palavras deixadas de fora em decorrência do espaço limitado de que uma dissertação dispõe.

A terceira conclusão ilustra o que nos diz Lakoff (1987): os sentidos localizados no centro de uma estrutura radial são os mais *ativados* na cognição dos falantes – e em nosso *corpus* – uma vez que apresentam maior grau de *saliência*; por exemplo, o sentido de *ataque* como ação ofensiva é mais saliente do que o sentido referente a *parte do campo*. Essas instâncias menos salientes, conseqüentemente, apresentam menor grau de *entrenchamento*, isto é, são menos ativadas se comparadas aos protótipos.

Em quarto lugar, procuramos demonstrar, como o faz Lakoff (1987), que os demais sentidos relacionados ao protótipo vão-se estendendo através de uma relação de categorização fundamentada na metonímia, isto é: uma *parte* da entidade pode ser usada para representar o *todo*. Em relação a *marcar*, o aspecto comum corresponde ao ato de *assinalar*: quando um jogador marca um gol, esse gol é *assinalado* na súmula da partida, o documento que valida o resultado do jogo. Quando o juiz marca uma falta, esse evento é *assinalado* em um bloco em poder do próprio. Finalmente, quando um jogador marca outro, é como se assinalasse o jogador adversário de quem está encarregado de neutralizar – neste último caso, percebe-se uma extensão não apenas metonímica, mas, da mesma forma, metafórica, uma vez que o marcador, ao contrário do juiz e do auxiliar que preenche a súmula da partida, não escreve o nome do adversário em um papel.

Em quinto e último lugar, procuramos demonstrar que essas extensões não são geradas a partir de regras, mas, ao contrário, dão-se no interior de uma comunidade de falantes na medida em que são convencionalizadas, ou, usando um termo langackeriano, essas extensões representam *usos sancionados* desses sentidos, que, conseqüentemente, têm de ser aprendidos *um a um*, como advoga Lakoff (1987).

Na seção seguinte, a última desta dissertação, discorreremos sobre as contribuições, sobre as limitações, bem como sobre as etapas futuras a serem seguidas a fim de implementarmos o que buscamos propor aqui.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS E ETAPAS FUTURAS

Creemos que este trabalho tenha sido útil na aproximação de temas que nos são muito valiosos, sejam eles a polissemia e os *frames* semânticos. Acreditamos que os *frames*, quando associados às redes, adicionam informações enciclopédicas aos sentidos os evocam: dito de outro modo, funcionam como *background* para os falantes da língua. O acesso a essas informações dá-se, portanto, através de redes contíguas às redes *lexicais*, como intentamos demonstrar.

Também esperamos ter contribuído de alguma forma para o estabelecimento de uma discussão não apenas sobre a polissemia, centro deste trabalho, mas sobre questões semânticas de maneira geral, procurando problematizar diferentes visões do significado e de sua expressão. Embora haja muitas hipóteses que busquem explicar a relação entre forma (s) e significado (s), infelizmente, não pudemos trazê-las em sua totalidade, deixando de fora muitos trabalhos que poderiam contribuir para o entendimento do tema. Entretanto, esperamos ter sido felizes na escolha de nossas referências, bem como esperamos ter conseguido, de forma mínima, estabelecer uma discussão sistemática sobre um tema que, como nos diz Augusto Soares da Silva (2006), não oferece “nenhum problema para os falantes”, mas, em contrapartida, impõe vários desafios aos linguistas”. Em nosso entendimento, o estudo da polissemia pode – e deve – ser introduzido desde os níveis mais básicos de ensino, com vistas a cobrir certas *carências* relacionadas ao estudo do significado, quem sabe oriundas de um sistema educacional que tanto valoriza a forma, principalmente através do estudo da sintaxe *descolada* da semântica. A série de imagens retiradas da internet – os *memes* – apresentada no capítulo um, pode ser um ponto de partida nesse sentido, uma vez que fazem parte da rotina dos jovens – parece difícil encontrar um deles que não saiba o que é um *meme*.

Acreditamos que a visão cognitivista de polissemia, à qual buscamos dar destaque neste trabalho, se mostre bastante válida na descrição linguística do fenômeno, uma vez que considera a polissemia uma regra, ao invés de uma exceção, inerente aos sistemas linguísticos, tornando-os flexíveis. Nesse sentido, acreditamos que as noções de *categoria complexa* e *rede esquemática* prestem-se ao propósito que aqui defendemos, seja ele a descrição de palavras polissêmicas no domínio futebolístico. Nesse sentido, também nos atrai a validade do conceito de *protótipo* – o *centro de gravidade* de uma categoria complexa, como se refere Langacker (p. 380) – na descrição de nossos sentidos polissêmicos. Quanto ao outro modelo cognitivista de polissemia de que falamos – a *mesclagem conceptual* – proposto por Fauconnier e Turner (2006), acreditamos que seja aplicável, quem sabe, às unidades complexas do Field – como

*tiro de meta* – por exemplo, já que, no processo de mesclagem, dois conceitos originam um terceiro (por exemplo, a partir da integração dos conceitos *tiro* e *meta*, tem-se um terceiro sentido construído a partir desses dois: *tiro de meta*).

Não foi intenção nossa, em momento algum, tecer críticas ingênuas ou sem fundamentação à teoria dos *frames* semânticos, de Fillmore (1982), ou à FrameNet: buscamos aproximar o que diz o linguista californiano sobre a polissemia no escopo de sua teoria – *dois sentidos evocam dois frames distintos* – ao contexto lexicográfico de uma ferramenta fundamentada em *frames* – o dicionário Field – aproximando, por meio das representações radiais, os sentidos relacionados de *tocar* e *marcar* e os *frames* evocados por esses sentidos. Reiteramos que essa proposta circunscreve-se estritamente ao dicionário Field, porém não pudemos deixar de mencionar a FrameNet neste trabalho porque se trata de um – ou *do mais* – conhecido projeto lexicográfico calcado no conceito de *frame*.

Em segundo lugar, acreditamos que este trabalho seja capaz de propor soluções para as críticas endereçadas a Lakoff (1987) quanto à extensão das redes lexicais e à acomodação dos sentidos no interior de uma estrutura radial: pretendemos mostrar (i) que nossas redes não se reproduzem de forma assistemática, uma vez que os sentidos são estabelecidos com base na *frequência de ativação*, conceito apresentado por Langacker (1987), e (ii) que as redes que propomos não são excessivamente grandes, uma vez que contemplamos uma língua de especialidade, bem mais restrita do que a língua geral.

Quanto às limitações desta proposta: em primeiro lugar, o grande número de dados a que nos propomos analisar – desde a primeira filtragem até a escolha por apenas duas palavras – certamente representou um grande desafio à sistematicidade da análise. Embora a ferramenta *Sketch Engine* ofereça muitas facilidades ao pesquisador – como o *Word Sketch* – coube a nós o escrutínio pormenorizado de tantos casos quantos foram possíveis. Optamos por excluir, por exemplo, combinações sintáticas com apenas uma ocorrência, dado seu grande número, bem como a quantia de tempo necessária para sua análise.

A segunda limitação que gostaríamos de mencionar diz respeito à exclusão de palavras que também se mostram bastante polissêmicas, como *toque*, *ala*, *lateral*, bem como as citadas em 4.1. Em verdade, como mostraram nossas primeiras constatações, a polissemia estende-se desde itens muito recorrentes, até itens cuja frequência é ínfima. É nosso dever admitir que, sozinhos, não nos seria possível analisar nem mesmo um décimo dessas palavras polissêmicas, já que essa nos parece uma tarefa a ser desenvolvida fundamentalmente por um grupo de pesquisa.

Outra limitação desta investigação que merece menção diz respeito a erros de processamento da ferramenta *Sketch Engine*: limitando-se a um desses casos, em muitos momentos a ferramenta identifica, por exemplo, *objetos* como *sujeitos*. Isso não afetou nossa análise, uma vez que o sentido das sentenças pode ser por nós inferido através do *co-texto*, porém esse é um ponto a ser melhorado em investigações futuras. Há uma grande probabilidade de que esses erros possam estar sendo gerados por uma incompatibilidade entre a gramática *upada* para a ferramenta e entre as etiquetas morfossintáticas atribuídas ao nosso *corpus* pelo *parser* palavras. Entretanto, é difícil ser categórico nesse sentido, restando a nós um estudo à parte sobre a natureza desses erros de processamento.

Finalmente, a terceira limitação diz respeito, de forma ampla, a nossas interpretações desses resultados, que, como todas as interpretações, possuem caráter subjetivo: quiçá os leitores desta proposta venham a discordar sobre a relação entre os sentidos apresentados, ou ainda sobre a aplicabilidade das redes aos *frames* semânticos – algo não-usual, já que essas estruturas prestam-se, como enfatiza Langacker (1987), a quaisquer entidades relacionadas à linguagem, sejam ligadas aos polos semântico ou fonológico.

Em tom de encerramento, cremos que o desafio futuro mais latente seja a aplicação desta proposta ao dicionário Field, já que, até o presente momento, o dicionário criado no âmbito do projeto Semantec opera sob a lógica adotada pela FrameNet, seja ela a organização por *unidades lexicais*:

Figura 42: as unidades lexicais ala esquerda e ala direita, dispostas tal qual a FrameNet



Fonte: Chishman et al. (2014).

A aplicação de nossa proposta não implica uma mudança nesse sentido, mas, sendo ainda mais simples, prevê a junção de informações lexicais, contidas nos sentidos das unidades, a informações enciclopédicas, situacionais, representadas nos *frames* semânticos.



## REFERÊNCIAS

ATAQUE. In: MICHAELIS: Moderno Dicionário da Língua Portuguesa. [S.l.]: Melhoramentos, [2014?].

BANCO de dados. [S. l.], 2003. Disponível em:  
<<http://www.novomilenio.inf.br/humor/0304h001.htm>>. Acesso em: 23 maio 2015.

BRASILEIRO bate todos os recordes do Guinness Book. [S.l.], 2014. Disponível em:  
<[http://forum.jogos.uol.com.br/brasileiro-bate-todo-os-records-do-guinness-bookinacreditavel-\\_t\\_2971911](http://forum.jogos.uol.com.br/brasileiro-bate-todo-os-records-do-guinness-bookinacreditavel-_t_2971911)>. Acesso em: 13 abr. 2014.

BRÉAL, M. **Ensaio de Semântica: ciência das significações**. São Paulo: EDUC, 1992.

BRUGMAN, C. **The story of over**. Thesis (Linguistics MA).University of California Linguistics Department, Berkeley, 1981.

CHISHMAN, R. L. O. et al. **Field**: Dicionário de Expressões do Futebol. São Leopoldo: Unisinos, 2014. Disponível em: <<http://dicionariofield.com.br>>. Acesso em: 15 dez. 2014.

CHOMSKY, N. **Estruturas sintáticas**. Lisboa: Edições 70, 1980.

COPA da árvore. [S.l., 2014?]. Disponível em: <[http://1.bp.blogspot.com/-pYMk3TdFh6w/U5Mx\\_xPYPDI/AAAAAAAAABHU/12QHxGEL\\_Y4/s1600/Copa+da+árvore.jpg](http://1.bp.blogspot.com/-pYMk3TdFh6w/U5Mx_xPYPDI/AAAAAAAAABHU/12QHxGEL_Y4/s1600/Copa+da+árvore.jpg)>. Acesso em: 20 maio 2014.

CUYCKENS, H.; DIRVEN, R.; TAYLOR, J. (Ed.). **Cognitive Linguistics Research 23: Cognitive Approaches to Lexical Semantics**. New York: Mouton de Gruyter, 2003.

DASCAL, M. **Interpretação e compreensão**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2006.

EU sou a favor da Copa. [S.l.], 2013. Disponível em:  
<[http://gastronomiadescomplicada.blogspot.com.br/2013\\_06\\_01\\_archive.html](http://gastronomiadescomplicada.blogspot.com.br/2013_06_01_archive.html)>. Acesso em: 15 maio 2014.

EVANS, V. The Cognitive Linguistics enterprise: an overview. In: EVANS, V.; BERGEN, B. K.; ZINKEN, J. **The Cognitive Linguistics Reader**. London: Equinox Publishing Company, 2006.

EVANS, V.; GREEN, M. **Cognitive Linguistics: an introduction**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2006.

FAUCONNIER, G.; TURNER, M. Polysemy and conceptual blending. In: NERLICH, B. et al. (Eds.). **Polysemy and flexible patterns of meaning in mind and language**. Berlin/New York: Mouton de Gruyter, 2003. p. 79-94.

\_\_\_\_\_. Frame Semantics. In: The Linguistic Society of Korea (Ed.) **Linguistics in the morning calm**. Seoul, Hansinh Publishing Co., 1982. p.111-137.

FILLMORE, C.J, JOHNSON, C.R., PETRUCK, M.R.L. **Background to FrameNet**. *International Journal of Lexicography*, v. 16, n. 3, p. 235-251, 2003.

FRAMENET. Berkeley, [2014?]. Disponível em: <<https://framenet.icsi.berkeley.edu>>. Acesso em: 10 maio 2014.

GEERAERTS, D. **Words and other wonders: papers on lexical and semantic topics**. Berlin: Mouton de Gruyter, 2006.

IMAGEM do dia: não me leve a mal. [S.l.], 2014. Disponível em: <<http://wordsofleisure.com/2014/02/06/imagem-do-dia-nao-me-leve-a-mal/>>. Acesso em: 13 maio 2014.

KATZ, J. J.; FODOR, J. A. The Structure of a Semantic Theory. In: FODOR, J. A. (Ed.) **The structure of language: Readings in the Philosophy of Language**. New Jersey: Prentice-Hall Inc., 1964.

KOVÁCS, É. Polysemy in Traditional X Cognitive Linguistics. **Eger Journal of English Studies** XI, p. 3-19, 2011.

LANGACKER, R. **Foundations of Cognitive Grammar**. Stanford: Stanford University Press, 1987. v 1: Theoretical Prerequisites.

LABOV, W. The boundaries of words and their meanings. In: BAILEY, C. N.; SHUY, R. W. (Org.) **New ways of analyzing variation in English**. Washington: Georgetown University Press, 2007.

LAKOFF, G.; JOHNSON, M. **Metáforas de la vida cotidiana**. Madrid: Cátedra, 1988.

\_\_\_\_\_. **Women, fire and dangerous things: what categories reveal about Mind?** Chicago/London: University of Chicago Press, 1990.

LANGACKER, R.W. **Foundations of Cognitive Grammar**. Stanford: Stanford University Press, 1987. v.1: Theoretical prerequisites.

LED ZEPPELIN. **Starway to Heaven**. [S.l., 2015?]. Disponível em: <<http://www.azlyrics.com/lyrics/ledzeppelin/stairwaytoheaven.html>>. Acesso em: 18 dez. 2014.

LOPES, M. C. Tradução, padrões e nuances: um estudo de Linguística de Corpus sobre diferentes prosódias semânticas na língua fonte e na língua alvo. **Revista Brasileira de Linguística Aplicada**, Belo Horizonte, v. 11, n. 3, p.747-771, 2011.

LYONS, J. **Introduction to theoretical linguistics**. New York: Cambridge University Press, 1968.

\_\_\_\_\_. **Semantics** Cambridge: Cambridge University Press, 1977. v. 2.

MARCAR. In: MICHAELIS: **Moderno Dicionário da Língua Portuguesa**. [S.l.]:

Melhoramentos, [2014?].

MARTIN, W. A frame-based approach to polysemy. In: CUYCKENS, H.T; BRITTA, E. Z. (Orgs.). **Polysemy in Cognitive Linguistics** – Selected papers from the International Cognitive Linguistics Conference. Amsterdam: Katholieke Universiteit Leuven, University of South Africa, 1997.

MINSKY, M. A framework for representing knowledge. In: **Artificial Intelligence Memo**, n. 306. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology, 1974.

MURPHY, M. L. **Lexical Meaning**. New York: Cambridge University Press, 2010.

NÃO basta ser gata. Tem que ter conteúdo. [S.l., 2014?]. Disponível em: <<https://s-mediacache-ak0.pinimg.com/736x/40/7d/20/407d2000fbb3bd88322ec8d73f731116.jpg>>. Acesso em: 30 maio 2014.

O SENHOR é meu pastor. [S.l., 2014?]. Disponível em: <<http://www.featurepics.com/FI/Thumb300/20110703/Dog-Doghouse-1931864.jpg>>. Acesso em: 12 maio 2014.

PARTIU Canela. [S.l., 2014?]. Disponível em: <[https://fbcdn-sphotos-ga.akamaihd.net/hphotos-ak-xfp1/v/t1.0-9/1470319\\_128080830695952\\_532042005\\_n.jpg?oh=33f98cf419e8d56dd4efc5e773b62932&oe=555B8AF1&\\_\\_gda\\_\\_=1432496400\\_1519202effa620b2cff8bf99dc4f4ac5](https://fbcdn-sphotos-ga.akamaihd.net/hphotos-ak-xfp1/v/t1.0-9/1470319_128080830695952_532042005_n.jpg?oh=33f98cf419e8d56dd4efc5e773b62932&oe=555B8AF1&__gda__=1432496400_1519202effa620b2cff8bf99dc4f4ac5)>. Acesso em: 13 maio 2015.

PEDRO pediu 3 pizzas. [S.l.], 2013. Disponível em: <<http://www.nadaparecido.com.br/pedropediu-3-pizzas.html>>. Acesso em: 12 maio 2014.

PIADA de arquiteto. [S.l.], 2014. Disponível em: <<https://www.facebook.com/ProjetoMixArquitetura/photos/a.364889090258152.89372.328952823851779/644711372275921/?type=1&theater>>. Acesso em: 15 maio 2014.

PUSTEJOVSKY, J.; BOGURAEV, B. **Lexical Semantics: the problem of polysemy**. New York: Oxford University Press, 1996.

RAVIN, Y.; LEACOCK, C. **Polysemy: theoretical and computational approaches**. New York: Oxford University Press, 2000.

REDDY, M. J. **The conduit metaphor: a case of frame conflict in our language about language**. In ORTONY, A. (Org.) *Metaphor & Thought*. Cambridge: Cambridge University Press, 1979.

SANDRA, D.; RICE, S. Network analyses of prepositional meaning: mirroring whose mind – the linguist's or the language user's?. **Cognitive Linguistics**, [S.l.], v. 6, n. 1, p. 89-130, 1995.

SANTOS, D. Corporizando algumas questões. In. TAGNIN, S. E. O; VALE, O.A. (Orgs.). **Avanços da linguística de corpus do Brasil**. São Paulo: Humanitas, 2008.

SAINT-DIZIER, P.; VIEGAS, E. **Computational lexical semantics**. Cambridge: Cambridge University Press, 1995.

SARDINHA, T. B. Linguística de Corpus: histórico e problemática. **DELTA**, v.16, n.2, p. 323-367, 2000. Disponível em  
<[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-44502000000200005&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-44502000000200005&lng=en&nrm=iso)> Acesso em: 4 mar. 2013.

\_\_\_\_\_. **Linguística de Corpus**. São Paulo: Manole, 2004.

SCHMIDT, T. The Kicktionary – a multilingual lexical resource of football language. In: BOAS, H. C. (Ed.). **Multilingual FrameNets - Methods and Applications**. Berlin/Nova York: Mouton de Gruyter, 2009. p. 101-132.

SKETCH ENGINE. [S.l., 2014?]. Disponível em: < <http://www.sketchengine.co.uk>>. Acesso em: 30 maio 2014.

SILVA, A. S. da. **O mundo dos sentidos em português: Polissemia, Semântica e Cognição**. Coimbra: Almedina, 2006.

SWEETSER, E. **From etymology to pragmatics**. Metaphorical and cultural aspects of semantic structure. Cambridge: Cambridge University Press, 1990.

TALMY, L. **Toward a Cognitive Semantics**. Cambridge, Massachussets: The MIT Press, 2000. v. 1.

\_\_\_\_\_. **3 Qüestions: Leonard Talmy**. [S.l.], 2009. (6 min 06 s). Disponível em:  
<<http://www.youtube.com/watch?v=mZFUEO45WnE>>. Acesso em: 15 set. 2011.

TAYLOR, J. R. Cognitive models of polysemy. In: NERLICH, B. et al. (Ed.). **Polysemy: flexible patterns of meaning in mind and language**. Berlin: Mouton de Gruyter, 2003. p. 3147.

TRIDENT Canela (Anderson Silva). [S.l.], 2013. Disponível em:  
<<http://imagenscomentariosfacebook.blogspot.com.br/2013/12/trident-canela-andersonsilva.html>>. Acesso em: 20 maio 2014.

ULLMAN, S. **Semântica: a ciência do significado**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1977.

VOCÊS não sabem o que ela passou. [S.l., 2014?]. Disponível em:  
<[https://p2.qstatic.com/production/attachments/assets/46309/ninety/Iron\\_Station\\_\\_Secondary\\_03.jpg?1413391994](https://p2.qstatic.com/production/attachments/assets/46309/ninety/Iron_Station__Secondary_03.jpg?1413391994)>. Acesso em: 10 maio 2014.

## ANEXO A - VERBOS E NOMINAIS CANDIDATOS À ANÁLISE

Número	(continua)		Número	(continuação)	
	Palavra	Ocorrências		Palavra	Ocorrências
1	Ser	10.318	46	Ataque	1.276
2	Gol	7.290	47	Perder	1.250
3	Minuto	5.835	48	Escanteio	1.234
4	Bola	4.929	49	Colocar	1.112
5	Ter	4.840	50	Seguir	1.093
6	Jogo	4.830	51	Cobrança	1.086
7	Time	4.633	52	Passe	1.077
8	Primeiro	4.591	53	Chute	1.024
9	Tempo	4.336	54	Começar	1.024
10	Fazer	4.061	55	Cobrar	998
11	Área	3.999	56	Rede	969
12	Segundo	3.808	57	Lance	957
13	Min	3.219	58	Tocar	926
14	Partida	3.113	59	Entrada	918
15	Ponto	2.762	60	Levar	913
16	Marcar	2.680	61	Aproveitar	873
17	Estar	2.257	62	Empatar	872
18	Vitória	2.179	63	Competição	866
19	Defesa	2.045	64	Mandar	858
20	Campo	2.028	65	Cruzamento	851
21	Chegar	1.999	66	Ver	818
22	Receber	1.970	67	Vantage	753
23	Sair	1.965	68	Acabar	749
24	Final	1.904	69	Defender	737
25	Falta	1.899	70	Haver	733
26	Dar	1.889	71	Lateral	729
27	Chance	1.866	72	Manter	712
28	Placar	1.795	73	Cabecear	706
29	Placar	1.756	74	Oportunidade	704
30	Ficar	1.676	75	Marcação	701
31	Chutar	1.621	76	Penalty	693
32	Voltar	1.601	77	Enfrentar	688
33	Tentar	1.552	78	Sofrer	670
34	Entrar	1.549	79	Derrota	666
35	Passer	1.544	80	Desviar	649
36	Resultado	1.531	81	Criar	645
37	Bater	1.510	82	Acertar	641
38	Empate	1.473	83	Dominar	638
39	Etapa	1.464	84	Posição	636
40	Vencer	1.452	85	Afastar	623
41	Abrir	1.452	86	Mostrar	619
42	Jogar	1.437	87	Ganhar	619
43	Jogada	1.437	88	Duelo	603
44	Cruzar	1.379	89	Lançar	593
45	Deixar	1.348	90	Confront	591

91	Intervalo	584
92	Pressionar	571
93	Tabela	563
94	Finalizar	558
95	Rebaixamento	558
96	Fim	549
97	Arriscar	545
98	Buscar	540
99	Início	539
100	Linha	534
101	Ampliar	520
102	Disputar	511
103	Classificação	509
104	Cair	491
105	Tirar	477
106	Pegar	474
107	Subir	470
108	Pressão	467
109	Sequência	462
110	Rebote	461
111	Errar	454
112	Derrotar	449
113	Completar	442
114	Saída	431
115	Parar	426
116	Meta	401
117	Vitória	399
118	Contar	396
119	Evitar	393
120	Terminar	383
121	Conquistar	371
122	Salvar	361
123	Driblar	360
124	Lançamento	350
125	Expulsar	347
126	Posse	343
127	Trocar	338
128	Encontrar	335
129	Golear	331
130	Meia	324
131	Avançar	317
132	Balançar	310
133	Fechar	308
135	Comandar	306
135	Atuação	304
136	Título	303

137	Virada	302
138	Faltar	299
139	Tomar	295
140	Derrubar	291
141	Rolar	290
142	Recuperar	289
143	Cortar	286
144	Sobrar	285
145	Partir	278
146	Diminuir	277
147	Virar	273
148	Finalização	273
149	Espalmar	272
150	Invadir	268
151	Superar	258
152	Segurar	243
153	Mudar	241
154	Levantar	234
155	Pedir	233
156	Encarar	223
157	Substituir	222
158	Definir	215
159	Aumentar	212
160	Empurrar	212
161	Domínio	205
162	Toque	205
163	Ameaçar	191
164	Dividir	190
165	Arrancar	186
166	Descontar	185
167	Concluir	184
168	Correr	183
169	Soltar	180
170	Recuar	180
171	Completer	174
172	Mudança	173
173	Disputa	168
174	Atacar	167
175	Decisão	167
176	Assistência	164
177	Decider	163
178	Arrematar	159
179	Isolar	158
180	Alteração	148
181	Briga	147
182	Adiantar	147

Número	Palavra	Ocorrências
183	Puxar	144
184	Cometer	142
185	Torcer	141
186	Troca	140

Número	Palavra	Ocorrências
229	Formar	63
230	Rebater	58
231	Ligar	58
232	Meia-lua	51

187	Substituição	138
188	Ajeitar	137
189	Sobra	136
190	Igualar	134
191	Retornar	133
192	Conclusão	131
193	Desarmar	125
194	Cabeçada	121
195	Converter	118
196	Administrar	116
197	Roubar	109
198	Tabelar	108
199	Esticar	107
200	Escapar	105
201	Escorar	102
202	Eliminar	102
203	Raspar	100
204	Explodir	100
205	Ceder	98
206	Travar	96
207	Armar	94
208	Construir	94
209	Mexer	92
210	Encobrir	91
211	Assinalar	90
212	Brigar	89
213	Girar	86
214	Escorar	85
215	Preparar	84
216	Liderar	80
217	Formação	77
218	Matar	77
219	Devolver	75
220	Carimbar	72
221	Limpar	71
222	Enconstar	70
223	Cobertura	68
224	Abertura	68
225	Poupar	66
226	Secar	65
227	Disparar	64
228	Apoiar	64

233	Atrasar	51
234	Entregar	49
235	Agredir	49
236	Taça	45
237	Bloquear	43
238	Agarrar	40
239	Meter	39
240	Bloqueio	31
241	Meia-esquerda	21

## ANEXO B - VERBOS CANDIDATOS À ANÁLISE

(continua)

N.º	Palavra	Ocorrências
1	Ser	10.318
2	Ter	4.840
3	Fazer	4.061
4	Marcar	2.680

(continua)

N.º	Palavra	Ocorrências
45	Terminar	383
46	Salvar	361
47	Trocar	338
48	Fechar	308

5	Estar	2.257
6	Chegar	1.999
7	Receber	1.970
8	Sair	1.965
9	Chutar	1.621
10	Voltar	1.601
11	Tentar	1.552
12	Entrar	1.549
13	PASSAR	1.544
14	Bater	1.510
15	Vencer	1.452
16	Abrir	1.452
17	Jogar	1.437
18	Cruzar	1.379
19	Perder	1.250
20	Colocar	1.112
21	Seguir	1.093
22	Começar	1.024
23	Cobrar	998
24	Tocar	926
25	Levar	913
26	Mandar	858
27	Defender	737
28	Enfrentar	688
29	Desviar	649
30	Dominar	638
31	Afastar	627
32	Ganhar	619
33	Lançar	593
34	Pressionar	571
35	Finalizar	558
36	Disputar	511
37	Cair	491
38	Tirar	477
39	Pegar	474
40	Subir	470
41	Errar	454
42	Completar	442
43	Parar	426
44	Contar	396

49	Tomar	295
50	Rolar	290
51	Recuperar	289
52	Cortar	286
53	Sobrar	285
54	Partir	278
55	Diminuir	277
56	Virar	273
57	Invadir	268
58	Superar	258
59	Segurar	243
60	Mudar	241
61	Levantar	234
62	Pedir	233
63	Encarar	223
64	Definir	215
65	Empurrar	221
66	Ameaçar	191
67	Dividir	190
68	Arrancar	186
69	Descontar	185
70	Concluir	184
71	Correr	183
72	Soltar	180
73	Recuar	180
74	Atacar	167
75	Decidir	163
76	Arrematar	159
77	Isolar	158
78	Adiantar	147
79	Puxar	144
80	Cometer	142
81	Torcer	141
82	Ajeitar	137
83	Igualar	134
84	Retornar	133
85	Desarmar	125
86	Converter	118
87	Administrar	116
88	Roubar	109

(conclusão)

N.º	Palavra	Ocorrências
89	Tabelar	108
90	Esticar	107
91	Escapar	105
92	Escalar	102
93	Eliminar	102
94	Raspar	100
95	Explodir	100
96	Ceder	98
97	Travar	96
98	Armar	94
99	Construir	94



100	Mexer	92
101	Encobrir	91
102	Assinalar	90
103	Brigar	89
104	Girar	86
105	Escorar	85
106	Liderar	80
107	Matar	77
108	Devolver	75
109	Carimbar	72
110	Encostar	70
111	Poupar	66
112	Selar	65
113	Disparar	64

## ANEXO C – NOMES CANDIDATOS À ANÁLISE

<b>N.º</b>	<b>Palavra</b>	<b>Ocorrências</b>
1	Gol	7.290
2	Bola	4.929
3	Jogo	4.830
4	Vitória	2.179
5	Defesa	2.045
6	Final	1.904
7	Ataque	1.276
8	Cobrança	1.086
9	Chute	1.024
10	Entrada	918
11	Vantagem	753
12	Lateral	729
13	Posição	636
14	Tabela	563
15	Início	539
16	Linha	534
17	Sequência	462
18	Saída	431
19	Virada	302
20	Domínio	205
21	Toque	205
22	Disputa	168
23	Decisão	167
24	Assistência	164
25	Alteração	148
26	Briga	147
27	Troca	140
28	Conclusão	131
29	Cabeçada	121
30	Cobertura	68
31	Abertura	68
32	Meia-lua	51
33	Bloqueio	31