UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE LINGUÍSTICA
Programa de Pós-Graduação em Linguística

RODRIGO LAZARESCO MADRID

**Descrição de aspectos linguísticos em uma
narração de futebol transmitida por rádio**

Versão Corrigida

São Paulo

2016

RODRIGO LAZARESKO MADRID

**Descrição de aspectos linguísticos em uma narração de
futebol transmitida por rádio**

Versão corrigida

Dissertação apresentada à Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre em Letras pelo Programa de Pós-graduação em Linguística.

Área de Concentração: Semiótica e Linguística Geral

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Evani de Carvalho Viotti

São Paulo

2016

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo

M178d Madrid, Rodrigo Lazaresko
 Descrição de aspectos linguísticos em uma narração
de futebol transmitida por rádio / Rodrigo Lazaresko
Madrid ; orientadora Evani de Carvalho Viotti. - São
Paulo, 2016.
 146 f.

 Dissertação (Mestrado)- Faculdade de Filosofia,
Letras e Ciências Humanas da Universidade de São
Paulo. Departamento de Linguística. Área de
concentração: Semiótica e Linguística Geral.

 1. Linguística. 2. Linguística Cognitiva. 3.
Futebol. 4. Rádio. I. Viotti, Evani de Carvalho,
orient. II. Título.

Dissertação de autoria de Rodrigo Lazaresko Madrid, sob o título **“Descrição de aspectos linguísticos em uma narração de futebol transmitida por rádio”**, apresentada à Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, para obtenção do título de Mestre em Letras pelo Programa de Pós-graduação em Linguística, na área de concentração Semiótica e Linguística Geral, aprovada em 23 de setembro de 2016 pela comissão julgadora constituída pelos doutores:

Prof.^a Dr.^a Evani de Carvalho Viotti

Presidente

Instituição: Universidade de São Paulo

Prof.^a Dr.^a Lilian Vieira Ferrari

Instituição: Universidade Federal do Rio de Janeiro

Prof.^a Dr.^a Margarida Maria Taddoni Petter

Instituição: Universidade de São Paulo

*Para Valentina Maxime Lazaresko,
razão da minha busca por histórias e línguas*

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente aos meus pais, *Angela e Baltasar* pela compreensão e pelo suporte dedicados a mim não apenas durante este mestrado, mas ao longo da minha vida. À minha irmã *Camila*, pelos momentos de descontração e pela constante e alegre presença. Ao meu avô *Manoel*, palmeirense amante do futebol no rádio e carinhoso à sua maneira. À minha avó *Lourdes* pela dedicação incondicional à nossa família, pelo bom humor que manteve durante toda a vida.

Não poderia deixar de agradecer à minha orientadora, *Evani Viotti*, sem a qual este trabalho jamais poderia ter sido realizado. Obrigado por me guiar nesses anos de formação como linguista, mostrando que há muito mais a se conhecer da linguagem humana do que eu poderia supor. Obrigado também por ser tão compreensiva, dedicada e presente para os orientandos.

À professora *Lilian Ferrari*, pela leitura atenta do meu trabalho à época do exame de qualificação e pela disponibilidade em participar da banca de defesa desta dissertação.

À professora *Margarida Petter*, por me acolher tão bem nas sessões de transcrição de quimbundo e por aceitar tão prontamente compor a comissão julgadora na sessão de defesa deste mestrado.

Agradeço muito ao professor *Leland McCleary* pelo acompanhamento da minha formação e pela oportunidade de ser estagiário em seu curso sobre morfossintaxe do inglês para a graduação. Também pelas chances de discutir – e criticar – a Linguística em geral e a Gramática Cognitiva em especial.

Agradeço ao *Danilo Paiva Ramos* pelos comentários apresentados durante o exame de qualificação e pela iniciativa e dedicação ao Grupo de Estudos de Antropologia e Linguística.

Agradeço também aos professores do curso de Letras da FFLCH-USP que contribuíram para minha formação linguística, com quem tive aulas ou discussões desde a graduação: *Ana Müller, Beatriz Medeiros, Cristina Altman, Elaine Grolla, Esmeralda Negrão, Flaviane Svartman, Ivã Carlos Lopes, Luciana Storto, Lynn Mario de Souza, Marcelo Modesto, Marcelo Módolo, Marcelo Ferreira, Marcos Lopes, Olga Coelho, Paulo Chagas, Rosane Amado e Waldir Beividas*.

Agradeço aos funcionários do Departamento de Linguística da FFLCH-USP: *Denise dos Santos, Érika de Lima e Robson Vieira* pela prestatividade e atenção que sempre recebi.

Agradeço à *Thais Bolgueroni* e ao *João Paulo da Silva* pelo incentivo e pelas contribuições ao projeto de pesquisa e pela essencial ajuda com o uso do ELAN, além da paciência com minhas ingênuas perguntas sobre Libras.

Agradeço ao *Ivan Zanni* pelas discussões teóricas e pela dedicação ao ler e comentar meu trabalho.

À *Fernanda Canever*, à *Livia Oushiro* e à *Renata Moreira* pelos conselhos e conversas sobre as dificuldades da vida acadêmica. À *Renata*, agradeço imensamente também pelas contribuições e críticas feitas, pelo empréstimo do ‘blue book’ e por me ajudar a entender melhor a Semiótica.

Aos amigos e colegas do ‘Pará doidera’, grupo formado em 2015 durante o IX Congresso da Abralín que tornou o caminho do mestrado mais suave e prazeroso: *Alexandre Chaves*, *Aline Benevides*, *Bruna Polachini*, *Bruno Guide*, *Paula Bauab*, *Cássio Santos*, *Larissa Soriano*, *Viviane Santos* e *Wellington da Silva*.

Agradeço novamente à *Bruna*, ao *Bruno* e à *Paula*, além de *Andressa Toni*, *Mariana Bieler* e *Suzana Fong* pelo empenho no trabalho conjunto para realizar o Tardes de Linguística na USP em 2014 e 2015.

Aos amigos da vida *Leonardo Mergulhão*, *Pedro Ivo Barreto* e *Rafael Zanatto* – irmãos que me fazem pensar para fora dos muros da universidade.

Agradeço à *Julia Fernandez* e à *Cecilia Farias* pelo ânimo vital de querer derrubar esses mesmos muros.

À ‘rival’ que se tornou amiga para todas as horas, *Juliana Ángel Osorno*, por todas as conversas, debates, conselhos e palpites. Pela ajuda fundamental para que esta dissertação fosse entregue. Por corrigir meu espanhol e mostrar que um pouco de conflito, às vezes, pode ser bom (agradeço à *Julia* também por isso).

Aos amigos e companheiros de bola e de bar, do Lado B e do NFR. Fazem parte da minha vida pré-, durante e pós-mestrado.

Agradeço, finalmente, à *Camila Galan de Paula* pelo incentivo e confiança perenes. Obrigado pelas pacientes discussões sobre nossas pesquisas, pelo companheirismo e pelo carinho. Obrigado por estar sempre comigo, pelo amor mútuo e pelos planos compartilhados (para o futurinho e o futuro).

“Futebol no rádio é o futebol reduzido a seu mínimo denominador comum”

Nick Hornby (2013)

RESUMO

MADRID, Rodrigo Lazaresko. **Descrição de aspectos linguísticos em uma narração de futebol transmitida por rádio**. 2016. 146 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

O objetivo desta dissertação é descrever alguns aspectos linguísticos da narração de futebol transmitida por rádio. Para isso, utilizei a partida que gravei (entre outras) disputada pelas equipes do Corinthians-SP e do Flamengo-RJ realizada em 2013, narrada por Deva Pascovici para a rádio CBN. Dessa gravação, o segundo tempo do jogo foi sincronizado com as imagens da transmissão televisiva emitida pela TV Bandeirantes. Realizei essa sincronização no software ELAN, desenvolvido pelo *Instituto Max Planck de Psicolinguística*. Nesse mesmo software, transcrevi as falas tanto do narrador como dos comentaristas e repórteres. Também as imagens foram transcritas, por meio de um sistema de trilhas que elaborei para as informações visuais baseado no sistema de transcrição desenvolvido pelo Laboratório Linguagem, Interação, Cognição para línguas sinalizadas e outras semióticas visuais (McCleary & Viotti, 2007; McCleary *et al.*, 2010). Os aspectos linguísticos descritos neste trabalho dizem respeito a elementos dos eventos de fala para além do conteúdo segmental como faceta relevante dos processos de significação da narração. Nesse sentido, descrevo o encadeamento dos enquadramentos de visualização (Langacker, 2001) e a prosódia como unidades linguísticas em uma visão mais ampla da narração e os usos da expressão *pra fora* e do verbo *sair* ao aproximar o foco dos processos de *construal* (Langacker, 2000, 2008; Taylor, 2002). Esta dissertação mostra que a narração de eventos em tempo real para um ouvinte que não os presencia necessita não apenas dos conhecimentos compartilhados entre falante e ouvinte sobre o contexto de produção da narração, mas também de estratégias específicas para convencionalizar unidades linguísticas para além do uso corriqueiro da língua.

Palavras-chaves: Futebol. Gramática Cognitiva. Narração. Rádio. Subjetificação.

ABSTRACT

MADRID, Rodrigo Lazaresko. **Description of linguistic aspects in the radio live commentary of a football (soccer) match.** 2016. 146 p. Dissertation (Master of Letters) – School of Philosophy, Literature and Human Sciences, University of São Paulo, São Paulo, 2016.

This dissertation describes some linguistic aspects of football (soccer) radio live commentary. The broadcast of a match between the Corinthians-SP and Flamengo-RJ teams, which occurred in 2013, was recorded live. The main commentator was Deva Pascovic, on CBN radio station. The second half of that match was synchronized with the television footage, exhibited by TV Bandeirantes. That synchronization was made on the ELAN software, developed by the Max Planck Institute for Psycholinguistics. On the same software, a transcription of the speech from the live commentator as well as from other commentators and reporters was made. The video footage was also transcribed, through a tiers system developed during this study for visual information on football TV broadcast based on the transcription system under development in the Language, Interaction, Cognition Lab at the University of São Paulo (McCleary & Viotti, 2007; McCleary *et al.*, 2010). Some linguistic aspects described in this study are related to speech events elements beyond the segmental content as relevant facets of the signifying process in football live commentary. The study describes then the sequencing of viewing frames (Langacker, 2001) and prosody as linguistic unities in a broader view of the live commentaries and usage events of the expressions *pra fora* and *sair* when the research focus was approximated to the *construal* (Langacker, 2000, 2008; Taylor, 2002) processes. We show that events live commentary made to a listener who does not experience them in presence needs not only shared knowledge between speaker and hearer about the speaking event context, but also specific strategies in order to conventionalize linguistic unities that go beyond the language usage of everyday.

Keywords: Football (soccer). Cognitive Grammar. Live commentary. Radio. Subjectification.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Campo de jogo	25
Figura 2 – Impedimento do jogador X	26
Figura 3 – Momento de sincronização	35
Figura 4 – Captura de tela do ELAN	36
Figura 5 – Divisão do campo para o vocabulário controlado <i>positioning</i>	39
Figura 6 – Enquadramentos de visualização no EDA	48
Figura 7 – Canais do enquadramento de visualização	49
Figura 8 – Frequência fundamental do narrador em trecho de conversa	67
Figura 9 – Gol descrito em (32)	68
Figura 10 – Gol descrito em (33)	69
Figura 11 – Sequência em (35)	70
Figura 12 – Sequência em (36)	70
Figura 13 – Sequência em (37)	71
Figura 14 – Sequência em (38)	72
Figura 15 – Sequência em (39)	73
Figura 16 – Sequência em (40)	74
Figura 17 – Figura x Fundo	79
Figura 18 – Modelo de Palco	80
Figura 19 – <i>Conteúdo conceitual</i>	81
Figura 20 – Arranjo Perspectival Egocêntrico	83
Figura 21 – Conteúdo objetivo x Conteúdo subjetivo	85
Figura 22 – Esquema de <i>amar</i>	86
Figura 23 – Diagrama esquemático de preposições	90
Figura 24 – Diagrama esquemático de <i>pra.</i>	91
Figura 25 – Diagrama da conceitualização de [FORA]	92
Figura 26 – Diagrama da conceitualização de ação completa de (13)	94
Figura 27 – Conceitualização dos implícitos em [PRA FORA].	97
Figura 28 – Esquema prototípico de <i>sair</i>	99
Figura 29 – Conceitualização subjetiva do CONTÊINER de <i>sair</i>	101
Figura 30 – Trajetória subjetificada de <i>sair</i>	102
Figura 31 – <i>TENTA SAIR PRO JOGO</i>	104

Figura 32 – <i>Construal</i> mais subjetificado de <i>sair</i>	106
--	-----

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Trilhas de áudio	38
Quadro 2 – Trilhas de toques na bola	40

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

EDA	Espaço do Discurso Atual
LLIC	Laboratório Linguagem, Interação, Cognição
LM	<i>Landmark</i> (marco)
SD	<i>Silence Duration</i> (duração do silêncio)
TC	<i>Time code</i> (código de tempo)
TR	Trajeto

SUMÁRIO

	Introdução	16
1	Futebol e linguagem	19
1.1	Jogos, linguagem e comunidade cultural	19
1.2	Futebol	23
1.2.1	O futebol agonístico	24
1.2.2	O futebol espetáculo	27
1.3	No rádio	29
2	Metodologia	33
2.1	Obtenção dos dados	33
2.1.1	Gravação	33
2.1.2	Transcrição	34
2.1.2.1	O software ELAN	35
2.1.2.2	Trilhas	37
2.2	Tratamento dos dados	40
3	O discurso da narração futebolística	44
3.1	Unidades simbólicas	46
3.1.1	Enquadramento de visualização	47
3.1.1.1	Estrutura da informação	50
3.1.1.1.1	Cruzamentos	52
3.1.1.1.2	Chutes que não resultam em gol	60
3.1.1.1.3	Gols	64
3.1.1.2	Entoação	66
3.1.1.2.1	A fala do narrador	66
3.1.1.2.2	Iminência do gol	67
4	Os sujeitos na conceitualização da narração	76
4.0.2	Visualização e <i>construal</i>	78
4.0.3	Arranjo perspectival: ótimo x egocêntrico	82
4.0.4	Subjetificação	84

4.1	Subjetificação na narração de futebol	89
4.1.1	A preposição <i>pra</i>	89
4.1.1.1	A expressão [PRA FORA]	92
4.1.2	O verbo <i>sair</i>	98
4.1.2.1	O esquema prototípico de <i>sair</i>	99
4.1.2.2	Subjetificação de <i>sair</i>	100
	Considerações Finais	107
	Referências	109
	 APÊNDICES	 113
	Apêndice A – Transcrição da trilha C1-Live	114

INTRODUÇÃO

Esta dissertação é resultado de uma pesquisa que foi concebida por meio de inquietações linguísticas em geral e semânticas em específico. Talvez por isso não satisfaça aqueles que buscam especificidades sobre o futebol, mas contribui para descrever uma situação de língua em uso que envolve essa prática esportiva. Assim, considero importante ressaltar o caráter pouco futebolístico deste trabalho. Não se trata de um texto sobre o futebol como prática esportiva e cultural, mas de uma descrição dos modos como a narração dessa atividade é transmitida em português brasileiro para um ouvinte distante do local de jogo.

Essa ressalva se faz necessária uma vez que não apresento muitas informações sobre o jogo de futebol (como a história, sua relevância em termos sociais etc.) além daquelas que sejam relevantes à descrição realizada. No entanto, os principais achados da pesquisa dizem respeito à importância do conhecimento compartilhado entre narrador e ouvinte para a construção do sentido da narração. Isso demanda certa familiaridade do leitor com esse conhecimento, ou seja, com alguns elementos contextuais que permeiam a realização de uma partida de futebol em um estádio, bem como a sua transmissão por rádio. Iniciar essa familiarização é o objetivo principal do primeiro capítulo, chamado **Futebol e linguagem**.

Nesse capítulo, apresento o futebol como uma prática social que, apesar de ter características e ações que lhe são próprias, insere-se em um conjunto de práticas culturais (como a moda, o comportamento etc.) em que são compartilhados influências, costumes e pontos de vista. Essa é também a visão que adoto em relação à linguagem: uma recorrência de ações conjuntas e convencionalizadas pelo arraigamento de determinadas práticas (Langacker, 1987, 2008; Clark, 1996).

Dentro dos estudos sobre jogos, em geral, destaco os aspectos competitivos e de espetáculo que envolvem uma partida de futebol: notadamente os mais salientes na narração transmitida por rádio. Essa é uma forma evidente de conexão entre futebol e linguagem, mas essas duas esferas compartilham outras características como a convencionalidade arbitrária com que elas se arraigam como práticas sociais, por exemplo. Isso se dá por meio do que Clark (1996) chama *common ground*, conhecimento compartilhado por certa comunidade cultural cujo detalhamento é feito mais adiante na dissertação. A narração transmitida por rádio se apresenta, então, como um meio para interligar essa comunidade pela fala que descreve os eventos futebolísticos.

Sendo um trabalho em linguística, a pesquisa se vale dos dados extraídos da fala do narrador de futebol durante uma transmissão radiofônica ao vivo. Para esta pesquisa, foram

realizadas algumas gravações aleatórias durante o ano de 2013, de partidas do campeonato brasileiro e também de amistosos internacionais. Para observar as escolhas do narrador sobre o que descrever – e sobre o que *não* descrever – entre os eventos ocorridos em campo, os vídeos com a transmissão televisiva de algumas dessas partidas também foram observados inicialmente. Devido a algumas questões técnicas que envolvem, por exemplo, a sincronização do áudio do rádio com o vídeo da transmissão de TV, optei pelo conjunto que apresentou menos problemas dessa ordem. Esse conjunto corresponde aos 45 minutos finais da partida entre Corinthians-SP e Flamengo-RJ válida pelo campeonato brasileiro de 2013. Os detalhes sobre a forma de obtenção desses dados estão descritos no capítulo sobre **Metodologia**.

Nele também esclareço a segmentação do fluxo de fala em unidades entoacionais. O conceito de unidade entoacional, segundo Chafe (1994), define as unidades resultantes do processo de análise da fala contínua, seguindo critérios acústicos e semânticos para distinguir essas unidades que nem sempre correspondem a sentenças. Essa segmentação permite observar como a atenção do falante (consequentemente, do ouvinte também) é gerenciada na narração, de modo a transmitir o maior número de informações no menor tempo possível. Isso é possível, em grande parte, devido ao já mencionado *common ground*, que serve de base comum para o entendimento da narração por parte de seus ouvintes.

O capítulo **O discurso da narração futebolística** descreve a narração de futebol transmitida por rádio com um olhar mais amplo, entendendo-a como um discurso que se desenvolve em tempo real. A fala do narrador se adapta aos eventos sendo descritos e, nesse capítulo, fica clara a importância das unidades entoacionais como forma de segmentar eventos de uso da língua. A descrição das unidades em sequência mostra que o narrador se atém ao mínimo conteúdo segmental necessário para direcionar a atenção dos ouvintes a algum aspecto bastante específico dos eventos ocorrendo em campo, acionando informações que o ouvinte já tem de antemão ao fazer parte de uma comunidade cultural com experiência em jogos de futebol.

Outros elementos contextuais são menos transparentes e aparecem por meio dos *construals* (Langacker, 1987, 2000, 2008) que certas expressões evocam. A noção de *construal* e como essa capacidade cognitiva está presente nos processos de significação compõem o capítulo **Os sujeitos na conceitualização da narração**. Sendo evocadas pelos modos como os sujeitos conceitualizadores as constroem, as significações elaboradas na narração apresentam indícios de *subjetificação*, processo também apresentado nesse capítulo. Uma vez que meu olhar esteve

voltado a questões espaciais ao longo da pesquisa, as expressões descritas dizem respeito às noções de continência (dentro/fora).¹

De modo geral, a dissertação realiza um percurso que segue de temas mais amplos para mais específicos. Inicia-se com as relações entre o futebol e a linguagem, passa à narração desse esporte no rádio pela descrição de âmbito mais discursivo e termina com a análise do uso de algumas expressões. Esse percurso visa a esclarecer alguns modos como a significação da narração de futebol é construída com base em elementos que não necessariamente compõem aspectos segmentais da língua. Ao mesmo tempo em que cada unidade entoacional proferida pelo narrador acrescenta informações ao conhecimento compartilhado entre falante e ouvinte, vale-se também do conhecimento que já é comum a ambos para que o objetivo maior da narração – propiciar o acompanhamento da partida aos ouvintes – seja atingido.

¹ Evidentemente, há muitas outras noções espaciais, como a de lateralidade, de orientação, verticalidade etc. O detalhamento de como essas noções estão presentes na narração de futebol é uma das possibilidades de desdobramento desta dissertação.

1 FUTEBOL E LINGUAGEM

Este capítulo tem o objetivo de introduzir a ligação entre o futebol e a linguagem – uma relação que não é óbvia de imediato. Para analisar a narração de futebol transmitida por rádio, no entanto, é necessário que se tenha certo conhecimento sobre as regras de funcionamento do jogo. Mais do que isso: considerando as situações comunicativas como ações conjuntas (cf. Clark, 1996, cap. 3), é preciso entender o envolvimento que narrador e ouvinte têm com o futebol e o conhecimento que compartilham sobre o tema. Este capítulo busca mostrar como os conceitos de jogo e de linguagem podem ser aproximados, no sentido de constituírem práticas sociais com características semelhantes.

Algumas visões já consolidadas aproximam os jogos da linguagem na medida em que ambos constituiriam sistemas com fins em si mesmos e regras próprias e arbitrárias. Essas visões são apresentadas no início do capítulo, a partir das proposições de Huizinga (1971) e Saussure (1969), principalmente.

Ao longo do texto, no entanto, procuro ampliar as concepções de jogo e linguagem de modo a abarcar elementos que seriam considerados externos a esses conceitos pelas definições introduzidas anteriormente. Para isso, o trabalho de Demuru (2011) contribui para esclarecer como o futebol e o discurso sobre ele estão relacionados não apenas entre si, mas também a outros aspectos sociais (no Brasil, mais especificamente).

O final do capítulo é dedicado à transmissão do futebol pelo rádio, que considero o evento social em que futebol e linguagem estão mais intimamente ligados, uma vez que o ouvinte se vale muito fortemente da linguagem exposta pelo narrador para vivenciar uma partida.

1.1 Jogos, linguagem e comunidade cultural

A noção de *jogo* pode ser entendida de um modo bastante amplo. Huizinga (1971) a apresenta de modo a integrá-la à noção de *cultura*, utilizando-a para abarcar as mais diversas atividades humanas — desde as brincadeiras infantis até sessões de julgamentos em tribunais.¹ Isso inclui peças de teatro, rituais religiosos e a poesia. São atividades “lúdicas” que podem ser resumidas da seguinte maneira:

¹ Há uma questão terminológica observada pelo tradutor dessa obra, uma vez que, no original em alemão, o termo utilizado é *Spiel*, termo que pode ser traduzido como *brincar* e também como *jogar*, *representar* ou *desempenhar um papel*. O argumento de Huizinga é justamente de que o jogo, como conceito, abrange todas essas atividades.

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”.

(Huizinga, 1971, p. 33)

Dessa definição de jogo, o aspecto mais relevante para os fins deste trabalho é o fato de ser uma atividade “exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço”. Conforme será argumentado mais adiante, essas características são fundamentais para a elaboração dos enunciados na narração de futebol.

Assim, um jogo só é jogo enquanto for uma atividade não cotidiana e que se realiza em tempo e espaço pré-determinados, além de ser construído em torno de um conjunto de regras “consentidas” e “obrigatórias”.

As restrições de tempo e espaço permitem fazer uma primeira aproximação entre jogo e linguagem. Há, também na linguagem, limitações que são de ordem temporal e espacial. As limitações temporais são características das linguagens verbais/sonoras, ao passo que as limitações espaciais estão mais ligadas às linguagens visuo-espaciais. Também nos jogos há essa variação entre modalidades: a limitação temporal é bastante evidente no basquete, mas na natação, a limitação espacial se destaca.

Uma visão de língua como “conjunto de regras consentidas e obrigatórias” também aproxima as noções de jogos e de linguagem. Essa aproximação propiciou, inclusive, muitas analogias para que se explicassem teorias linguísticas, sendo uma das mais notáveis aquela apresentada por Saussure (1969), que se vale do jogo de xadrez para esclarecer algumas dicotomias (*elementos internos x elementos externos à língua* e *sincronia x diacronia*) e introduzir o seu conceito de valor.

É Saussure também quem, ao buscar estabelecer uma nova ciência autônoma, caracteriza a língua como um “sistema que conhece apenas sua própria ordem” (Saussure, 1969, p. 43). Ele também observa a arbitrariedade como o primeiro princípio dos signos linguísticos (1969, p.100). Essas características da língua se assemelham às do jogo, segundo a definição deste último apresentada por Caillois (1967):

Todo jogo é um sistema de regras. Estas definem o que é e o que não é *jogo*, ou seja, o permitido e o proibido. Essas convenções são, por sua vez, arbitrárias, imperativas e inapeláveis. Elas não podem ser violadas sob nenhum pretexto, sob risco de que o jogo se acabe imediatamente, destruído pelo próprio fato.²

(Caillois, 1967, p. 13-14)

² No original: *Tout jeu est un système de règles. Celles-ci définissent ce qui est ou qui n'est pas de jeu, c'est-à-dire le permis et le défendu. Ces conventions sont à la fois arbitraires, impératives et sans appel. Elles ne peuvent être violées sous aucun prétexte, à peine que le jeu prenne fin sur-le-champ et se trouve détruit par le fait même.*

A arbitrariedade e a convencionalidade aparecem como características comuns a jogos e linguagens. Ao analisar a gramaticalidade de determinadas construções linguísticas, linguistas estabelecem o que é e o que não é parte da língua sendo estudada. Inclusive do ponto de vista diacrônico, assim como nas línguas, é possível observar mudanças nas regras de determinado jogo. Essas mudanças podem vir a fazer com que a prática receba um novo nome — isto é, que se torne um novo jogo — ou seja percebida como uma evolução da mesma atividade. Tomemos como exemplo as mudanças de regras do futebol que incluíram, na virada do século XIX para o XX, a possibilidade de o goleiro usar as mãos e a regra do impedimento. Essas regras não criaram um novo esporte, mas modificaram um já existente. Por outro lado, quando se modificaram a quantidade de jogadores em cada equipe, o piso do campo de jogo e as suas dimensões, foram criadas novas modalidades esportivas, como o futebol *society* e o futsal.

As abordagens apresentadas até aqui tendem a aproximar o jogo e a linguagem por terem uma organização que se encerra em si mesma e que se relaciona com elementos que lhe são exteriores. Entretanto, meu trabalho se realiza a partir de uma visão que, tomando como base alguns pressupostos da Linguística Cognitiva (Lakoff, 1990; Silva, 1997; Lee, 2001; Evans & Green, 2006; Ferrari, 2011), trata das questões linguísticas de um modo menos restritivo.

Nesta dissertação, adoto uma perspectiva que observa a língua em uso. Esta é entendida como uma “ação conjunta”, isto é, “[a ação] conduzida por um conjunto de pessoas agindo em coordenação mútua” (Clark, 1996, p. 3).³ É desse modo que faço a aproximação entre o jogo de futebol e a linguagem: jogos também são atividades desempenhadas em conjunto e podem ser realizadas de diferentes maneiras.⁴

A língua em uso não é, assim, uma ação individual. Os indivíduos que participam de uma ação de uso da língua realizam ações individuais, evidentemente, mas elas somente ocorrem como parte do conjunto em que estão envolvidos. É como numa dança: os movimentos de corpos, braços, pernas são controlados individualmente. Mas para que haja um tango, por exemplo, é necessário que os dois indivíduos envolvidos estejam coordenados entre si e com os músicos ou o rádio. É dessa forma que trato a narração do futebol no rádio: uma ação coordenada do narrador com o estádio/campo de jogo, com os outros membros da imprensa e com o(s) ouvinte(s).⁵

Um modo de aproximar o esporte e a linguagem ligeiramente mais semelhante a esta abordagem (mas que expande a discussão para uma visão de linguagem mais social) é apresentada no trabalho de Demuru (2011), que trata especificamente do futebol e de como esse jogo está presente na cultura e na identidade nacional brasileira. Valendo-se dos relatos sobre o estilo de jogo e da história do desenvolvimento do esporte no Brasil, Demuru analisa discursos e práticas

³ No original: *A joint action is one that is carried out by an ensemble of people acting in coordination with each other*

⁴ Não é por acaso que Clark também se vale da analogia com o jogo de xadrez para introduzir a ideia de estado inicial de uma atividade (Clark, 1996, p. 44-45).

⁵ Evidentemente, não é intenção desta pesquisa dar conta de todos os aspectos interacionais que estariam envolvidos nessa coordenação. O foco é nas estruturas linguísticas usadas pelo narrador durante a transmissão. Mais detalhes sobre o que foi necessário excluir do escopo desta pesquisa estão no capítulo Metodologia.

culturais como um único objeto, fundamental para construir o ideal do que seria “ser brasileiro”, ao longo do século XX.

Os hábitos da sociedade brasileira, bem como os diferentes discursos sobre a nacionalidade (oficiais e/ou acadêmicos), eram refletidos nos campos de futebol e vice-versa.⁶ Ao descrever o “futebol praticado” e o “futebol relatado”, Demuru demonstra como alguns elementos culturais expressos por meio da moda, da estética e dos conflitos raciais estavam presentes também nos campos de futebol. O comportamento dos jogadores dentro de campo era relacionado à sua conduta fora dela.

Por exemplo, os manuais esportivos europeus eram seguidos pela elite brasileira que almejava espelhar padrões comportamentais da Europa: seja pelo modo de se vestir estampado nas revistas de moda francesas, seja pela adoção do “chá das cinco” como hábito de certos grupos no Rio de Janeiro. Esses manuais pregavam o “jogo coletivo”, ou seja, de cavalheiros que deveriam evitar o embate físico e esse era o modo de jogar futebol entre os grupos mais abastados no Brasil. Por outro lado, jovens operários buscavam destaque individual para serem aceitos nos círculos mais prestigiados da sociedade e esse fato era igualmente refletido no estilo de jogo das equipes mais populares, com mais dribles e jogadas individuais. Demuru argumenta também que a ojeriza pela violência física era atenuada quando se tratava de agredir os negros e mestiços, a partir do momento em que estes passaram a ser contratados por equipes mais prestigiosas em um momento de transição do esporte amador para o profissional. O jogo individual e os dribles, então, passaram a ser um recurso valioso para evitar ser agredido em campo.

Fora da esfera do jogo, esses aspectos “futebolísticos” do comportamento de alguns grupos ou indivíduos somente são observáveis por aqueles que compartilham dessa esfera. Isso é uma característica não apenas do jogo, que “promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo” (Huizinga, 1971, p. 16), mas de qualquer atividade sócio-cultural que agrupe indivíduos que compartilhem afinidades.

Dessa maneira, as pessoas que possuem certa experiência em aspectos do futebol compõem o que Clark (1996) chama *comunidade cultural*, que nada mais é do que um conjunto de indivíduos que compartilham conhecimentos, hábitos e crenças comuns.

A interação entre pessoas dentro desse universo comum contribui para a construção do que Clark (1996) chama *common ground*; conceito fundamental para este trabalho e que será mais detalhado no capítulo 3. Clark define o *common ground* entre duas pessoas como “a soma de seus conhecimentos, crenças e suposições mútuos, comuns ou conjuntos”(1996, p. 93),⁷ ou seja, trata-se de uma série de informações que dependem de todos os participantes e que são parte do processo de interação. Esse conjunto de informações é atualizado a todo instante: cada nova interação adiciona novos elementos no conhecimento compartilhado.

⁶ Apesar de o estudo de Demuru ser focado na virada entre os séculos XIX e XX, penso que a observação ainda se mantém pertinente no início do século XXI.

⁷ No original: *the sum of their mutual, common, or joint knowledge, beliefs, and suppositions*

No caso da narração de futebol, o compartilhamento desse *common ground* é tão certo para o narrador que torna pouco necessária uma extensa descrição em palavras para narrar um determinado evento. Em outras palavras, a situação em que a narração ocorre é parte do universo tanto do falante (narrador) como do ouvinte, fazendo com que os enunciados linguísticos sejam semelhantes a gatilhos para uma compreensão mais ampla de determinado evento.

Na seção seguinte, passo a descrever o universo do futebol relevante para as análises dos dois capítulos finais desta dissertação, como a importância do espaço de jogo, alguns eventos recorrentes e a regra do impedimento, por exemplo.

1.2 Futebol

O foco desta seção não é detalhar a história do futebol ou apresentar minúcias do esporte, tampouco de seu surgimento e relevância para o Brasil, embora exponha alguns desses aspectos. Evito com isso ser redundante em relação a outros trabalhos acadêmicos já produzidos que trazem informações dessa natureza, como os de Williams (2002), Turtelli (2002), Matuda (2011) e Russo (2013), por exemplo.

As categorias de jogos mencionadas no início do capítulo são formadas segundo Caillois (1967, p.48) de acordo com um “princípio original”, que o autor não esclarece qual é. Elas são: *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*. Como o futebol é caracterizado como *agôn*, este grupo recebe maior atenção um pouco mais adiante. Assim, descrevo brevemente a seguir cada uma das outras categorias de jogos.

Alea é o nome em latim para o jogo de dados. Esse grupo engloba os chamados ‘jogos de azar’, como a roleta, a loteria, o cara ou coroa. O desfecho dos jogos desse tipo independe da ação ou do desempenho dos indivíduos; o resultado final está atrelado exclusivamente ao acaso.

Entre os jogos de *mimicry* estão o ilusionismo, as imitações infantis, o teatro e as artes do espetáculo em geral. O termo em inglês que designa manifestações de imitação foi escolhido por Caillois “a fim de sublinhar a natureza fundamental e elementar, quase orgânica, do impulso que as suscita” (1967, p. 61).⁸ Esse aspecto ‘naturalístico’ advém das ‘imitações’ feitas pelos animais, como as cores e formatos de insetos que se confundem com gravetos, por exemplo. A ideia de ‘disfarce’ possibilita o prazer de ser outra coisa ou de fingir ser outra coisa. Normalmente, os jogos de *mimicry* atingem um espectador, que assume e se entrega à alteração de tempo e espaço proposta. Ao presenciar um jogo de *mimicry*, o espectador consegue deslocar-se para o lugar e o espaço sendo representados, fazendo parte do jogo também – é essa capacidade presente no teatro, na dança e nas artes em geral que provoca emoções no espectador. Nesse sentido, os jogos de futebol (e muitos outros jogos *agonísticos*) têm também características de *mimicry*.

Em grego, *ilinx* significa turbilhão de água. Esse tipo de jogo é aquele que propicia uma sensação de vertigem e que consiste “em uma tentativa de destruir por um instante a estabilidade

⁸ No original: *afin de souligner la nature fondamentale et élémentaire, quasi organique, de l’impulsion qui les suscite.*

da percepção e infligir à consciência lúcida uma espécie de pânico voluptuoso” (1967, p. 68).⁹ É o caso de atividades como a gangorra, o esqui e o alpinismo.

A todas as atividades acima podem ser atribuídas características de *agôn*, classificação que agrupa os jogos do tipo competitivo, como as corridas, o xadrez e o vôlei. Esse último grupo de atividades coloca dois antagonistas (indivíduos ou equipes) com igualdade de chances para se mostrar melhor em determinada aptidão posta à prova pelas regras do jogo (velocidade, resistência, estratégia etc.). Conforme já mencionado, é nesse grupo que se enquadra o futebol.

Da mesma maneira que os demais tipos de jogos não se definem exclusivamente por suas características principais (ou prototípicas), os jogos agonísticos tampouco se definem exclusivamente pela competitividade. Caillois apresenta conjunções possíveis entre os diferentes tipos de jogos e, mais especificamente no que diz respeito a este trabalho, os elementos da combinação entre os jogos de *agôn* e de *mimicry* são os mais relevantes. Por isso, passo a descrever o futebol em suas características desportivas e de espetáculo, ou seja, aquelas que o narrador busca transmitir para o espectador que não (necessariamente) tem acesso presencial aos acontecimentos do jogo.

1.2.1 O futebol agonístico

Surgido na Inglaterra, no final do século XIX (Franco Jr., 2007; Wisnik, 2008; Santos Neto, 2002), o futebol como conhecemos hoje se disputa entre duas equipes com 11 jogadores titulares (que iniciam a partida) e alguns reservas (o número exato de suplentes depende das regras específicas de cada torneio, mas o máximo de jogadores inscritos em uma competição costuma ser de 23 por equipe).

O objetivo do jogo é conduzir uma bola com qualquer parte do corpo (excetuando-se os braços e as mãos) até que ela cruze a linha do gol da outra equipe.¹⁰ Vence a equipe que realizar esse feito mais vezes durante os 90 minutos de jogo. Os gols são retângulos delimitados por traves metálicas, com dimensões de 7,32m de largura e 2,44m de altura. Há dois gols em campo, cada um posicionado no centro de cada uma das retas menores do retângulo que demarca o espaço de jogo, cujas medidas devem ser entre 45m e 90m de largura e entre 90m e 120m de comprimento. As linhas onde os gols ficam posicionados são chamadas ‘linhas de fundo’ e as linhas que delimitam o comprimento do campo são as ‘linhas laterais’.¹¹ A Figura 1 apresenta uma representação do campo de futebol vista por cima com a indicação dos elementos já citados, além da grande e da pequena área, região onde o goleiro (responsável por proteger o gol), e apenas ele, pode utilizar as mãos para interagir com a bola.¹² Essas demarcações são usadas

⁹ No original: *en une tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception et d’infliger à la conscience lucide une sorte de panique voluptueuse.*

¹⁰ *Gol* é um aportuguesamento da palavra *goal* do inglês, que evidencia sua função de meta no jogo.

¹¹ As ideias de ‘fundo’ e ‘lateral’ pressupõem uma conceitualização espacial que considera a existência de um lado da ‘frente’ e um lado de ‘trás’, tendo a direção do movimento das equipes como ponto de orientação.

¹² As figuras, quadros e tabelas desta dissertação cuja fonte não estiver explicitada foram elaborados por mim.

como uma forma de referência para a localização dos eventos e dos jogadores em campo. Outros elementos usados como referência espacial são a direção do movimento das equipes e o ponto de vista do narrador, por exemplo.

Figura 1 – Campo de jogo

As regras do futebol são definidas pela *International Football Association Board* e são dezessete no total.¹³ Uma que será especialmente relevante por ser relativa à disposição dos jogadores em campo é a regra 11, a famosa regra do impedimento.

A regra diz que o jogador que estiver mais próximo da linha de fundo que o penúltimo defensor, no momento em que a bola lhe é lançada, está fora de jogo ou impedido. Ou seja, para participar do jogo, o jogador deve ter, no mínimo, dois jogadores da equipe adversária entre sua posição e a linha de fundo em que se encontra o gol adversário. Normalmente, o goleiro é o jogador mais próximo da linha de fundo. Isso faz com que o defensor à sua frente estabeleça uma linha imaginária definidora da área de impedimento (é permitido ao atacante estar na mesma linha que o penúltimo defensor). Na Figura 2, o jogador representado pelo círculo X não pode receber a bola, pois está em posição de impedimento, já que há apenas um jogador adversário – o goleiro, neste caso – entre ele e a linha de fundo:

¹³ A International Football Association Board é um órgão composto pelas associações de futebol da Inglaterra, do País de Gales, da Escócia e da Irlanda juntamente com a FIFA (Fédération Internationale de Football Association) (Turtelli, 2002, p. 15).

Figura 2 – Impedimento do jogador X

Essa disposição dos jogadores em ‘linhas’ ressalta uma característica do futebol enquanto jogo agonístico, que é a semelhança com a guerra. Franco Jr. (2007) lista algumas expressões comuns nos discursos sobre futebol para defender que o “futebol é guerra simbólica” (2007, p. 235). Além dele, Carvalho (1996) e Turtelli (2002) enumeram vocábulos ligados à belicosidade usados para tratar do futebol. Na narração analisada para esta dissertação, foram encontradas as seguintes ocorrências:

- armar-se
- ataque/atacar
- defesa/defender
- bomba
- briga/brigar
- disparo/disparar

Se para Franco Jr. o uso desses termos se deve a um simbolismo de guerra no futebol, para Turtelli esse léxico é utilizado para o futebol como reflexo de dois elementos: (i) a origem do futebol, quando as regras não eram claras e a violência física era parte das atividades culturais que lhe deram origem e (ii) uma valorização dos lances violentos pela mídia, em detrimento das belas jogadas.

No entanto, alguns fatos devem ser considerados para reavaliar essas razões. As noções de *ataque* e *defesa*, por exemplo, não são necessariamente ligados à violência no futebol, mas sim à posse da bola, à organização das jogadas e ao espaço onde elas se realizam. Isso se aplica também aos outros termos: *armar-se* é selecionar um recurso para preparar uma jogada; *brigar* é se empenhar para obter a posse de bola; *bomba* é um chute forte na bola; *disparar* é correr rapidamente.

A meu ver, a avaliação de Franco Jr. poderia ser traduzida em termos de um mapeamento conceitual que leva a uma metáfora conceitual, de acordo com o modelo proposto por Lakoff & Johnson (2008).

De modo sucinto, as metáforas conceituais correspondem à concepção metafórica que fazemos corriqueiramente da nossa experiência. A conceitualização do mundo se dá por meio de analogias feitas a experiências prévias, normalmente mais concretas. A proposta entende a metáfora como recurso cognitivo, não estilístico.

Uma metáfora conceitual encadeia uma série de conexões conceituais pelas quais ela se mantém, o que recebe o nome de mapeamento conceitual. É esse mapeamento que apresento abaixo.

- PREPARAR-SE É ARMAR-SE
- IR EM DIREÇÃO À META É ATACAR
- ESFORÇAR-SE PARA OBTER A BOLA É BRIGAR
- CHUTE FORTE É BOMBA
- CORRER RAPIDAMENTE EM DIREÇÃO AO CAMPO ADVERSÁRIO É DISPARAR

Além desse mapeamento, reforça a existência da metáfora conceitual FUTEBOL É GUERRA o fato de ela estar presente também nos discursos sobre o futebol em outras línguas – como o inglês (Matuda, 2011), o sueco, o alemão (Nordin, 2008) e o árabe (Achimbe, 2008).¹⁴

Conforme apresentado no início desta seção, os jogos *agôn* também têm características de *mimicry*. É, talvez, esse aspecto de exibição, ou seja, de performance destinada a um público, que faz do futebol o esporte mais praticado e com o maior número de espectadores no mundo atualmente.

1.2.2 O futebol espetáculo

O público espectador das partidas de futebol vem aumentando a cada Copa do Mundo. A Copa de 1982 teve 5 bilhões de telespectadores acumulados, a de 1986 teve 8 bilhões e a de 1990, 32 bilhões (Franco Jr., 2007, p. 117). A atração que o espectador/torcedor sente pelo jogo é o que justifica a ampliação e a reforma dos estádios, as mudanças tecnológicas para realizar a transmissão e até mesmo a alteração de algumas regras do esporte.

As mudanças esportivas na modalidade têm sempre o objetivo de favorecer a realização de gols. Alguns exemplos – adotados na década de 1990 – são a proibição do toque com as mãos do goleiro caso receba um passe de um companheiro de equipe e o aumento de 2 para 3 pontos a serem atribuídos às equipes vitoriosas nas competições. Quando o resultado de uma alteração

¹⁴ É possível que haja também uma metáfora conceitual ligada à guerra na conceitualização de outros jogos agonísticos – como o xadrez e o vôlei – mas isso não é óbvio: alguns podem ser difíceis de mapear, como o atletismo e a natação.

não é o esperado, mudam-se as regras novamente, como o caso do *gol de ouro*, utilizado somente na Copa de 1998, na França.¹⁵

O futebol é, portanto, algo a ser visto, tendo as jogadas de gol como grande atrativo.¹⁶ Para além do gol, os dribles (fintas) e a técnica desenvolvida são também elementos ‘estéticos’ do futebol (e de outros jogos), que o aproximam de um jogo de *mimicry*. Mesmo a organização tática (o posicionamento dos jogadores em campo) pode ser entendida esteticamente, como faz observar o poeta e cineasta Pier Paolo Pasolini (2005), que interpreta o futebol como uma linguagem que pode ser jogada em prosa ou poesia: o primeiro estilo seria, para ele, mais europeu e o segundo mais sul-americano.

Isso se reflete na descrição dos eventos feita pelo narrador, que se vale da apreciação estética em sua descrição. Na gravação analisada para este trabalho, por exemplo, são utilizados os seguintes termos:

- belo/bonito
- lindo
- sensacional
- trabalhada
- emocionar-se
- fantástico

Fora do contexto futebolístico, é difícil pensar como é possível chutar uma bola de um jeito bonito ou feio; ou como uma sequência de passes e corridas pode ser atribuída ao trabalho e não à sorte. Nesse tipo de observação está o caráter de *mimicry* do futebol. É na beleza presente em realizar facilmente uma tarefa sabidamente complicada que está o espetáculo do futebol. Como mostram os dados de Franco Jr. (2007), há uma valorização crescente desse aspecto espetacular do futebol, transformando pouco a pouco os tradicionais *torcedores* em *espectadores*. Estes passam a adotar um comportamento cada vez mais próximo ao de uma plateia de teatro que ao de um espectador de estádio, o que se reflete no recente hábito de haver lugares numerados e na obrigatoriedade de os torcedores permanecerem sentados, por exemplo.

Ao ressaltar as semelhanças entre os jogos *agôn* e os de *mimicry*, Caillois (1967) aponta para a presença de um público nos estádios e ginásios que, assim como no teatro e no cinema, adquirem suas ingressos em uma bilheteria. No futebol, “os antagonistas são aplaudidos a cada vantagem que estabelecem. A luta deles tem suas peripécias, que correspondem aos diferentes atos ou episódios de um drama” (1967, p. 150).¹⁷ O jogo de futebol desenvolve uma narrativa, com personagens e eventos que podem causar empatia, simpatia e antipatia no

¹⁵ O *gol de ouro* definia como vencedora a equipe que marcassem o primeiro gol durante a prorrogação. Este é o tempo extra (dois períodos de 15 minutos) que o jogo recebe quando termina empatado em torneios eliminatórios.

¹⁶ É comum referir-se a jogos com mais gols como sendo muito bons e jogos terminados em 0 a 0 como feios ou desanimados.

¹⁷ No original: *Les antagonistes sont applaudis à chaque avantage qu'ils s'assurent. Leur lutte a ses péripéties qui correspondent aux différents actes ou épisodes d'un drame.*

público.¹⁸ De fato, quando não há identificação do indivíduo com nenhum dos elementos em jogo, ele não tem interesse em ser espectador do espetáculo.

O caráter espetacular que os eventos futebolísticos possuem, inicialmente enquanto jogo, e que se expandem com a mercantilização e a profissionalização das pessoas envolvidas, propicia uma vasta e variada gama de atividades relacionadas que podem ser observadas por diferentes prismas. Muitas dessas atividades são de especial interesse ao linguista, como as descrições minuto a minuto de um jogo pela internet, as crônicas jornalísticas, as reportagens e, claro, as narrações transmitidas pela televisão e pelo rádio.

1.3 No rádio

Dentre os diferentes gêneros de produção linguística ligados ao futebol já mencionados, destaco, para fins deste trabalho, a fala do narrador de futebol no rádio uma vez que esta é realizada de modo não planejado, porque depende dos eventos ocorridos no campo de jogo, como afirma o linguista alemão Torsten Müller (2007; 2008b)¹⁹. Ele analisa narrações da Inglaterra e da Alemanha (além de realizar entrevistas com locutores profissionais de ambos os países) para argumentar não apenas a favor do caráter não planejado das narrações de rádio, mas também para destacar a descrição de eventos como objetivo principal dos narradores – colocando a geração e manutenção de dramaticidade como uma consequência do jogo, não da narração.

Como estão presentes outros elementos além da descrição narrada pelo locutor principal, a transmissão de uma partida de futebol por rádio envolve muito mais do que os acontecimentos no jogo (conforme mencionado na seção 1.1). Ela sempre se inicia antes do horário marcado para a partida, com comentários não apenas do locutor escalado para narrar o evento, mas também de repórteres no campo de jogo e em outros estádios que trazem informações sobre o campeonato em disputa, fazem previsões para o jogo prestes a se iniciar, apresentam detalhes sobre a preparação das equipes envolvidas etc.. Esse momento pré-partida costuma incluir entrevistas com jogadores e treinadores, servindo para “preparar o clima” para o jogo. No intervalo de jogo, normalmente há uma recapitulação dos melhores momentos do primeiro tempo, comentários dos radialistas sobre a atuação de alguns jogadores e uma projeção das ações do segundo tempo. Além disso, são comuns as inserções publicitárias e jornalísticas, com notícias gerais. Este trabalho, no entanto, descreve apenas os enunciados do narrador que dizem respeito ao jogo, especialmente sobre os eventos ocorridos em campo.

Além do fato de a narração no rádio não ser planejada, outro fator que motivou a escolha foi a intuição de que, não contando com a imagem do jogo na transmissão, o narrador usaria mais palavras para descrever os eventos do jogo. Turtelli (2002) mostra que essa intuição foi válida: comparando quantitativamente dados de emissoras diferentes, a autora demonstra que o

¹⁸ Para uma descrição de um lance de gol como uma narrativa, cf. Carmo Júnior (2005), Russo (2013) e Madrid (2015).

¹⁹ Os narradores se preparam para as transmissões, evidentemente. O caráter não planejado, aqui, deve-se ao fato de ser impossível prever o que acontecerá dentro de campo.

número de *tokens* em uma narração de futebol transmitida por rádio é maior, em comparação com a televisão.²⁰ A fala do narrador de futebol no rádio seria, assim, uma forma acessível de obter mais dados de língua em uso com menos tempo de gravação.

Por outro lado, havia também a intuição de que, não havendo acesso visual aos eventos ocorridos no campo de jogo, o narrador usaria diversas estratégias linguísticas para transmitir informações espaciais.²¹ Essa possibilidade (assim como a própria ideia de realizar a pesquisa) surgiu quando escutei por acaso, durante uma transmissão, um enunciado como o seguinte:

(1) O time X se encontra à esquerda de seu rádio e a equipe Y à sua direita.

Nesse instante, observei que o narrador utilizou referências espaciais distintas (o campo de jogo e o rádio) para posicionar as equipes e contava com a atenção do ouvinte para esse fato. Ao dizer (1), o narrador estabelece uma relação metonímica entre o rádio e o ouvinte. A direita do rádio é a direita do ouvinte, independentemente da orientação em que um se encontre em relação ao outro. Isso cria um ponto de vista a partir da lateral do campo de jogo, semelhante ao que o narrador tem. A criação desse ponto de visualização é imediata para o ouvinte habituado às narrações e o narrador conta com isso para descrever os eventos do jogo.

Os estudos linguísticos sobre o futebol no rádio já observaram que essa relação entre o narrador e o ouvinte é importante para que a narração seja eficiente. Alguns reconhecem a relação, mas atribuem mais importância à habilidade do narrador, como Turtelli (2002):

O rádio (...) contribui para criar o fascínio da partida graças à habilidade da voz do narrador em ativar a imaginação (...). No caso de uma partida de futebol, pode-se visualizar, inclusive, a velocidade com que o jogador corre à meta adversária com intenção de marcar um gol, escutando tão somente o som da voz do locutor. Isso acontece porque, *como consequência da singular relação emissor/receptor que se dá na comunicação radiofônica*, a voz assume um sentido especial, já que esta é a única ferramenta de que dispõe o locutor para transmitir a informação complementar que aparece em outras situações comunicativas, nas quais é possível ver sua imagem, como, por exemplo, na televisão.

(Turtelli, 2002, p. 35 - *grifo meu*)

Outros atribuem a “capacidade” de compreensão ao ouvinte, como Silva (2010):

Conhecedor da dinâmica de uma partida de futebol, o ouvinte/interlocutor tem condições de entendimento dos enunciados realizados pelo narrador. A narração esportiva tem mostrado, ao longo dos anos, eficiência em sua proposta comunicativa de levar até o ouvinte os detalhes dos acontecimentos registrados durante uma partida de futebol.

(Silva, 2010, p. 68-69)

²⁰ *Token*, nesse caso, significa cada ocorrência de uma palavra.

²¹ Carvalho (1996) faz um levantamento do ‘léxico do futebol’ e destaca a importância que a noção de espaço tem para o futebol. Como vimos, o espaço é essencial a todos os jogos.

Neste trabalho, o objetivo é mostrar que a compreensibilidade da narração de futebol se deve ao já mencionado *common ground* existente entre o narrador e seus ouvintes – tanto no que diz respeito à “cultura futebolística” como no que tange o próprio ato de transmitir e ouvir futebol pelo rádio. Esse conhecimento compartilhado por eles é observável nas estruturas das expressões linguísticas usadas e nos modos como os eventos são descritos.

Sendo a língua em uso uma ação conjunta, narrador e ouvinte fazem parte da mesma ação de transmissão de futebol por rádio, no que Clark (1996, p. 5) chama “configuração não pessoal” (*non-personal setting*). Nessa configuração de língua em uso, ocorrem as atuações com presença de uma audiência, em que não se espera que haja interrupções feitas ao falante, como em palestras, sermões e monólogos. Mesmo que a participação do ouvinte – no caso do rádio – não seja com interferência ativa e direta, ela se reflete na fala do narrador, pois este se dirige àquele, compartilha do mesmo *common ground* em relação àquela interação e é neste conhecimento comum que ele se baseia para falar.

Não é possível registrar tudo o que o narrador compartilha com o ouvinte. No entanto, ao adotar uma perspectiva de língua em uso, é necessário obter informações sobre o contexto em que o evento de uso foi realizado. Em um artigo sobre a narração de hóquei no gelo, Tomlin (1983) apresenta a importância que esse contexto tem para a análise. Ele considera que os modos de fazer referência a algo se altera de acordo com a crença que o falante tem sobre o conhecimento de seu interlocutor a respeito desse referente. Embora não desenvolva esse aspecto da língua em uso, ele afirma que “parece óbvio que, para analisar um texto específico a respeito da identificação de referentes, é necessário ter algum tipo de acesso ao evento comunicativo mais amplo de que o texto é apenas uma parte” (1983, p. 417).²²

Conclusões

Este capítulo apresentou alguns modos como os jogos (e o futebol, mais especificamente) podem ser relacionados à linguagem. Um deles, mais tradicional, entende ambos como espécies de sistemas de regras próprias que surgem da coletividade humana de modo arbitrário. O segundo, no qual baseio esta dissertação, entende tanto os jogos como a linguagem de modo mais dinâmico. Pensados enquanto práticas realizadas por grupos de pessoas, os jogos, a linguagem e outras práticas culturais são elementos que compõem ações conjuntas entre indivíduos e se modificam a cada nova realização.

Do mesmo modo que Demuru (2011) demonstra que regras de etiqueta extrapolam os encontros formais e se notam também dentro de campo, a linguagem reflete algumas características das práticas lúdicas, como a alteração do tempo e do espaço cotidiano, por exemplo. Além disso, atos inovadores levam à mudança das rotinas (sejam elas lúdicas ou linguísticas), que podem conduzir a criação de um conjunto completamente novo de práticas.

²² No original: (...) *it seems obvious that in order to analyze a particular text with respect to the identification of referents one must have some kind of access to the larger communicative event of which the text is but one part.*

O rádio, como ampliador do alcance da voz humana, leva a experiência de presenciar uma partida de futebol a um ouvinte distante do campo de jogo. Nesse caso, a linguagem é o jogo, e o ouvinte vivencia os acontecimentos por meio da descrição feita pelo observador *in loco*. Nesse sentido, este trabalho busca descrever alguns dos aspectos linguísticos que permitem a um falante narrar acontecimentos a ponto de um indivíduo distante poder vivenciá-los. Como se verá adiante, isso somente é possível devido ao conhecimento compartilhado que falante e ouvinte possuem sobre as práticas futebolísticas e sobre o próprio ato de ouvir narrações por rádio.

O capítulo seguinte descreve as opções metodológicas realizadas no intuito de capturar o máximo de informações sobre o evento de língua em uso que corresponde à narração de futebol transmitida por rádio.

2 METODOLOGIA

Neste capítulo, apresento as opções e os procedimentos metodológicos utilizados ao longo da pesquisa. Essa apresentação se dá, principalmente, por meio de dois eixos: (i) a obtenção do áudio, do vídeo e a transcrição do trecho analisado e (ii) a seleção e o trabalho sobre essas informações visando à sua utilização como dados linguísticos.

Conforme mencionado no final do capítulo anterior, é importante ter “acesso ao evento comunicativo” em que o texto a ser analisado foi realizado. Como o intuito da pesquisa é descrever estratégias linguísticas utilizadas pelo narrador de rádio para transmitir ao vivo as informações de um evento a um ouvinte que não necessariamente tem acesso presencial a ele, julguei necessário contrastar o áudio gravado com as imagens da transmissão televisiva.

Assim, a obtenção e o tratamento dos dados foram conduzidos de modo a contemplar não apenas o áudio da narração de uma partida, mas também sua transmissão televisiva, com a finalidade de tornar os eventos da partida visualmente acessíveis. Mostro neste capítulo que essa opção não esgota os elementos contextuais que estão presentes no evento de realização da narração, mas ainda assim oferece informações sobre o momento de acontecimento dos eventos em campo e a sua localização espacial aos olhos do narrador.

Os detalhes do processo de obtenção e tratamento dos dados utilizados nesta pesquisa são descritos a seguir.

2.1 Obtenção dos dados

2.1.1 Gravação

Foram gravadas aleatoriamente narrações de oito partidas ocorridas em 2013. Essas gravações foram feitas em um *tablet* Samsung Galaxy Note II, com a transmissão gerada pelo software TuneIn e o áudio registrado pelo Smart Voice Recorder.

Dentre as partidas gravadas, optei inicialmente pela análise da narração de Leandro Lacerda, da rádio CBN, da partida amistosa entre as seleções de Brasil e Portugal, realizada no *Gillete Stadium* (EUA) no dia 10 de setembro de 2013. No entanto, essa partida passou a segundo plano para este trabalho sobretudo em função da dificuldade em realizar a sincronização do áudio com o vídeo.

Uma gravação que possibilitou a sincronização entre áudio e vídeo cuja narração foi realizada a partir do estádio onde o jogo ocorreu é a da transmissão da partida entre as equipes de Corinthians-SP e Flamengo-RJ, válida pelo campeonato brasileiro de 2013. Esse jogo foi realizado no dia 1 de setembro daquele ano no estádio do Pacaembu e a narração analisada é a de Deva Pascovici, também da rádio CBN de São Paulo.

O vídeo da partida em questão foi encontrado posteriormente no site YouTube e diz respeito à transmissão realizada pela Rede Bandeirantes de televisão.¹ Considero que o acesso visual obtido pela transmissão televisiva não corresponde exatamente ao ponto de vista que o narrador tem ao descrever a partida, mas é bastante próximo e fornece ao telespectador, ao menos, um posicionamento equivalente em relação ao campo de jogo, uma vez que as cabines de imprensa (tanto para TV como para rádio) ficam localizadas no mesmo setor do estádio.

Há ganhos e perdas com essas opções. Por um lado, a qualidade das imagens não é a ideal e elas contêm registros da rede emissora e do usuário que fez o carregamento do arquivo para disponibilizá-lo na internet. No entanto, a facilidade de acesso permitiu que diversos vídeos fossem encontrados e comparados com as respectivas transmissões radiofônicas. Isso evitou que as gravações precisassem ser feitas presencialmente, o que demandaria um tempo bastante maior de preparação da pesquisa e um aparato técnico e pessoal que não estava à minha disposição. Como consequência, perde-se a captura visual da performance do narrador durante sua fala: como não há gravações com sua imagem, não é possível observar se há interferência de elementos do ambiente da cabine de transmissão, ou como ele articula fala e gestos durante a narração.

Como o ouvinte de rádio também não tem acesso a essas informações, penso que essa falta não tenha prejudicado os resultados obtidos ao longo desta pesquisa. Além disso, a observação dos eventos filmados, coincidindo com aqueles descritos na narração, demonstram que o foco da atenção do narrador é também o mais relevante para a televisão e, presumivelmente, para o espectador.

Assim, utilizar o vídeo é uma maneira de ter uma noção melhor sobre os eventos ocorridos em campo quando comparado com o uso exclusivo do áudio. Tanto é assim que o vídeo é uma ferramenta comum nos estudos sobre narrações esportivas, como mostram Tomlin (1983) e Müller (2008*a,b*). O vídeo da transmissão televisiva é um meio de acessar outros elementos (ainda que não todos) do evento comunicativo em que se insere a narração do locutor esportivo.

Apesar de haver interação do narrador não apenas com o ouvinte, mas também com o comentarista de cabine e os repórteres de campo, a opção pelo vídeo dedicado apenas aos eventos ocorridos dentro de campo satisfaz os interesses deste trabalho, pois é na descrição das formas de narrar e comentar esses eventos que está seu foco. Com essas imagens, é possível também observar os momentos que permitem um ‘desvio’ de atenção do narrador, uma vez que há momentos da transmissão em que o narrador não descreve os eventos no campo, mas faz comentários alheios ao jogo ou mesmo ao esporte.

2.1.2 Transcrição

Uma vez estabelecidos o arquivo de áudio e de vídeo que seriam usados para a pesquisa, a etapa seguinte foi a sincronização das duas mídias de modo a assegurar o acesso visual simultâneo

¹ <https://www.youtube.com/watch?v=tMMpYrwyQmM>. Acessado em 11 jul. 2015

à descrição feita pelo narrador. Em seguida, realizou-se a transcrição das informações, para facilitar a exibição dos dados e o acesso a eles.

Tanto a mencionada sincronização entre áudio e vídeo como a transcrição das informações sonoras e visuais foram realizadas por meio do uso do software ELAN (Eudico Language Annotator). O modo como esses dois processos se deram são descritos em seguida.

2.1.2.1 O software ELAN

O ELAN é um software criado pelo *Max Planck Institute for Psycholinguistics* para fins de transcrição linguística. Esse programa permite trabalhar simultaneamente com áudio, vídeo e texto, tornando o processo de transcrever determinadas informações mais ágil e simples. No ELAN, é possível alterar a velocidade de reprodução da mídia envolvida e selecionar um trecho para que seja reproduzido em modo de repetição, para facilitar o esclarecimento de possíveis dúvidas no momento da transcrição.

Para transcrever uma partida de futebol em conjunto com a narração transmitida por rádio, é necessário, inicialmente, sincronizar o áudio da narração com a imagem obtida. Esse procedimento é realizado no *Modo de Sincronização de Mídias*. A edição do material é importante para “avaliar de modo muito melhor o que o narrador estava testemunhando enquanto narrava” (Müller, 2008a, p. 271) – ainda que seja importante reiterar que essas imagens não correspondem fielmente à percepção do narrador. Para sincronizar os dois arquivos que eu tinha em mãos (com diferentes durações), o apito do juiz foi o elemento de breve duração claramente observável em ambas as mídias que permitiu identificar o momento em que o áudio da narração e o vídeo televisivo poderiam ser sincronizados. Na transcrição, esse momento se encontra entre os 30”240 e os 31”140 (9ms de duração), e é possível observar não apenas o som do apito nas duas mídias, mas também o aumento da circunferência do pescoço do árbitro (resultante do sopro no apito) e o movimento de seu braço esquerdo – indicações do reinício da partida. Esses movimentos são apresentados na Figura 3:

Figura 3 – Momento de sincronização

Depois da sincronização, é no *Modo de Anotação* que a transcrição é feita. Cada parte transcrita recebe o nome de anotação. As anotações são feitas em trechos selecionados no

espectro temporal que o programa oferece, tornando possível também o registro da duração da informação anotada, seja ela sonora ou visuo-espacial.

Esses registros são feitos em trilhas, que permitem anotar informações de tipos diferentes e visualizá-las simultaneamente na tela. Mais adiante esclareço o que são as trilhas e que tipo de informações foram registradas na transcrição para esta pesquisa.

A Figura 4 a seguir traz a tela de trabalho do ELAN, já no modo de anotação. Nela é possível ver a imagem do vídeo sendo reproduzido no canto superior esquerdo; à direita do vídeo há a grade com todas as anotações da trilha selecionada (que conta com um sistema de busca) e os comandos de controle da reprodução ficam no centro da tela. Abaixo dos comandos há a imagem da frequência do arquivo de áudio, que facilitam a identificação das *unidades entoacionais* de que trato mais adiante. A parte inferior da tela é dedicada às trilhas e suas respectivas anotações. Cada linha horizontal representa uma trilha distinta e também o tempo de reprodução: as anotações mais à esquerda precedem aquelas mais à direita. Desse modo, as marcações de início e de término de cada anotação são também as marcações do tempo em que as informações nela registrada são reproduzidas nas mídias sendo transcritas.

Figura 4 – Captura de tela do ELAN

Na próxima seção, será esclarecido o que são as trilhas e como elas são utilizadas para a transcrição. Os comandos gerais do ELAN são simples e podem ser aprendidos por meio de seu uso ou de tutoriais na internet.²

2.1.2.2 Trilhas

Parte desta pesquisa foi dedicada ao desenvolvimento de um modelo de transcrição que se aplicasse tanto aos elementos verbais como aos visuais da partida de futebol. Para tanto, baseei-me no sistema de transcrição desenvolvido pelo Laboratório Linguagem, Interação, Cognição (LLIC) da FFLCH-USP³ que utiliza o ELAN e trabalha com a criação e a organização de trilhas para registrar informações visuo-espaciais.

As trilhas são linhas que acompanham temporalmente a reprodução do áudio/vídeo e recebem as anotações correspondentes a cada tipo de informação que se deseja registrar. No caso da transcrição da narração objeto desta pesquisa, os comentários dos repórteres são anotados em uma trilha, a posição no campo do jogador com a bola é anotada em outra trilha etc.

Para transcrever o áudio da transmissão são usadas 5 trilhas. Visando à padronização e à internacionalização do sistema de transcrição, nos moldes da proposta do LLIC, as trilhas têm seu nome em inglês. Assim, as trilhas para anotação das informações de áudio são: *C1-Live*, *C1-Extra*, *C2-Extra*, *Coach* e *Commercial*. *C* diz respeito a *commentator*; o número 1 indica que é o principal narrador e 2 são os outros comentaristas (aqueles na cabine e/ou os repórteres de campo). *Live* são os comentários em tempo real e *Extra* estão relacionados a assuntos secundários ou já narrados. A trilha *C1-Live* corresponde ao que Müller (2007, 2008a,b) chama *descrição*, também para distinguir a fala sobre os eventos no jogo dos comentários feitos pelo narrador sobre outros momentos ou assuntos. Eu também utilizo esse termo para me referir aos dados registrados nessa trilha.⁴

O Quadro 1 resume as definições sobre o tipo de informação que foi anotada em cada uma dessas trilhas:

² Apesar disso, agradeço a Livia Oushiro e a Wendel Santos por terem compartilhado comigo o manual elaborado pela Livia para o GESOL-USP.

³ Esse sistema foi inicialmente projetado para transcrever línguas de sinais, mas também é usado para transcrever gestos que acompanham a fala e textos dançados (cf. McCleary e Viotti, 2007; McCleary, Viotti e Leite, 2010; Bolgueroni, 2013; Seelaender, 2013 e Silva, 2014)

⁴ Müller identifica ainda três tipos de descrição feitos pelo narrador: (i) referências *online*, (ii) referências *offline* e (iii) antecipações, considerando a ocorrência dos trechos de fala em comparação ao momento do evento narrado, observado no vídeo da partida. Nesta dissertação, trato todas essas situações como *descrições*.

Quadro 1 – Trilhas de áudio

Nome da Trilha	Informação anotada
C1-Live	Comentários do narrador sobre o jogo em tempo real
C1-Extra	Comentários do narrador sobre outros momentos do jogo ou sobre outros eventos
C2-Extra	Comentários do comentarista de cabine e/ ou comentários dos repórteres de campo
Coach	Comentários do treinador capturados pelos microfones da rádio
Commercial	Inserções comerciais da transmissão

A transcrição do áudio foi feita com a escrita ortográfica do português, com o acréscimo do uso da barra inclinada (/) para indicar interrupções na fala. Além disso, na trilha *C1-Live*, todas as palavras foram transcritas em maiúsculas para facilitar a visualização e a identificação dessa trilha nos dados exportados, conforme é possível observar no Apêndice A.

Para as trilhas de anotação das informações do vídeo, por outro lado, criei um vocabulário controlado, isto é, as anotações foram feitas com o uso de determinadas opções pré-estabelecidas. Por exemplo, para anotar qual equipe detém a posse de bola ao longo da narração, criei uma trilha (denominada *B-Possession*) para essa informação e as anotações possíveis são apenas duas: equipe A ou equipe B. Como há a intenção de que o sistema de transcrição possa ser usado em pesquisas futuras (independentemente das equipes participantes do jogo), as opções estabelecidas são HM (*home*) e AW (*away*) para marcar a posse de bola das equipes mandantes e visitantes, respectivamente.

Essas trilhas têm também o objetivo de registrar por escrito a posição da bola em relação ao campo e os jogadores envolvidos nas jogadas. Dessa forma, para compor o vocabulário controlado de posicionamento (seja da bola, seja de jogadores), dividi o desenho do campo de jogo em 24 quadrantes, sendo 6 colunas e 4 linhas, de um ponto de perspectiva da lateral do campo (onde o narrador e a câmera de TV normalmente se encontram). Às colunas foram atribuídas letras do alfabeto latino e cada linha é referida por um algarismo arábico, conforme mostra a Figura 5:

Figura 5 – Divisão do campo para o vocabulário controlado *positioning*

Dessa forma, as trilhas em que posições espaciais foram anotadas marcam, necessariamente, uma combinação entre as coordenadas de linhas e colunas da figura acima (i.e. A1, B4, E2 etc.), inseridas no ELAN como o vocabulário controlado *positioning*. As trilhas de espaço marcam a posse e as posições da bola, do jogador envolvido diretamente com ela e mais dois jogadores presentes na jogada.

No que diz respeito à bola, conforme já mencionado, sua posse fica registrada na trilha *B-Possession*, alternando entre HM e AW, para as equipes *home* e *away*, respectivamente. A movimentação da bola é anotada em duas trilhas: *B-Direction* e *B-Height* (*B* = Ball). A primeira utiliza as coordenadas de posição (A2, B4 etc.) para assinalar a posição da bola no momento inicial e no momento final de cada movimento. Essas posições são separadas pelo sinal de '>', e os limites da anotação na trilha do ELAN assinalam os momentos em que a bola foi tocada. Quando a bola ultrapassa os limites do campo, um 'x' minúsculo é acrescentado após a posição final. Por exemplo: um tiro de meta cobrado em A2 que saia pela linha lateral poderá receber a anotação [A2>E1x], dependendo do local por onde a bola saiu.⁵ Já a trilha *B-Height* utiliza um vocabulário controlado próprio para anotar a altura da bola em relação ao solo. Como não é possível realizar medições ou conhecer a altura exata da bola em relação ao chão, a altura é relativa ao corpo do principal jogador envolvido na jogada. São cinco: *GR*, *LG*, *TO*, *HD* e *OH*, respectivamente usadas quando a bola está no solo (*ground*), na altura das pernas do jogador (*leg*), do tronco (*torso*), da cabeça (*head*) ou acima dela (*overhead*).

As informações obtidas com essas trilhas contribuem para uma busca por movimentos diferentes da bola ou para verificar se há alguma alteração significativa na forma de descrever a atividade dos jogadores que dependa de a bola estar no chão ou no ar.

Em relação aos jogadores, há três trilhas de localização (que utilizam o vocabulário controlado *positioning*): *MP*, *EP1* e *EP2*, que registram as anotações sobre o jogador principal

⁵ Tiro de meta é o modo como a bola volta a estar em jogo após uma equipe colocá-la para fora do campo pela linha de fundo adversária. A bola é posicionada no 'bico' da pequena área e reposta em jogo com os pés.

da jogada (*MP = main player*) – normalmente aquele que tem domínio da bola – e dois jogadores extra que também participam da jogada de alguma maneira (*EP = extra player*).

Por fim, foi elaborado um grupo de trilhas a fim de anotar toques individuais na bola, para eventuais estudos mais detalhados sobre os movimentos corporais dos jogadores. Considerando que essas anotações implicam um detalhamento muito minucioso que não se mostrou diretamente pertinente para esta pesquisa de mestrado, optei por não contemplá-las na transcrição realizada.

Para que esse modelo de transcrição fique registrado e possa ser aperfeiçoado futuramente, apresento no Quadro 2 os nomes das trilhas e o vocabulário controlado que lhes correspondem:

Quadro 2 – Trilhas de toques na bola

Nome da Trilha	Vocabulário Controlado
FL (Foot , Left — pé esquerdo)	IS – I nn er S ide (parte interna) LA – L Aces (‘peito’ do pé) OS – O ut S ide (parte externa) TI – T ip (ponta)
FR (Foot , Right – pé direito)	BK – B ac K (parte posterior, calcanhar) SL – S o L e (sola)
KL (K nee, L eft – joelho/canela esquerda) KR (K nee, R ight – joelho/canela direita) TL (T high, L eft – coxa esquerda) TR (T high, R ight – coxa direita)	FR – F Ront (parte anterior) IS – I nn er S ide (parte interna) OS – O ut S ide (parte externa) BK – B ac K – (parte posterior)
CH (C Hest – peito) HE (H Eead – cabeça) ST (S Tomach – barriga)	FR – F Ront (parte anterior) LS – L eft S ide (lado esquerdo) RS – R eft S ide (lado direito) BK – B ac K – (parte posterior)
HD (H an D s – mãos)	LH – L eft H and (mão esquerda) RH – R ight H and (mão direita) BH – B oth H ands (ambas as mãos)

A transcrição realizada no ELAN mostrou-se bastante eficiente para registrar o máximo possível de informações presentes na sincronização de áudio e vídeo e sobretudo por propiciar buscas que retornavam com a imagem e o áudio correspondendo exatamente ao que se buscava. Algumas informações não foram utilizadas diretamente para esta pesquisa, mas essa opção só foi possível após tê-las disponibilizado para apreciação – como é o caso das trilhas de toques na bola, por exemplo.

2.2 Tratamento dos dados

Nas trilhas em que as falas foram anotadas, o fluxo de fala do narrador e dos comentaristas foi segmentado em unidades entoacionais, de acordo com Chafe (1994). Esses recortes são segmentos baseados principalmente em critérios acústicos, que envolvem alguns ou todos os seguintes aspectos sonoros:

(...) mudanças na frequência fundamental (percebida como altura), mudanças na duração (percebida como o encurtamento ou prolongamento de sílabas ou palavras), mudanças na intensidade (percebida como força), alternâncias entre vocalização e silêncio (percebida como pausas), mudanças na qualidade da voz de diferentes tipos (...)

(Chafe, 1994, p. 58)

Uma das explicações de Chafe para as unidades entoacionais é a limitação biológica que o corpo humano tem para falar. É preciso fazer pausas para respirar e a evolução humana propiciou a capacidade de falar durante longos períodos de tempo, ao expelir o ar dos pulmões em ‘jatos’ (*spurts*). Na narração de futebol pelo rádio, esses jatos se evidenciam pela rapidez com que ocorrem os eventos que devem ser narrados. Essa rapidez torna as pausas mais curtas como podemos ver ao comparar a duração das pausas existentes entre as unidades destacadas da descrição com a duração daquelas extraídas dos comentários complementares. Os trechos abaixo são a transcrição das sete primeiras unidades que descrevem os eventos ocorridos em campo (a exibição é explicada logo adiante):

C1-Live TENTA O TOQUE NA FRENTE TEVE O DESVIO
TC 00:01:08.596 - 00:01:09.769
SD (0.06)

C1-Live PARTE O TIME DO FLAMENGO VAI PELA PONTA DIREITA
TC 00:01:06.690 - 00:01:08.560
SD (0.03)

C1-Live TENTA O TOQUE NA FRENTE TEVE O DESVIO
TC 00:01:08.596 - 00:01:09.769
SD (0.06)

C1-Live CORTOU A ZAGA CORINTHIANA METE A BOLA PRA FORA A
BOLA SAIU
TC 00:01:09.833 - 00:01:12.753
SD (0.2)

C1-Live REPOSIÇÃO É DO MENGÃO
TC 00:01:12.953 - 00:01:14.153
SD (0.2)

C1-Live BATEU O ARREMESSO PELA PONTA DIREITA
TC 00:01:14.353 - 00:01:15.833

C1-Live VAI SUBINDO O TIME DO FLAMENGO

TC 00:01:15.837 - 00:01:16.889

SD (0.18)

C1-Live AJEITOU NA PONTA DIREITA DE NOVO ALI

TC 00:01:17.075 - 00:01:18.624

SD (0.04)

A média das pausas (marcadas como SD - *silence duration*) entre essas unidades é de 0,1 segundo ou um décimo de segundo. Além disso, são 101 sílabas pronunciadas em 10,028 segundos, ou seja, 10,07 sílabas por segundo, em média.⁶ Observando as falas extraídas dos momentos de interação do narrador com os comentaristas/repórteres, percebe-se o aumento no intervalo de silêncio e uma redução do número de sílabas por segundo:

C1-Extra olha pro juiz e falou ei seu juiz eu caí

TC 00:01:43.320 - 00:01:44.904 00:01:45.183 - 00:01:47.109

SD (0.27)

C1-Extra ele caiu, Moura

TC 00:01:47.109 - 00:01:48.389

SD (0.16)

C2-Extra é ele caiu, o atacante do Corinthians

TC 00:01:48.558 - 00:01:50.078

C1-Extra não foi nada

TC 00:01:51.482 - 00:01:52.224

SD (0.1)

C2-Extra vem Flamengo Deva

TC 00:01:50.078 - 00:01:51.053

SD (0.42)

Nesse trecho com cinco unidades entoacionais e dois participantes (Deva Pascovici – C1-Extra/narrador – e Vinícius Moura – C2-Extra/repórter de campo) a média das pausas é de 0,19 segundo, o dobro de tempo das pausas durante descrição dos eventos. A sílabas pronunciadas

⁶ Essa exemplificação de contagem de sílabas foi feita a partir do áudio e da transcrição, seguindo o modelo de escanção poética: ex. TEN/TA O/ TO/QUE/ NA/ FREN/TE/ TE/VE O/ DES/VI/O = 11 sílabas (a última sílaba, átona, não é contabilizada).

são, em média, 5,1 por segundo, metade da frequência usada quando estão sendo descritos os eventos.

Mesmo que a fala comum também possa ser segmentada em unidades entoacionais, algumas características da narração futebolística (como as pausas mais breves e o número maior de sílabas por segundo) tornam mais evidentes os ‘jatos’ a que Chafe se refere, já que há uma mudança nos padrões de respiração em relação a uma fala cotidiana. Essa distinção é bastante significativa, conforme mostro no capítulo **O discurso da narração futebolística**.

Com o foco nas trilhas de áudio, as anotações foram exportadas do ELAN para sistematizar as informações de tempo das unidades e de silêncio.

Realizei a exportação com o comando Arquivo > Exportar como > Texto Interlinear. O resultado é o que se encontra no Apêndice A. Essa operação gera um arquivo *.txt* em que as anotações são ordenadas cronologicamente e com as indicações de tempo inicial, tempo final (TC – *time code*) e duração do silêncio (SD – *silence duration*), como no exemplo abaixo:

	C1-Live	TENTA O TOQUE NA FRENTE TEVE O DESVIO
(1)	TC	00:01:08.596 - 00:01:09.769
	SD	(0.06)

Ao longo da dissertação a duração das unidades e do silêncio será apresentada sempre que for relevante, mas o conteúdo das anotações basta para a maioria das análises feitas. Essa exportação é a que aproxima a transcrição do ELAN de um modelo mais tradicional, facilitando o manuseio das informações para apresentá-las em trabalhos escritos, como esta dissertação.

O percurso metodológico buscou ser o mais empírico possível. As análises que apresento nos próximos capítulos foram realizadas a partir de recorrências observadas na narração durante o processo de transcrição – tanto do áudio como do vídeo. Apesar de adotar um olhar que buscava informações relativas às estratégias linguísticas para descrever o espaço do jogo, encontrei nos elementos contextuais peças fundamentais para a compreensão da narração, como se verá no próximo capítulo. Observei também que algumas expressões de uso prototipicamente espacial têm usos variados na narração e esse é o assunto do capítulo **Os sujeitos na conceitualização da narração**.

3 O DISCURSO DA NARRAÇÃO FUTEBOLÍSTICA

Conforme mencionado nos capítulos anteriores, este trabalho busca descrever algumas das estruturas linguísticas presentes na narração de futebol transmitida por rádio adotando uma perspectiva da língua em uso. Segundo a Gramática Cognitiva de Langacker (1987, 2001, 2008), é a partir dos eventos de uso que as unidades linguísticas são abstraídas para se tornarem parte do “repositório” que constitui o sistema linguístico. Esse processo é chamado *esquematisação* por Langacker e é detalhado mais adiante.

Nessa visão, a língua é composta de apenas três tipos de estrutura: semântica, fonológica e simbólica. As estruturas semânticas são as conceitualizações evocadas por expressões linguísticas. Os sons, gestos e representações ortográficas caracterizam a estrutura fonológica e, por fim, as estruturas que incorporam as duas já citadas são as simbólicas.¹ A gramática de uma língua é, então, um estoque dessas unidades, com diferentes níveis de abstração e complexidade.

Seguindo essa abordagem, não é possível separar categoricamente o léxico da gramática. As unidades simbólicas podem ser morfemas e palavras, mas podem também ser construções morfológicas e sintáticas já formadas. Não há regras para reger as combinações possíveis de unidades linguísticas: as combinações emergem a partir das situações concretas de fala.

Dessa maneira, situações de uso que apresentam características semelhantes podem dar origem a unidades linguísticas. Essas características são identificadas e, a partir delas, cria-se uma unidade abstrata que poderá servir de rotina a ser seguida em novas situações de uso. Nesta dissertação, o objetivo é descrever algumas recorrências na narração de futebol transmitida por rádio que podem ser consideradas unidades linguísticas, na medida em que são recorrentes e convencionalizadas. O processo mencionado de abstração de uma rotina de uso por meio de elementos comum a eventos distintos é chamado de esquematização pela Gramática Cognitiva, e é a forma como emergem as unidades a serem descritas neste capítulo.

A esquematização é o processo de identificação de características comuns entre elementos conceitualizados, criando padrões abstratos. Esses padrões são variados e apresentam diferentes níveis, possibilitando que conceitualizações sejam diferentes “de acordo com a riqueza de detalhe com a qual elas são especificadas” (Taylor, 2002, p. 123).² Ou seja, quanto mais abstrata e abrangente uma unidade for, mais esquemática ela será. Esse tipo de hierarquia é bastante comum nos processos de conceitualização. É possível dizer que a noção de [ANIMAL] é mais esquemática que as noções de [CACHORRO], [GATO] e [GALINHA], por exemplo, pois é um conceito que surge a partir da identificação de características comuns que eles possuam. [CACHORRO], [GATO] e [GALINHA] são *instâncias* ou *elaborações* do *esquema* [ANIMAL]. Instância é, portanto, uma unidade mais específica em relação a um esquema e, para que haja

¹ Nota-se, nesse sentido, certa semelhança com a proposta saussuriana para definir o signo linguístico: a divisão do signo (simbólico) em significante (polo fonológico) e significado (polo semântico) (Saussure, 1969; Langacker, 2008, cf.).

² No original: [*Conceptualizations may differ*] according to the richness of detail with which they are specified.

uma relação esquemática, é necessário que uma unidade possa ser elaborada por pelo menos duas instâncias diferentes (Taylor, 2002, p. 126).

Os exemplos do parágrafo anterior dizem respeito à esquematização em termos de conceitualização da experiência no mundo, que eventualmente se codificam em expressões linguísticas da mesma maneira. Por exemplo, no português, o uso dos determinantes sempre precede o nome (substantivo). Se tomarmos os dados em (1), é exatamente isso que ocorre, nas unidades assinaladas em negrito:

- (1) a) PARTE **O TIME DO FLAMENGO** VAI PELA PONTA DIREITA
 b) TENTA **O TOQUE NA FRENTE** TEVE **O DESVIO**
 c) CORTOU A **ZAGA CORINTHIANA** METE A **BOLA** PRA FORA A **BOLA** SAIU

Esses dados são apenas para ilustrar o exemplo. Como os eventos de uso registram recorrentemente o determinante precedendo os nomes, é possível criar uma unidade superordenada – um esquema – para o português que será a tendência para uso futuro de seus falantes: [[DET][NOM]], em que o determinante sempre precede o nome.

O esquema [[DET][NOM]] diz respeito a um aspecto morfossintático do português, mas “*qualquer* aspecto de um evento de uso, ou mesmo uma sequência de eventos de uso em um discurso, é capaz de emergir como uma unidade linguística, desde que seja uma comunalidade recorrente” (Langacker, 2001, p. 146).³ Neste capítulo, mostro como algumas recorrências discursivas próprias da narração de futebol são, de fato, unidades simbólicas emergentes de um evento de fala e portanto, linguísticas – possuindo simultaneamente um polo fonológico e um polo conceitual.

Além disso, ao descrever o andamento discursivo da narração – isto é, o encadeamento de unidades que configuram as descrições de eventos – retomo a importância do *Common Ground* (Clark, 1996) e introduzo o a do *EDA - Espaço do Discurso Atual* (Langacker, 2001, 2008) para a relação entre narrador de futebol e ouvinte.⁴

Dessa maneira, inicio o capítulo esclarecendo meu entendimento sobre as unidades simbólicas e detalhando a relação entre as unidades entoacionais e os enquadramentos de visualização como elementos de segmentação do fluxo contínuo de fala e da atenção. É por meio dessas noções que, consideradas no momento de enunciação, torna-se possível averiguar quais informações são novas e quais são previamente compartilhadas entre os interlocutores na interação linguística sendo descrita.

Em seguida, exibo dados referentes à alternância de frequência fundamental na narração de futebol transmitida por rádio, que ocorre de forma sistemática e significativa. As variações

³ No original: (...) *any aspect of a usage event, or even a sequence of usage events in a discourse, is capable of emerging as a linguistic unit, should it be a recurrent commonality.*

⁴ O *EDA - Espaço do Discurso Atual* corresponde à ideia de *CDS - Current Discourse Space*

não são aleatórias e, uma vez que são convencionalizadas e simbólicas, argumento que certas alterações entoacionais podem ser entendidas como unidades linguísticas.

Ainda neste capítulo, mostro como os elementos compartilhados entre falante e ouvinte – já estabelecidos como características de uma narração de futebol transmitida por rádio – são essenciais para a compreensão dos eventos sendo narrados e para o acompanhamento do discurso enquanto ele se desenvolve.⁵

3.1 Unidades simbólicas

Uma das maiores contribuições da Gramática Cognitiva (Langacker, 1987, 1991, 2000, 2008; Lee, 2001; Taylor, 2002) – e talvez sua característica fundamental – é o princípio de que a gramática de uma língua é simbólica por natureza, sendo a noção de símbolo essencialmente tomada como “o pareamento entre uma estrutura semântica e uma estrutura fonológica, de modo que uma seja capaz de evocar a outra” (Langacker, 2008, p. 5).⁶

Note-se que não é a ideia de símbolo que é especial, mas a compreensão da gramática como uma estrutura simbólica nas línguas. Dessa maneira, as línguas podem ser analisadas com base em apenas três tipos de estrutura: a semântica, a fonológica e a simbólica (composta pelas duas anteriores, que se evocam mutuamente). O ‘estoque’ dessas unidades é o que compõe o conhecimento que um falante tem de uma determinada língua.

Essa concepção de gramática torna a distinção categórica entre elementos lexicais e gramaticais menos marcada. Em outras palavras, as línguas são compostas tanto de signos simples quanto de símbolos complexos, e tanto de símbolos específicos quanto de símbolos abrangentes. Os primeiros são os que têm características ‘mais lexicais’, ao passo que os segundos teriam características ‘mais gramaticais’, por serem compostos da união de elementos mais específicos (como no caso do esquema [[DET][NOM]] do português visto mais acima).

Outro aspecto relevante da Gramática Cognitiva para este trabalho é seu caráter indutivo. Como visto na seção anterior, é a partir da experiência e da vivência de casos particulares que a esquematização ocorre e unidades mais abstratas são formuladas pelos falantes de uma língua. Assim sendo, a descrição de uma narração de futebol feita neste e no próximo capítulo sugere algumas unidades simbólicas que lhe são peculiares que podem ser corroboradas ou não pela descrição e análise de outras situações de uso.

⁵ Uma vez que, em português, os termos *ouvinte* e *objeto* se iniciam com a mesma letra, utilizo nesta dissertação as letras **S** e **H** para representar o falante (*speaker*) e o ouvinte (*hearer*), respectivamente.

⁶ No original: “the pairing between a semantic structure and a phonological structure, such that one is able to evoke the other”.

3.1.1 Enquadramento de visualização

A metáfora visual é bastante útil (e recorrente) para explicar alguns conceitos da Gramática Cognitiva. Entre eles, está o de *enquadramento de visualização* (viewing frame).⁷ Da mesma maneira que temos um campo de visão limitado, há limites em termos da quantidade de informação para a qual falante e ouvinte podem direcionar suas atenções em um determinado momento.

Esse enquadramento é uma das facetas que caracterizam uma situação de interação linguística; ele representa a concepção coordenada pretendida entre falante e ouvinte, dentro de um contexto de fala mais imediato e transiente. O centro desse contexto é chamado *ground* e concentra os pontos de vista adotados pelos interlocutores, bem como o contexto mais imediato da interação.⁸ Todos esses elementos estão inseridos no Espaço do Discurso Atual (EDA), que engloba o aspecto temporal do evento de uso (portanto, permite identificar elementos retrospectivos e prospectivos) e contribui para a construção de um conhecimento compartilhado mais amplo – que associa à noção de *common ground* de Clark (1996).

Essa segmentação dos diferentes tipos de contexto das situações de uso linguístico – *ground*, contexto transiente e o *common ground* – serve apenas a facilitar a exposição de como eles estão presentes e são atualizados constantemente pelo discurso que se desenvolve. Na verdade, os limites entre eles são bastante tênues e a própria distinção desses níveis de contexto é debatida no próximo capítulo.

Esse modo de observar uma situação de uso linguístico está sintetizado na Figura 6

⁷ A opção pela tradução deste *frame* como *enquadramento* se deve a dois motivos: (i) mantém a metáfora visual e as noções de foco, atenção, seleção etc. advindas da ótica e, neste caso especificamente, da fotografia; (ii) na dúvida entre *enquadramento* e *quadro*, opto pelo primeiro devido ao caráter menos estático e mais ligado à ação e à percepção dos sujeitos.

⁸ A noção de *ground* será mais bem desenvolvida no capítulo seguinte. O termo será utilizado em inglês e em itálico pois é a forma que vem sendo usada nas áreas de gramática e pragmática. Por outro lado, os termos relacionados *grounding* e *grounding element* serão traduzidos como *aterramento* e *elemento aterrantante*, respectivamente.

Figura 6 – Enquadramentos de visualização no EDA

Fonte: Adaptado de Langacker (2008, p. 466).

Esses elementos são dinâmicos e contínuos, variando em saliência a cada momento de fala. Os sinais de (-), (0) e (+) indicam respectivamente a relação com o enquadramento sendo observado. Aquele marcado com (-) é imediatamente anterior ao que está sendo analisado, representado por (0). O símbolo (+) marca o enquadramento futuro, que evidencia elementos prospectivos, por exemplo.⁹ Entendendo que os eventos de uso compreendem atividades de vocalização e de conceitualização (i.e. um polo fonológico e um semântico), Langacker (2001) postula “canais” que, apesar de terem certa autonomia, são coordenados entre si.¹⁰ No polo da conceitualização, estão os canais de *gerenciamento da fala*, de *estrutura da informação* e a *situação objetiva*. Já no polo da vocalização, há os canais do *conteúdo segmental*, da *entoação* e dos *gestos*, como mostra a Figura 7:

⁹ Elementos prospectivos são aqueles que necessariamente têm uma continuação em um enquadramento futuro. Uma unidade entoacional que corresponda a uma oração condicional, por exemplo, indica no enquadramento seguinte uma oração que dá continuidade à ideia de condição – seja ela uma consecutiva ou uma matriz.

¹⁰ Em nota, Langacker (2001) faz uma ressalva ao entendimento abrangente que os termos devem ter, uma vez que os canais de vocalização, por exemplo, incluem também os gestos.

Figura 7 – Canais do enquadramento de visualização

Gerenciamento da fala	Canais de conceitualização
Estrutura da informação	
Situação objetiva	
Conteúdo segmental	Canais de vocalização
Entoação	
Gesto	

Fonte: Adaptado de Langacker (2001, p. 146)

A situação objetiva e o conteúdo segmental estão em negrito, pois seriam os canais “geralmente mais substantivos, mais concretos e mais no centro de nossa atenção” (Langacker, 2001, p. 146).¹¹ Penso que esse destaque feito por Langacker revela não apenas seu enfoque maior nos fenômenos linguísticos no nível da sintaxe, da morfologia ou do léxico, mas também uma prática metodológica de não extrair dados de interações efetivas. Isso porque alguns estudos mais empíricos sobre a interação (cf. Kendon, 2004; Streeck, 2009) mostram como ações corporais são tão presentes e significativas nas interações quando o conteúdo segmental da fala, o que torna arbitrário esse destaque assinalado por ele.

Nesse sentido, considero que a interação entre falante e ouvinte na narração de futebol tem especificidades que alteram a dinâmica desses canais em ambos os polos (conforme se vê mais adiante ainda neste capítulo). Isso porque o ouvinte não necessariamente tem acesso presencial aos eventos sendo narrados e tampouco às ações corporais visíveis (cf. Kendon, 2004) do narrador. Essa é uma situação de que o falante tem ciência e, por isso, se vale de estratégias linguísticas para direcionar a atenção do ouvinte aos eventos que ele julga mais relevantes.

Há, portanto, um acesso diferenciado aos canais do enquadramento de visualização por parte do ouvinte. Seu acesso à situação objetiva é limitado e aos gestos é inexistente. Dessa maneira, avalio que os outros canais ganham maior saliência na elaboração da narração de futebol transmitida por rádio. De certo modo, o par [situação objetiva/conteúdo segmental] também mantém certa relevância (e recebe mais atenção no próximo capítulo), mas os canais de estrutura da informação e de entoação são, na narração de futebol, fundamentais para a manutenção da atenção do ouvinte e para a compreensão da descrição sendo realizada. As próximas seções são, respectivamente, destinadas a mostrar como o foco nesses canais permite estudar suas estruturas considerando-as unidades linguísticas.

Antes de iniciar a descrição das unidades presentes nesses canais, ressalvo novamente que eles não são absolutamente autônomos, mas funcionam em conjunto. Muitas vezes, a unidade linguística a ser analisada envolve mais de um canal simultaneamente (como no uso de demonstrativos junto a apontamentos gestuais, por exemplo) ou envolve uma situação em que os polos da vocalização e da conceitualização se misturam (como na dêixis discursiva). Isso posto,

¹¹ No original: (...) *generally more substantive, more concrete, and more at the center of our attention [than the other channels]*.

descrevo a seguir os canais da estrutura da informação e da entoação separadamente apenas como recurso explicativo.

3.1.1.1 Estrutura da informação

O canal *estrutura da informação* está relacionado, entre outras, à capacidade cognitiva de focalização, mais especificamente ao fenômeno de percepção conhecido como *figura e fundo*. No decorrer do discurso (que nada mais é senão uma sequência de instâncias de uso), as informações sendo conceitualizadas pelo falante e pelo ouvinte podem receber mais ou menos atenção. Em outras palavras, algumas informações vão servir de *fundo* para que outras sejam a *figura*.

Essa forma de organizar o discurso permite a identificação de elementos que coordenam informações dadas e informações novas, que tratam do funcionamento de tópicos e ênfases, além daqueles que têm características retrospectivas ou prospectivas.

Esse tipo de estruturação se dá por meio dos *enquadramentos de atenção*. Estes são a contraparte conceitual de um grupo entoacional, dentro de um enquadramento de visualização. Um dos casos em que essa unidade fica evidente é no caso das ênfases. Por exemplo, a sentença em (2) pode ser falada com ênfases diferentes:

(2) Eu adoro maçã.

Caso a sentença (2) seja uma resposta a ‘existe alguma fruta que você adora?’, a palavra *maçã* tende a receber destaque (seja por duração, intensidade ou altura da voz).¹² Já em uma situação em que ela seja resposta a ‘o quanto você gosta de maçã?’, a prosódia da fala possivelmente marca a ênfase em *adoro*. É possível que a palavra *eu* receba o destaque também nesse caso, mas, ainda assim, essa marcação é diferente do caso anterior. Ao enfatizar *eu* na resposta, o falante sinaliza a possibilidade de outras pessoas terem gostos distintos. Os exemplos (3) e (4), adaptados de Langacker (2001, p. 161), deixam mais claro como essa pequena distinção prosódica (marcada graficamente pela vírgula, nesses exemplos) tem reflexos no polo conceitual:

(3) Ele não se casou com a Maria porque ela é inteligente.

(4) Ele não se casou com a Maria, porque ela é inteligente.

Em (3), o sujeito da oração matriz se casou com Maria por qualquer motivo, exceto o fato de ela ser inteligente. A atenção do ouvinte é voltada para a sentença em um único enquadramento, considerando a informação da matriz como pressuposta e atribuindo a força da negação à motivação para que o casamento tenha ocorrido. Já em (4), a atenção se divide em dois: há

¹² A altura é uma característica do som que vai ser fundamental no desenvolvimento deste capítulo. É importante esclarecer que a altura corresponde à frequência das ondas sonoras e quanto mais alto um som, mais frequente ele é. No caso da voz do narrador, quando eu mencionar que ela está mais alta, equivale a dizer que está mais *aguda*, em termos perceptuais.

uma unidade entoacional para a oração matriz e outra para a subordinada, favorecendo uma interpretação mais autônoma de cada uma delas. Dessa maneira, a força da negação se aplica somente ao evento descrito na matriz e a subordinada apresenta a justificativa para a não realização do casamento.

Nos casos mencionados, a mudança da ênfase significa agir adequadamente em uma situação de fala – responder uma pergunta ou transmitir uma informação. Isso mostra a importância de, ao estudar a língua a partir de eventos de uso, considerar os elementos contextuais desses eventos. Esses elementos evocam o já mencionado *EDA - Espaço do Discurso Atual*, “um espaço mental abrangendo tudo o que se presume ser compartilhado entre o falante e o ouvinte como a base para o discurso em um dado momento” (Langacker, 2008, p.59).¹³

A base compartilhada entre falante e ouvinte pode ser analisada em proporções distintas. O EDA é o que compreende as informações de um contexto mais imediato da situação de uso e inclui a apreensão do próprio discurso pelos interlocutores, sendo atualizado a cada novo enquadramento de visualização (i.e. a cada unidade entoacional). Se o uso de um artigo indefinido introduz um elemento novo ao discurso e esse elemento é evocado novamente com o uso de um artigo definido, é porque passou a estar presente no EDA. Em outras palavras, o EDA é o que (i) mantém ativas as concepções já coordenadas entre falante e ouvinte e (ii) indica a coordenação de concepções possível na continuidade do discurso. O uso dos artigos exemplificam a primeira ideia e a expectativa que se cria ao realizar uma pergunta pode exemplificar a segunda.

Um elemento identificado por Tomlin (1983); Langacker (2001); Chafe (1994) como algo que possibilita essa conexão entre as sequências de fala é aquele que exerce a função de sujeito. Para esses autores, o sujeito funciona como um ‘ponto de conexão’ entre aquilo que já foi construído linguisticamente e conceitualmente e o que está sendo construído em sequência. Ou seja, o sujeito de uma oração funciona como um ‘pivô’ em torno do qual o discurso vai se desencadeando. Ele se mantém presente no EDA por mais tempo, sendo substituído somente quando outro sujeito é introduzido no discurso. É o sujeito que retoma um referente já mencionado e é a partir dele que se descrevem as informações novas (i.e. os predicados).

No caso da narração de futebol, as construções completas (SVO) são pouco frequentes, pois é recorrente a presença de um desses elementos já no EDA – o que torna possível que cada unidade entoacional coordene a atenção entre falante e ouvinte para outros aspectos dos eventos descritos. Assim, a entidade que exerceria as funções de sujeito ou objeto de uma estrutura oracional pode ser omitida, ficando a cargo do ouvinte ‘inferir’ muitas das informações descritas.¹⁴

Ao relacionar a atenção à entoação como um elemento simbólico, Langacker (2001) amplia o entendimento do que pode ser considerado uma unidade linguística, como vimos anteriormente. Nesta seção, descrevo o polo conceitual desse par, que é justamente a estrutura

¹³ No original: *a mental space comprising everything presumed to be shared by the speaker and the hearer as the basis for discourse at a given moment.*

¹⁴ No capítulo seguinte, há uma discussão sobre as omissões em termos de subjetificação (Langacker, 1985, 1993, 2006)

da informação (ênfases, tópicos etc.) e, na seção seguinte, descrevo a contraparte fonológica. Essa separação visa apenas a oferecer um olhar mais específico sobre essas estruturas.

Para descrever a forma como a informação se organiza no discurso da narração de futebol transmitida por rádio, passo a apresentar trechos da transcrição que narram momentos de cruzamentos, chutes bloqueados pelo adversário e os dois gols que ocorreram no segundo tempo de jogo, em subseções separadas. Essa escolha se deve ao fato de serem jogadas de que participam o jogador que possui domínio da bola, a trajetória da bola sem interferência de jogadores e os jogadores sem domínio da bola.

3.1.1.1.1 Cruzamentos

O narrador Deva Pascovici usa o termo *lançamento*¹⁵ para se referir às jogadas em que a bola é alçada em direção à grande área. Desse modo, o mesmo termo denomina todos os passes longos feitos pelo alto, desde que feitos em direção ao ataque. Os dados a seguir foram extraídos a partir das imagens do jogo, e fazem referência aos momentos em que houve o que é mais comumente chamado *cruzamento*, com a bola partindo de um dos lados do campo em direção à área adversária.

Esses dados foram retirados da transcrição e trazem, inicialmente, o intervalo de tempo em que foram realizados. Cada linha indica uma unidade entoacional diferente e o número após a sigla SD corresponde ao tempo (em segundos) de duração do silêncio (*SD = Silence Duration*) que seguiu a unidade.

A jogada do primeiro cruzamento se inicia logo com 1 minuto e 15 segundos de jogo no período da partida utilizado para este trabalho. Há, no total, 21 descrições de cruzamentos, todas apresentadas a seguir. Descrevo a primeira com mais detalhes, buscando mostrar a organização do canal da estrutura da informação que, sendo recorrente nos demais eventos de uso, pode ser considerada uma unidade linguística. Dessa maneira, os demais excertos referentes aos cruzamentos realizados servem a evidenciar o caráter recorrente das características assinaladas.

O primeiro cruzamento descrito pelo narrador está transcrito em (5):

- (5) de 00:01:15.837 a 00:01:25.216
 VAI SUBINDO O TIME DO FLAMENGO - SD (0.18)
 AJEITOU NA PONTA DIREITA DE NOVO ALI
 VAI COLOCAR EM DIREÇÃO À GRANDE ÁREA
 PARTIU O LANÇAMENTO BOLA PRA ÁREA - SD (0.2)
 PASSOU POR TODO MUNDO - SD (0.04)
 PEGOU NA ESQUERDA DEIXA PRO TIME DO FLAMENGO VAI COM GABRIEL

¹⁵ Normalmente, no futebol, se usa o termo *lançamento* para os passes longos pelo alto que não chegam à área adversária e *cruzamento* para os passes feitos a partir de uma das laterais do campo em direção à área (cf. Carvalho, 1996). Deva Pascovici neutraliza essa diferença usando o termo *lançamento* para ambos os casos.

Para o trecho em (5), o vídeo da narração captura uma jogada que se inicia no lado direito do ataque da equipe do Flamengo (VAI SUBINDO O TIME DO FLAMENGO), em que um jogador perto do meio de campo passa a bola a um jogador mais à direita e mais adiantado (AJEITOU NA PONTA DIREITA DE NOVO ALI).¹⁶ Este movimentando a bola, posicionando-se para fazer um cruzamento (VAI COLOCAR EM DIREÇÃO À GRANDE ÁREA). Esse jogador faz o passe longo pelo alto (PARTIU O LANÇAMENTO BOLA PRA ÁREA) e a bola cruza toda a área, chegando à ponta esquerda do ataque da equipe do Flamengo, sem interferências em sua trajetória (PASSOU POR TODO MUNDO). Um jogador flamenguista alcança a bola e a controla (PEGOU NA ESQUERDA DEIXA PRO TIME DO FLAMENGO VAI COM GABRIEL).

Como as alterações de placar no futebol dependem de fazer a bola passar por um determinado lugar (o gol), a atenção de um espectador de futebol está sempre voltada à movimentação dela. Uma vez que ela é movimentada por meio das ações dos jogadores, estes também são alvo de atenção. Tomlin (1983) observou que, nas narrações de hóquei no gelo, há uma hierarquia na centralidade dessa atenção: o jogador conduzindo a bola é a principal referência, seguido da bola sozinha e de um jogador sem a bola. Esses são também os principais referentes da narração de futebol transmitida por rádio e os dados de (5) a (25) mostram isso.

Em (5), o narrador não menciona especificamente o jogador que está conduzindo a bola, mas sabe-se (pelo EDA) que ele pertence à equipe do Flamengo. Essa informação já é suficiente para que o ouvinte localize mentalmente a jogada em um dos lados do campo. Ao dizer que *ajeitou na ponta direita*, o narrador posiciona o jogador que controla a bola no campo de ataque do Flamengo e com *vai colocar em direção à grande área* ele prevê a realização do cruzamento (embora no momento em que o narrador termina esta unidade, o chute em direção à área já tenha iniciado). A seleção de informações transmitidas até aqui mostram que a atenção tanto do falante como a do ouvinte estão centradas no jogador que domina a bola. Essa atenção se volta à bola em movimento no trecho *partiu o lançamento / bola pra área / passou por todo mundo*. A última unidade requer uma explicação mais detalhada. Nesse momento, a bola não está sob domínio de nenhuma equipe e dois jogadores correm em sua direção – um corinthiano e um flamenguista. O fato de o cruzamento não ter sido eficiente muda o foco do narrador, que passa a descrever ações que sugerem domínio da bola por parte da equipe defensiva (o Corinthians que *pegou na esquerda deixa pro time do Flamengo*). No entanto, como é um jogador do Flamengo que consegue chegar primeiramente à bola, é o Flamengo que *vai com Gabriel*.

A hierarquia apresentada por Tomlin (1983) se faz presente também nas outras situações de cruzamento. Se há um jogador com a bola, ele é o foco das atenções e, assim, é codificado como sujeito. Quando esse jogador coloca a bola em movimento e perde contato com ela, o

¹⁶ O ‘meio de campo’ mencionado aqui é uma referência à linha que separa as duas equipes no início de cada tempo, equidistante a cada um dos gols. As noções de frente/trás e direita/esquerda estão normalmente relacionadas à direção do movimento de ataque. No vídeo, o Flamengo ataca da direita para a esquerda, então a ‘ponta direita’ do ataque dessa equipe é visualizada na parte superior do vídeo, e a ‘ponta esquerda’ na parte inferior.

sujeito passa a ser a própria bola (ou o lançamento) e por fim, se a bola é interceptada por um jogador que não a dominava anteriormente, ele (ou sua equipe) é sujeito da ação descrita.

No caso específico da última unidade entoacional em (5) (PEGOU NA ESQUERDA DEIXA PRO TIME DO FLAMENGO VAI COM GABRIEL), fica clara a importância de uma segmentação do fluxo de fala que não seja restrita a aspectos sintáticos. *O time do Flamengo* seria, ao mesmo tempo, complemento da preposição *para* – compondo o objeto indireto do verbo *deixar* – e sujeito de *ir com Gabriel*. No português brasileiro, essa estrutura normalmente exige um subordinador para formar uma sentença como *deixa pro time do Flamengo **que** vai com Gabriel*.

Os dados sobre cruzamentos a seguir mostram que a organização da estrutura da informação da narração é marcada predominantemente pela prosódia do falante. O uso de conjunções (tanto subordinativas como coordenativas) é bastante restrito, sendo limitado à coordenativa *e* para enumerar ações já finalizadas de um mesmo agente nos dados em (10) e (15). Em cada um dos dados a seguir, é possível observar como a hierarquia identificada por Tomlin também está presente na narração de futebol transmitida por rádio.

- (6) de 00:01:52.324 a 00:01:57.699
 OLHA O LANÇAMENTO
 A BOLA PRA ÁREA - SD (0.15)
 FELIPE FOI DE CABEÇA
 METE A BOLA PRA FORA A BOLA SAIU - SD (0.23)

Os dados em (6) são bastante semelhantes aos de (5): um jogador prepara e faz um cruzamento e a bola segue em direção à grande área. Nesse caso, porém, ocorre a interceptação do jogador de defesa Felipe, que desvia a trajetória da bola com a cabeça. É uma situação praticamente idêntica à apresentada em (7), que codifica o sujeito também favorecendo a hierarquia *jogador com bola > bola > jogador sem bola*:

- (7) de 00:09:50.465 a 00:09:55.865
 DOUGLAS - SD (0.27)
 MÃOS NA CINTURA - SD (0.12)
 LANÇAMENTO FEITO
 SUBIU MARCELO MORENO DE CABEÇA ELE CHEGA PRA FAZER O CORTE - SD (0.16)

Basicamente, o padrão se repete nos próximos dados:

- (8) de 00:11:54.552 a 00:11:58.112
LÁ VEM FLAMENGO
LÁ VEM MENGÃO - SD (0.14)
LANÇAMENTO FEITO - SD (0.04)
FELIPE TOCOU DE CABEÇA - SD (0.05)
- (9) de 00:13:04.227 a 00:13:07.627
DOUGLAS BATEU O ESCANTEIO
TIROU A ZAGA
VOLTOU RALF - SD (0.52)
- (10) de 00:14:23.691 a 00:14:28.976
LÁ VEM TIMÃO - SD (0.05)
OLHA O LANÇAMENTO
FELIPE FEZ A ANTECIPAÇÃO - SD (0.04)
TIROU MARCELO MORENO E METEU A BOLA PRA FORA - SD (0.74)
- (11) de 00:11:17.104 a 00:11:22.849
LÁ VEM FLAMENGO
VEM ANDRÉ SANTOS NO PÉ DIREITO ELE FAZ O LANÇAMENTO A MAR-
CELO MORENO - SD (0.14)
NA CANELA NÃO PODE MORENO - SD (0.16)
- (12) de 00:23:31.442 a 00:23:36.337
LÁ VAI DOUGLAS - SD (0.17)
LANÇAMENTO FEITO
BATEU
FECHADO
MARCELO MORENO - SD (0.14)
CHEGA COM O PÉ ESQUERDO PRA FAZER O CORTE
- (13) de 00:12:00.284 a 00:12:12.546
TENTOU LUIZ ANTÔNIO - SD (0.17)
AJEITA NO PÉ DIREITO
PARTIU NA VELOCIDADE

VAI TENTAR A ENFIADA NA FRENTE - SD (0.15)

LANÇAMENTO - SD (0.13)

PASSOU POR TODO MUNDO

PAROU A ZAGA DO CORINTHIANS - SD (0.16)

A SOBRA É DO GABRIEL - SD (0.08)

AJEITOU PERTO DA PEQUENA ÁREA - SD (0.79)

TENTOU O LANÇAMENTO

GIL - SD (0.2)

(14) de 00:18:40.841 a 00:18:46.251

DOUGLAS PREPARA O LANÇAMENTO COM O PÉ ESQUERDO - SD (0.15)

SAIU - SD (0.15)

TENTA O CHUVEIRINHO - SD (0.02)

VAI TENTAR GIL DE CABEÇA - SD (0.05)

FELIPE - SD (0.73)

(15) de 00:26:59.495 a 00:27:05.580

LÁ VEM MENGÃO - SD (0.07)

MARCELO MORENO PEDIU

LANÇAMENTO

FELIPE

CHEGA PRA FAZER O CORTE E METER A BOLA PRA FORA - SD (0.24)

(16) de 00:27:17.675 a 00:27:20.172

OLHA O LANÇAMENTO DE NOVO ALI TIROU A ZAGA DO TIME CORINTHI-
ANO

(17) de 00:27:46.957 a 00:27:56.400

OLHA O LANÇAMENTO MARCELO MORENO A BOLA PASSOU POR ELE
A SOBRA É DO MENGÃO

VAI PARTIR LÁ PELA PONTA DIREITA

SAIU LANÇAMENTO

BOLA PRA ÁREA

DE ENCONTRO À BOLA - SD (0.06)

TIROU DE NOVO ALI O RALF

A atenção do ouvinte é coordenada com os eventos ocorridos em campo de modo a se centralizar nos elementos mencionados anteriormente (jogador com a bola > bola > jogador sem a bola). Se há algum jogador dominando a bola, o foco está nele. A partir do momento em que ele a direciona para outro lugar (nos dados sendo apresentados, para a área), a atenção acompanha a trajetória da bola até que ela seja interrompida – por um jogador de defesa para impedir o ataque, pela linha de fundo (que delimita o local onde as ações podem ocorrer) ou por um jogador atacante – seja para concluir a jogada, seja para realizar uma nova tentativa de ataque. Os elementos que são foco da atenção são codificados na função de sujeito nos enunciados e mudam sem haver uma reorganização sintática (i.e. sem orações subordinadas), conforme visto em (5).

Nos casos acima, a trajetória é interrompida por um defensor. A seguir, os cruzamentos que têm desfecho distinto, mas seguem a organização dos dados anteriores: são unidades que se realizam de acordo com a hierarquia proposta por Tomlin (1983), ou seja, codificam prioritariamente o jogador que detém a bola; na ausência desse elemento, codificam a bola em movimento e, em última instância, um jogador que não possui a bola.

- (18) de 00:14:36.678 a 00:14:44.528
 ESCANTEIO TIMÃO
 VAI COM DOUGLAS DE NOVO ALI
 MÃOS NA CINTURA ELE VAI FAZER O LANÇAMENTO - SD (0.16)
 PARTIU - SD (0.14)
 LANÇAMENTO
 VEIO - SD (0.06)
 BOLA PRA ÁREA
 GIL
 TENTOU DE CABEÇA
 A BOLA PASSOU DE NOVO ALI - SD (0.18)
- (19) de 00:16:46.945 a 00:16:57.610
 PARTIU DE NOVO ANDRÉ - SD (0.13)
 ELE FAZ A BOLA CHEGAR AQUI NA PONTA ESQUERDA
 PODE PARTIR UM LANÇAMENTO - SD (0.19)
 CORTOU NO PÉ DIREITO - SD (0.1)
 LANÇAMENTO - SD (0.03)
 FEITO - SD (0.03)
 SAIU - SD (0.03)
 LANÇAMENTO
 É BOM - SD (0.15)
 MATOU NO PEITO

CRESCEU NA GRANDE ÁREA
INVADIU
BATEU POR BAIXO - SD (0.04)

- (20) de 00:17:13.166 a 00:17:20.416
OLHA O LANÇAMENTO DO FLAMENGO
SAIU O LANÇAMENTO
BOLA PRA ÁREA DE NOVO ALI
PATO CHEGA PRA CORTAR
A SOBRA DO PAULINHO
MANDOU PRO GOL
ERRADO - SD (0.99)
- (21) de 00:18:32.095 a 00:18:37.135
BATE FALTA O TIME CORINTHIANO
VAI COM DOUGLAS
TIRA A ZAGA DO FALMENGO
VOLTA NA PONTA DIREITA COM EDENÍLSON - SD (0.14)
- (22) de 00:24:30.274 a 00:24:33.688
LÁ VEM LANÇAMENTO
MARCELO MORENO - SD (0.02)
ALTO DE MAIS A BOLA PASSA POR ELE - SD (0.17)
- (23) de 00:27:57.915 a 00:27:04.344
PAULINHO PREPARA O CENTRO
AGORA É COM O PÉ ESQUERDO
LANÇAMENTO JÁ SAIU - SD (0.2)
FUROU A ZAGA
CHICÃO AJEITOU
PAROU - SD (1.91)
- (24) de 00:29:41.909 a 00:29:45.514
EDENÍLSON
NA PONTA DIREITA

CONSEGUIU O LANÇAMENTO - SD (0.05)

PATO, PATO, PATO, PATO, PATO, PATO, PATO - SD (0.09)

(25) de 00:32:47.693 a 00:32:51.975

LÁ VEM FLAMENGO

DE NOVO NA PONTA ESQUERDA

PARTIU LANÇAMENTO - SD (0.06)

SAIU A BOLA - SD (0.5)

Os dados exibem o padrão de codificação que segue a hierarquia proposta por Tomlin (1983). Como mencionado anteriormente, os sujeitos das expressões alteram os elementos a que se referem de acordo com a atenção do narrador. O dado em (20) – mais especificamente na sequência [BOLA PRA ÁREA DE NOVO ALI / PATO CHEGA PRA CORTAR / A SOBRA DO PAULINHO / MANDOU PRO GOL] – mostra como a segmentação em unidades entoacionais permite o tipo de descrição sendo proposta neste trabalho. No dado mencionado, observa-se que a bola fica sob domínio do jogador Paulinho, após ter sua trajetória interrompida por Pato. É Paulinho quem [MANDOU PRO GOL]. O sujeito dessa expressão é parte do complemento nominal do trecho anterior e não tem nenhum tipo de anáfora explicitada na fala, tornando-a mais ágil.

Desse modo, cada unidade dá uma “pista” sobre o que ocorreu e a conexão entre cada um dos elementos é feito subjetivamente pelo ouvinte, com base no *common ground* e no EDA que ele compartilha com o narrador.¹⁷

No entanto, há na narração algumas ocorrências de unidades que são ligadas pelo que normalmente chamamos de orações subordinadas. Nos comentários, elas descrevem situações sem grandes chances de gol, com pouca movimentação dos jogadores ou em situações mais estáticas. Há, em toda a transcrição da narração em tempo real, apenas as seguintes ocorrências de subordinadas:

(26) de 00:09:33.485 a 00:09:35.059

É O DOUGLAS QUE SE PREPARA PRA BATER - SD (0.96)

(27) de 00:24:20.914 a 00:24:22.901

É PELO MEIO QUE VAI SE ORGANIZANDO O TIME DO FLAMENGO

¹⁷ Outro fator que indica variação na atenção do narrador é a alternância da posição de sujeito. As unidades ora codificam um evento em SV, ora em VS. Este trabalho não aprofunda esse aspecto, mas um tratamento da ordem VS em português brasileiro por uma abordagem da língua em uso com vistas aos processos de subjetificação pode ser conferido em Pinheiro (2013).

- (28) de 00:25:47.390 a 00:25:50.230
 EMPURRA PRA FRENTE NA POSIÇÃO DO PATO
 QUE NÃO ALCANÇA A BOLA - SD (0.3)

Em (26) e (27), a matriz e a subordinada compõem uma única unidade entoacional. Em ambos os casos, a subordinação ocorre em decorrência do uso de clivagem, de modo que o agente (DOUGLAS) do eventual chute é posto em destaque em (26) e o local onde uma equipe se movimenta é salientado em (27). Já em (28), a subordinada e a matriz são duas unidades entoacionais distintas e não ocorre clivagem, mas o uso de uma oração relativa.

Nas três situações acima, o jogo está em um momento sem grande movimentação dos atletas. Em (26), a bola está parada e o jogador se prepara para realizar uma cobrança de falta. No momento da enunciação, está ocorrendo uma substituição de jogadores em campo, alongando a duração da espera e dando ao narrador mais tempo de controlar sua fala. Algo semelhante ocorre em (27) e (28): a bola está bastante distante de qualquer um dos gols, favorecendo a fala um pouco mais complexa por parte do narrador, pois não há necessidade de relato imediato.

Com exceção dos dados apresentados de (26) a (28), todas as outras unidades entoacionais da narração em tempo real são agrupadas por coordenação, em sua grande maioria por justaposição, com algumas ocorrências da conjunção aditiva *e*, conforme mencionado anteriormente.

O encadeamento do discurso é feito, portanto, por meio dos ‘jatos’ de fala que o narrador realiza para descrever eventos da maneira mais rápida e simples possível. A conexão entre esses eventos é feita mentalmente pelo falante e pelo ouvinte, associando as informações já presentes no discurso e ainda ativas no EDA àquelas sendo introduzidas por cada unidade entoacional. Isso ocorre não apenas nas situações em que o narrador descreve um cruzamento, mas ao longo da narração. No próximo tópico, que apresenta eventos de chutes a gol que não obtiveram sucesso, mostro como o canal de estrutura da informação no enquadramento de visualização está dinamicamente relacionado ao EDA.

3.1.1.1.2 Chutes que não resultam em gol

A transcrição das descrições de chutes que foram bloqueados está reproduzida nos dados de (29) a (31). Assim como na descrição dos cruzamentos, esses dados não exibem o uso conectivos para encadear a sequência de eventos sendo narrados.

- (29) de 00:07:50.354 a 00:07:59.374
 LÁ VEM FLAMENGO - SD (0.16)
 QUEM SABE O GOL? - SD (0.13)
 AJEITOU

NO PÉ ESQUERDO

SE FECHA A ZAGA CORINTHIANA - SD (0.17)

DE TRÁS

LÁ VEM BOMBA

LUIZ ANTÔNIO

BATEU

EXPLODIU NA ZAGA DA EQUIPE CORINTHIANA - SD (0.64)

Neste dado (29), há uma menção à *zaga corinthiana* que não tem domínio da bola. Apesar disso, é a sua movimentação que evita o chute do jogador flamenguista num primeiro momento (quando este ajeita no pé esquerdo, preparando o arremate da jogada). Em seguida, a atenção se volta para o chute iminente de um jogador posicionado um pouco mais distante do gol e, após o chute, a atenção é direcionada à bola que passa a ser sujeito do enunciado *explodiu na zaga da equipe corinthiana*.¹⁸

Vejamos agora como a sequência de unidades entoacionais em (29) atualizam o EDA (Espaço do Discurso Atual), coordenando a atenção do ouvinte não apenas para os eventos sendo descritos, mas também para as regiões do campo de futebol em que eles ocorrem:

LÁ VEM FLAMENGO

Muitas informações são expostas nessa instância de uso. Passam a compor o EDA os fatos de o Flamengo deter a posse de bola e de estar se movimentando com ela em direção ao ataque. Ao usar o nome da equipe, o narrador não especifica quem exatamente se dirige ao ataque. Constrói, assim a ideia de que todos os jogadores da equipe estão se dirigindo ao ataque, não apenas aquele que conduz a bola. A unidade entoacional seguinte inicia o aumento da altura da voz do narrador, enquanto sugere a possibilidade de um gol ocorrer:

QUEM SABE O GOL?

Dessa maneira, é possível inferir a proximidade da jogada em relação ao gol corinthiano e a iminência de um chute a gol é colocada pelas unidades seguintes:

AJEITOU / NO PÉ ESQUERDO

Aqui nota-se que não é exatamente o Flamengo (sujeito do trecho na primeira unidade entoacional) quem *ajeita no pé esquerdo*, mas um jogador dessa equipe. Esse fenômeno é, de fato, uma metonímia. Para a Gramática Cognitiva que acontece é uma discrepância existente entre a entidade perfilada como sujeito e a entidade que constitui a *zona ativa* envolvida no evento.¹⁹

¹⁸ Nota-se aqui claramente elementos que mapeiam a metáfora conceitual FUTEBOL É GUERRA, explicitada no capítulo 1.

¹⁹ O perfil de uma expressão é a sua denotação. Há mais detalhes no capítulo 4.

A *zona ativa* diz respeito à discrepância que surge entre o significado denotado por uma expressão e a construção que ela compõe. Um exemplo dado por Langacker (2008, p. 332) é o de *consentimento informado*. Nessa expressão, o adjetivo *informado* diz respeito à pessoa que assina o consentimento e não ao documento em si, que é denotado pela expressão. *Consentimento* é a nominalização de um verbo que supõe a existência de um agente, que consente. Esse elemento do *construal* evocado pela expressão é a *zona ativa* que servirá de trajetória para a relação denotada por *informado*.

Essa discrepância entre o perfil da expressão e sua zona ativa, segundo Langacker (1993), “representa a *situação normal* e, portanto, não deve ser encarada nem como especial, nem como patológica” (1993, p. 342). A noção de *zona ativa* opera em diferentes níveis de especificidade e o trecho sendo analisado permite mostrar a eventual pertinência de se explicitá-la ao conceitualizarmos um evento. Com o *Flamengo* ativo no EDA, a ação de *ajeitar* é construída como sendo realizada por uma zona ativa que não corresponde ao todo da entidade sendo perfilada, mas por uma porção dela – no caso, por um do 11 jogadores que representam a instituição *Flamengo*. Por outro lado, a expressão *no pé esquerdo* expõe a *zona ativa* da ação de *ajeitar*, uma vez que ela somente poderia ser realizada com os pés em uma partida de futebol. Ao explicitar que a ação é feita com o pé esquerdo, o narrador atribui relevância ao fato de o jogador usar esse pé e não o outro.

SE FECHA A ZAGA CORINTHIANA

A presença de uma defesa da equipe adversária é presumida pelo conhecimento que falante e ouvinte têm sobre o jogo de futebol. Não é necessário mencionar a *zaga corinthiana* de antemão, pois ela já está presente na conceitualização da partida sendo narrada. Como o narrador informa a iminência de um chute e ele não se concretiza, a fala do narrador sobre a defesa também informa a não realização do evento prenunciado, mas a entoação não permite inferir que a jogada tenha terminado (como ficará mais claro na próxima seção deste capítulo) e, de fato, o lance prossegue com o Flamengo no ataque.

DE TRÁS / LÁ VEM BOMBA / LUIZ ANTÔNIO / BATEU

Essa sequência mostra que, de fato, a jogada continua com a equipe do Flamengo no ataque e se assemelha à anterior. É construída a localização da jogada (*de trás*) e a iminência de um chute a gol (*lá vem bomba*), mas apresenta duas diferenças: (i) o jogador que realiza o chute é explicitado (*Luiz Antônio*) e (ii) o chute de fato acontece (*bateu*). Cada uma das unidades entoacionais ativa uma informação para a qual a atenção do narrador e do ouvinte são direcionadas. Nesse momento, a altura da voz do narrador está elevada e só volta a sua frequência normal após o término da jogada.

EXPLODIU NA ZAGA DA EQUIPE CORINTHIANA

Quando o narrador disse anteriormente *bateu*, a conceitualização do chute e a expectativa de seu resultado são ativadas no EDA. A própria execução do chute já havia sido antecipada como uma *bomba*, que vem, de fato, a *explodir* na defesa adversária. Dada a velocidade da fala do narrador, a descrição dos eventos vai ‘acionando’ alguns elementos e presumindo outros, deixando a cargo da cognição do ouvinte estabelecer as conexões entre eles. Na sequência LUIZ ANTÔNIO / BATEU / EXPLODIU NA ZAGA CORINTHIANA, os ouvintes não têm dificuldade em recuperar a *bomba* como elemento que *explode*, mesmo que a relação anafórica não esteja explicitada na narração.

Comentarei brevemente como essa característica é recorrente também nas outras situações de chutes que não resultaram em gol, por meio dos dados de (30) a (31).²⁰

- (30) de 00:11:23.009 a 00:11:27.013
 ELIAS
 DE TRÁS
 AJEITOU
 RAFINHA - SD (0.02)
 BATEU PRO GOL - SD (0.08)
 FRACO - SD (0.52)

Há, na sequência em (30), dois jogadores envolvidos: Elias e Rafinha. Observando a jogada pelo vídeo, Elias está correndo em direção à área e recebe um passe em sua direção. Faz um passe ‘de primeira’ para Rafinha que domina a bola, gira o corpo para se posicionar de frente para o gol e faz um chute.²¹ A trajetória da bola nesse chute é desviada e ela vai lentamente em direção ao gol, onde o goleiro corinthiano está posicionado para fazer a defesa.

Novamente, o direcionamento da atenção é conduzido para cada elemento novo no encadeamento de ações, cabendo ao ouvinte interpretar o que de fato ocorreu. É importante salientar que a descrição que fiz no parágrafo anterior compreendendo os detalhes da jogada em questão só foi possível após a visualização dos eventos pela transmissão televisiva. Como é possível notar pelos dados apresentados até agora, a narração da partida transmitida por rádio expõe informações bastante restritas sobre os eventos em si. No caso de (30), não há sequer uma menção aos jogadores de defesa que estavam presentes no lance, por exemplo. Esse modo de descrever os eventos fica mais claro no trecho a seguir:

- (31) de 00:18:44.214 a 00:18:46.254
 VAI TENTAR O GIL DE CABEÇA - SD (0.05)

²⁰ O foco da subseção que descreve os cruzamentos é um pouco distinto, mas esse modo de ‘ativar’ os diferentes elementos também se aplica à descrição dos dados lá apresentados – (5) a (25)

²¹ ‘De primeira’ pode ser um chute ou um passe feito sem a preparação prévia do posicionamento da bola, realizado com apenas um toque.

FELIPE - SD (0.73)

Nessa sequência, há um cruzamento, o zagueiro corinthiano Gil acerta a bola com a cabeça e a direciona para o gol, mas Felipe, goleiro do Flamengo, faz uma defesa tranquilamente. Para o ouvinte, não fica claro se o cabeceio (golpe com a cabeça na bola) ocorreu ou não. Existia essa possibilidade, bem como a de que a tentativa resultasse em gol, mas a jogada se encerra com o domínio da bola por Felipe. Ele poderia ter defendido o cabeceio de Gil ou ter-se antecipado na jogada e interceptado o cruzamento. A informação mais relevante para o contexto da narração é que ele encerra a chance de gol, por isso a menção de seu nome com a entoação adequada é suficiente para que o ouvinte esteja ciente do que ocorre em campo.

Há um último dado sobre os chutes mal sucedidos que é detalhado na subseção seguinte, uma vez que o ‘rebote’ do chute de Pato resulta no gol de Romarinho.²² De qualquer maneira, será possível observar que o padrão de ‘jatos’ de fala encadeados por coordenação se mantém.

3.1.1.1.3 Gols

No momento do primeiro gol – dado (32) – Alexandre Pato chuta a bola em direção ao gol, mas há um defensor posicionado no meio do caminho, bloqueando o chute. Ao rebater no zagueiro, a bola volta na direção de Romarinho, que interrompe o movimento da bola e chuta novamente, marcando o gol nesse momento. É importante observar a velocidade da jogada, que ocorre em menos de cinco segundos (13 segundos da sequência são do grito de *GOL*). A necessidade de descrever as ações em tempo real faz com que o narrador cometa alguns equívocos como, por exemplo, julgar que foi o goleiro defendeu o chute de Pato e não o jogador de defesa. É um caso semelhante ao dado em (15) já comentado, em que a bola vai em direção ao atacante, mas este não consegue controlá-la. Esses equívocos, no entanto, não atrapalham a compreensibilidade da narração. Na verdade, é possível considerar que refletem na língua uma situação também incerta em campo, uma vez que há momentos em que a disputa é intensa entre muitos jogadores, sem que seja possível identificar as diferentes ações individualmente. De qualquer maneira, o equívoco se dá em uma unidade entoacional que descreve um evento cujo foco é o autor do gol [ROMARINHO]. Para o falante e para o ouvinte, se o chute anterior rebateu no goleiro ou em um zagueiro (que estavam muito próximos um do outro) é um fato menos importante no momento. A atenção do narrador se volta muito rapidamente ao [ROMARINHO] e há a preparação para narrar o gol que, nesse instante, já ocorreu.

(32) de 00:29:41.909 a 00:30:01.475

EDENÍLSON

²² ‘Rebote’ é quando uma equipe tenta marcar um ponto, a bola é defendida por um adversário mas retorna ao domínio da equipe que atacou inicialmente. O termo não é exclusivo do futebol, sendo usado também no basquete e no handebol, por exemplo.

NA PONTA DIREITA

CONSEGUIU O LANÇAMENTO - SD (0.05)

PATO, PATO, PATO, PATO, PATO, PATO, PATO - SD (0.09)

BATEU - SD (0.02)

PEGOU GOLEIRO VOLTA ROMARINHO - (0.57)

GOL - SD (0.25)

O segundo gol mantém a estrutura da informação sendo desenvolvida pela sequência de unidades entoacionais que ‘ativam’ os enquadramentos de atenção necessários para a narração dos eventos. Essa jogada descreve uma cobrança de pênalti, em que o atacante tem a chance de chutar a bola posicionada sobre uma marca a 11 metros do gol e apenas o goleiro pode tentar obstruir o gol. É um momento com altíssima chance de efetivação do gol, dada a proximidade do chute e a ausência de outros defensores. Dessa forma, a descrição da cobrança evoca (i) o atacante que vai realizar a cobrança; (ii) o momento em que ele inicia seu movimento em direção à bola; (iii) o momento em que a cobrança se efetua e (iv) o resultado do chute, i.e. se foi gol ou não. Cada uma dessas informações é codificada em uma unidade entoacional diferente e funciona de modo mais ou menos autônomo: elas ativam conceitualizações específicas da cadeia de eventos (os quatro momentos mencionados anteriormente) valendo-se do que a unidade anterior acionou no EDA a cada instante.

(33) de 00:38:47.719 a 00:39:05.306

GUERRERO

PRA BOLA

BATEU - SD (0.77)

GOL - SD (1.82)

Os dados nesta seção demonstram como cada unidade entoacional corresponde a um foco de atenção distinto. O dinamismo com que a partida acontece demanda do narrador a capacidade de descrever as jogadas do modo mais sucinto possível. Assim, cada unidade entoacional corresponde ao que é essencial em termos de conteúdo objetivo, mas a organização da informação é realizada com base nas informações que falante e ouvinte já compartilham por meio do *common ground* e do EDA.

O conhecimento sobre jogos de futebol e sobre a forma como ele é narrado que os interlocutores compartilham em uma transmissão radiofônica permitem que uma sintaxe baseada na coordenação por justaposição seja eficiente mesmo com a omissão de anáforas e de referências.

3.1.1.2 Entoação

Nesta seção, o foco é voltado ao polo fonológico do enquadramento de visualização, mais especificamente ao canal da entoação. Conforme mencionado anteriormente, *qualquer* elemento de uma instância de uso que seja recorrente e convencional é passível de ser analisada como unidade linguística. Aqui, mostro como as alterações na frequência fundamental (i.e. a variação na altura ou *pitch* da voz) do narrador também configuram unidades linguísticas, ao se estabelecerem como o polo fonológico de uma unidade simbólica, cujo polo conceitual diz respeito às chances da realização de um gol.²³

3.1.1.2.1 A fala do narrador

Primeiramente, é importante mostrar como a entoação do narrador se comporta em uma situação de conversa, em que o propósito do evento de uso não é exatamente atrair a atenção do ouvinte para a descrição de um evento da partida sendo narrada. O trecho (34) é uma dessas situações. Nele, o narrador discute com um dos comentaristas sobre qual presente a repórter de campo deveria receber de aniversário:

- (34) de 00:06:06.657 a 00:06:15.563
 uma piscina - SD (0.73)
 aquela de bolinha?
 pequenininha? - SD (0.12)
*isso*²⁴
 pronto
 tá resolvido - SD (0.2)
 Mayra é uma grande atleta - SD (0.08)
 uma grande nadadora
 e vai receber uma piscina de bolinhas de presente - SD (0.8)

Não há emoção nem expectativa de que um evento relevante ocorra na partida sendo transmitidas por esse trecho. É possível, nesse momento, observar que a frequência fundamental da voz do narrador se mantém entre 100Hz e 230Hz, como mostra a Figura 8 que corresponde à fala

²³ As imagens utilizadas nesta seção foram extraídas por meio do uso do software *Speech Filing System*, desenvolvido pela University College de Londres.

²⁴ O trecho está em *italico* porque corresponde à fala do comentarista que conversa com o narrador. É, na verdade uma fala sobreposta, que não interfere nos dados e tampouco na argumentação. Fosse este um estudo das interações dentro da cabine de transmissão, a exibição da transcrição deveria ser diferente. Na transcrição completa e no ELAN, no entanto, essa sobreposição fica evidente.

transcrita em (34). O canal de entoação nessa situação de uso é pouco saliente, favorecendo o direcionamento da atenção dos ouvintes para o conteúdo segmental do que está sendo dito.²⁵

Figura 8 – Frequência fundamental do narrador em trecho de conversa

Em seguida, mostro como a variação da frequência fundamental durante a narração da partida (i.e. a descrição dos eventos ocorridos em campo) é sistematicamente mais relevante para a construção da significação.

3.1.1.2.2 Iminência do gol

Observemos agora a curva prosódica do momento do primeiro gol, que corresponde às unidades entoacionais apresentadas em (32):²⁶

²⁵ Isso não implica que a entoação não componha a significação desse tipo de evento de fala. Conforme mencionado na seção anterior, a entoação contribui para a significação mesmo em conversas cotidianas – o que muda é a saliência que se atribui a um ou outro canal a depender da situação em que o evento ocorre.

²⁶ Como a transcrição é referente ao segundo tempo de jogo, os dois gols descritos nesta dissertação correspondem ao terceiro e ao quarto gols que ocorreram na partida.

Figura 9 – Gol descrito em (32)

Comparando-a com a fala corriqueira, nota-se que a frequência do trecho (32) já se inicia mais elevada, por volta de 200hz. Conforme a bola fica mais próxima da área e a chance de gol aumenta, a frequência fundamental aumenta também, chegando a mais de 300Hz, com picos de 450Hz (relembro que, na conversa, o narrador mantém a frequência entre 100Hz e 230Hz). Esse é o momento em que o narrador diz *Pato, Pato, Pato, Pato, Pato, Pato, Pato / bateu / pegou goleiro volta Romarinho*. A pausa de 0,57s é suficiente para (i) o narrador tomar ar, preparando-se para o grito de gol que segue e (ii) o ouvinte criar uma expectativa sobre a ocorrência ou não de gol. No caso em questão, o gol ocorre e o grito alongado da palavra *gol* é a consolidação de que o evento foi realizado. Durante esse grito, é possível perceber na Figura 9 a tentativa do narrador manter sua frequência constante em 150Hz, mas as oscilações são perceptíveis, formando o padrão que se assemelha a retângulos no contorno da entoação. Para assinalar o final do êxtase gerado pela realização do gol, há uma queda bastante marcada: vai de aproximadamente 275Hz para cerca de 140Hz em 2,5 segundos.

A entoação no evento de narração do gol é bastante diferente daquela apresentada no trecho (34). Ao descrever os eventos do jogo, o narrador busca coordenar a atenção do ouvinte à sua e a elevação da frequência fundamental é um modo de indicar a possível iminência de um gol. A correspondência no polo conceitual se dá no canal da estrutura da informação, como uma unidade prospectiva. Uma elevação da altura da voz do narrador no enquadramento de visualização '0' indica que no evento de uso seguinte ('+') haverá uma pausa e uma unidade que indicará a realização ou não do gol.

Da mesma maneira, a queda duradoura dessa mesma frequência significa o fim de um momento catártico do jogo. Como mostro mais adiante, essa queda é uma unidade recorrente de que um momento importante do jogo terminou. Essa oscilação padronizada e controlada da prosódia é um indício de que, na narração, o canal da entoação passa a ser mais marcado que aquele do conteúdo segmental.

O segundo gol da narração transcrita é resultado de uma cobrança de pênalti. As chances de um gol ser efetivado nesse tipo de cobrança são bastante altas, então ela gera uma grande expectativa para os espectadores e também para o narrador. Nota-se que há uma diferença em relação ao primeiro gol: por ser uma jogada de bola parada, há discussão entre os jogadores e o árbitro, um certo momento de indecisão entre os jogadores da equipe atacante para decidir quem realizará a cobrança etc. Ao mesmo tempo, o narrador precisa manter a atenção do ouvinte que aguarda o desfecho da cobrança, por isso a frequência fundamental já começa alta.

Figura 10 – Gol descrito em (33)

Assim, a expectativa da realização de um gol é perceptível na fala do narrador, independentemente de seu conteúdo segmental. Vemos na Figura 10 que a frequência fundamental começa aproximadamente em 300Hz, cai para cerca de 150Hz e se mantém (com algumas oscilações) em 300Hz durante o grito de gol (assinalado pelo retângulo tracejado), apresentando uma queda alongada ao final, voltando para cerca de 150Hz. Este último número é a frequência comum da voz do narrador como visto na figura 8 do início desta seção.

Há, portanto, uma associação simbólica entre a elevação da frequência fundamental e a iminência de um gol, bem como entre a queda dessa frequência e a retomada da normalidade na partida.

Nas imagens seguintes, mostro a curva da frequência da voz do narrador ao descrever momentos em que há a possibilidade de gol, mas ela não se concretiza. Como o foco desta seção é a sistematicidade da variação entoacional, a transcrição dos trechos sob análise estão simplificadas e são apresentadas apenas a título de contextualização.²⁷

²⁷ Nesses casos, as pausas foram omitidas e as unidades entoacionais estão separadas por barras inclinadas.

Figura 11 – Sequência em (35)

(35) de 00:03:10.221 a 00:03:20.566

ROMARINHO LIGA NA FRENTE COM GUERRERO / ANTECIPAÇÃO É DO ZAGUEIRO CHICÃO / ERROU NO TOQUE DA BOLA / IBSON ROUBOU / METEU NO COMANDO / GUERRERO / AJEITOU NO MANO A MANO / PARTIU PRA CIMA / NÃO GUERRERO

Figura 12 – Sequência em (36)

(36) de 00:16:46.945 a 00:16:59.293

PARTIU DE NOVO ANDRÉ / ELE FAZ A BOLA CHEGAR AQUI NA PONTA ESQUERDA / PODE PARTIR UM LANÇAMENTO / CORTOU NO PÉ DIREITO /

LANÇAMENTO / FEITO / SAIU / LANÇAMENTO / É BOM / MATOU NO PEITO
/ CRESCER NA GRANDE ÁREA / INVADIU / BATEU POR BAIXO / VEM PRA
BOLA FÁBIO SANTOS

Figura 13 – Sequência em (37)

(37) de 00:11:17.104 a 00:11:27.002

LÁ VEM FLAMENGO / VEM ANDRÉ SANTOS NO PÉ DIREITO ELE FAZ O
LANÇAMENTO A MARCELO MORENO / NA CANELA NÃO PODE MORENO /
ELIAS / DE TRÁS / AJEITOU / RAFINHA / BATEU PRO GOL / FRACO

Nas figuras 11, 12 e 13, percebe-se que há uma regularidade na variação da frequência fundamental. Essa variação é percebida pelos ouvintes como um aumento e uma diminuição na altura da voz do narrador (i.e. a voz alterna entre mais ‘aguda’ e mais ‘grave’). Conforme visto no caso dos dois gols, o aumento na altura se deve à iminência de que de fato ocorra um gol. A sua diminuição, consequentemente, significa o afastamento dessa possibilidade. Não há distinção sobre qual equipe está atacando ou quem são os jogadores envolvidos na jogada, tampouco o modo como a situação de risco de gol é criada e desfeita: o padrão segue o mesmo em todos os casos.

O dado em (38) mostra a mesma recorrência com uma pequena diferença: após um momento de elevação da frequência que indica o aumento da chance de gol, a narração é retomada, pois a posse de bola volta à equipe atacante. Isso faz com que a queda alongada, presente nos dados anteriores, não aconteça com a frustração do gol, porque a chance ainda existe. Neste dado, ela aparece apenas ao término da sequência, o que reforça seu caráter linguístico, como contraparte fonológica de uma unidade simbólica que tem o afastamento do risco de gol como unidade conceitual.

Figura 14 – Sequência em (38)

(38) de 00:07:44.180 a 00:07:59.374

ELE FEZ O PIVÔ / RECUOU DE NOVO ALI COM O ANDRÉ SANTOS / INVERTEU O JOGO / AGORA O PASSE FOI CORRETO PELA PONTA DIREITA / PARTIU A EQUIPE DO MENGÃO / LÁ VEM FLAMENGO / AJEITOU / QUEM SABE O GOL / NO PÉ ESQUERDO / SE FECHA A ZAGA DO CORINTHIANS / DE TRÁS / LÁ VEM BOMBA / LUIZ ANTÔNIO / BATEU / EXPLODIU NA ZAGA DA EQUIPE CORINTHIANA

Para concluir esta seção, apresento a seguir duas situações em que há também uma ligeira diferença em relação às curvas anteriores. São jogadas em que a iminência de gol existiu e que a chance de que ele se concretizasse foi muito alta – embora o gol não tenha ocorrido.

A primeira, na Figura 15 e no dado em (39), é a descrição de uma cobrança de falta em que a bola passa muito próxima da trave. É possível observar certa semelhança com a cobrança do pênalti, pois a frequência fundamental da voz do narrador já está alta desde o início. Ela se mantém assim até a cobrança e depois do pico de altura tem uma queda alongada, indicando o afastamento do perigo, pois a bola não entrou no gol.

Figura 15 – Sequência em (39)

(39) de 00:22:03.029 a 00:22:08.496

VAI PARTIR A COBRANÇA / MUITO DEMORA CHICÃO / BATEU / PRA FORA

A Figura 16 mostra a curva da descrição de um chute que se originou do *rebote* de um escanteio.²⁸ Ele foi cobrado em direção à área e a defesa afastou a bola daquela região, mas ela caiu nos pés de Ralf, que a chuta em direção ao gol. A bola passa rente a uma das traves.

A linha tracejada indica a pausa que o narrador faz logo após o chute. Nota-se aqui uma semelhança com a imagem em 9, do primeiro gol. A expectativa é alta, e a frequência fundamental do narrador chega a quase 500Hz. O trecho depois da linha tracejada corresponde à palavra *inacreditável* e, apesar de se iniciar constante e com altura elevada, logo apresenta uma queda seguida de mais um pico e outra queda alongada. Considerando as recorrências apresentadas anteriormente, a combinação de aumento de frequência com as quedas alongadas realizada dessa maneira se associa à informação de que um gol esteve muito próximo de acontecer em uma unidade simbólica.

²⁸ Um *escanteio* ocorre quando a equipe de defesa tira a bola de campo através da linha de fundo onde se encontra o próprio gol. A equipe atacante tem direito de repor a bola em jogo com os pés, posicionando-a na intersecção da linha de fundo com a linha lateral.

Figura 16 – Sequência em (40)

(40) de 00:13:04.227 a 00:13:14.505

DOUGLAS / BATEU O ESCANTEIO / TIROU A ZAGA / VOLTOU RALF / INACREDITÁVEL

Esses efeitos que a variação de altura da voz do narrador provoca são característicos da narração de futebol, sobretudo no rádio. A prosódia da narração é tão marcada que torna fácil a identificação do seu contexto de produção. Ao ouvir uma fala com esses tipos de variação, um ouvinte que já foi exposto ao gênero irá identificá-lo e diferenciá-lo facilmente de outras situações de uso linguístico como uma notícia de rádio, por exemplo (cf. Mathon, 2014). Trata-se do estabelecimento de um código que é compartilhado por falante e ouvinte, compondo o *common ground* sobre o qual se assentam as condições de compreensão da narração de futebol.

Conclusões

Neste capítulo foi possível observar que a elaboração linguística dos eventos descritos na narração de futebol objeto deste trabalho se dá por meio de diferentes canais do enquadramento de visualização. Dadas as características específicas dos eventos de uso em uma narração futebolística, os canais da estrutura da informação no polo conceitual e da entoação no polo fonológico ganham destaque e contribuem de modo significativo para a compreensão da fala do narrador. Dessa maneira, há unidades simbólicas na narração de futebol que não correspondem a um pareamento entre uma *situação objetiva* e um *conteúdo segmental*.

A estrutura da informação se articula com unidades entoacionais que coordenam a atenção de falante e ouvinte em eventos resumidos. A justaposição dessas unidades entoacionais torna a narração mais rápida e exige que as relações conceituais (semânticas) entre elas sejam

estabelecidas pelo ouvinte, seja pelos elementos introduzidos imediatamente antes no EDA, seja pelo conhecimento compartilhado que falante e ouvinte têm dos eventos passíveis de ocorrer em um campo de futebol.

As curvas entoacionais mostram que a variação na frequência fundamental da voz no narrador também é uma faceta de uma unidade simbólica, na medida em que é a contraparte fonológica da conceitualização de eventos de iminência de gol ou afastamento desse risco.

No capítulo seguinte, mostro como o EDA e o *common ground* também se fazem presentes em uma análise com foco mais aproximado, visando o canal de conteúdo segmental e de informação objetiva da narração de futebol transmitida por rádio.

4 OS SUJEITOS NA CONCEITUALIZAÇÃO DA NARRAÇÃO

Neste capítulo, descrevo alguns elementos da narração de futebol com foco mais aproximado, observando elementos presentes nos canais do conteúdo objetivo e do conteúdo segmental, já descritos brevemente no capítulo anterior. Esses canais corresponderiam, grosso modo, às cenas observadas e às expressões que as codificam, respectivamente. O objetivo deste capítulo é mostrar como, com uma descrição mais detalhada, percebe-se aquilo que é pragmaticamente óbvio, mas que é sempre posto de lado pelas teorias linguísticas predominantes: que a relação existente entre a percepção do falante e do ouvinte sobre a cena descrita é fundamental para a construção de significação a partir de uma expressão linguística.

O capítulo se divide em duas seções: Os sujeitos na conceitualização da narração e Subjetificação na narração de futebol. A primeira detalha um pouco mais o enquadramento de visualização já apresentado, focalizando no que Langacker (2000, 2008) chama *modelo de palco*. É por meio desse modelo que são explicadas as formas de conceitualização de determinados conteúdos, evidenciando as ações do falante e do ouvinte como parte inerente à significação. A segunda seção mostra como o conhecimento compartilhado entre os interlocutores é essencial ao processo de conceitualização dos eventos descritos pelo narrador. Apresenta também alguns usos não prototípicos de certas expressões, possíveis por meio da extensão semântica que caracteriza a subjetificação.

Conforme apresentado no capítulo anterior, a Gramática Cognitiva (Langacker 1987, 2008) é uma teoria que trata a semântica como elemento fundamental da gramática das línguas naturais. As três estruturas com que trabalha (fonológica, conceitual e simbólica) são convencionalizadas a partir do uso da língua, por meio de processos cognitivos dentre os quais se destacam para este trabalho a esquematização (brevemente introduzida também no capítulo anterior) e a categorização.

O processo de esquematização é aquele que envolve a identificação de propriedades comuns a determinados elementos de modo a criar categorias superordenadas chamadas esquemas. Os exemplos já mencionados são o do termo [ANIMAL], esquema das instâncias [CACHORRO], [GATO] e [GALINHA] e o esquema do uso dos determinantes em posição anterior aos nomes, em que [O TIME], [O FLAMENGO] e [A PONTA DIREITA] são instâncias da estrutura mais esquemática [[DET][NOM]]. A esquematização é um meio pelo qual a categorização opera, mas não o único.

A categorização é a interpretação de novas experiências em função de outras já vividas (categorias já criadas). Uma categoria é um conjunto de elementos considerados semelhantes devido a alguma característica comum (todas as instâncias de um esquema pertencem a uma mesma categoria). Se uma estrutura já pertence a determinada categoria, poderá ser usada para *categorizar* uma estrutura nova. Esse processo é mais simples quando o elemento ‘categorizador’ é mais esquemático que o ‘categorizado’, como o uso de *anel* para um trajeto rodoviário circular,

como em *anel viário*. Um elemento (*rodovia circular*) é categorizado em função de outro elemento mais esquemático (*entidade circular*).

Pode ocorrer, no entanto, de haver conflito entre as características da estrutura nova e daquela mais arraigada e, ainda assim, a categorização se realizar. Nesse caso, trata-se de uma *extensão* a partir da estrutura considerada prototípica (ao menos localmente) da categoria em que o novo elemento se enquadra. É o caso de *anel superior* ou *anel inferior* para designar os diferentes níveis de altura dos locais destinados a torcedores em estádios e ginásios de construção retangular, por exemplo.¹ Usa-se uma *entidade circular* para categorizar uma *entidade retangular*. Como *entidade circular* não é uma unidade esquemática em relação a *entidade retangular*, elas compartilham alguns elementos por extensão, uma vez que a primeira pode ser considerada prototípica para o uso da palavra *anel*.

Há, portanto, dois modos de categorização: por esquematização e por extensão. A elaboração se dá entre elementos que se organizam em uma relação de esquema-instância, ao passo que a extensão ocorre quando há a percepção de similaridade entre os elementos, mesmo que haja conflito entre suas especificações. Ou seja, uma categoria é criada a partir de um protótipo. Na extensão, a categoria se expande a partir das características de seu elemento prototípico (aquele considerado o melhor exemplar) para incluir novos elementos. É devido à capacidade de categorização que criamos metáforas e conceitos inovadores. É também por causa da categorização e da extensão que existe a polissemia. Essa capacidade cognitiva é a base para o processo de *subjetificação* que apresento mais adiante.

Como mencionado anteriormente, a gramática de uma língua é entendida pela Gramática Cognitiva como um estoque de estruturas fonológicas, estruturas conceituais e conjuntos simbólicos, ou seja, as construções gramaticais não são regras para manuseio de símbolos: elas próprias são unidades simbólicas compostas por um polo semântico e um polo fonológico, o que torna a distinção entre elementos lexicais e gramaticais mais difusas. A proposta de Langacker aproxima esses dois tipos de elementos, que devem ser entendidos como uma gradação entre estruturas mais específicas e outras mais esquemáticas. Como a esquematização se dá a partir do uso concreto da língua, a gramática surge a partir do processo de esquematização que ocorre com base em exemplares efetivamente usados pelas pessoas. Ao abordar a língua dessa maneira, a Gramática Cognitiva se caracteriza como uma teoria mais empirista, no sentido de que entende que os padrões emergem dos fatos observados. A partir do uso da língua, são criados esquemas com diferentes níveis de abstração, muitas vezes concorrentes entre si. Se há alguma disparidade nos padrões, há dois (ou mais) esquemas distintos na língua que podem ser igualmente produtivos ou não.

Por exemplo, podemos dizer que há, no português, dois esquemas para codificar a noção de imperativo (ao menos em manuais de instrução e livros de receita): um que utiliza as formas do presente do modo subjuntivo e outro que utiliza as formas de infinitivo. Não é possível afirmar (sem uma análise quantitativa) qual desses esquemas é mais produtivo; tampouco que um deles é

¹ Os exemplos a seguir são adaptados de Langacker (2008).

uma exceção à regra de formação do imperativo no português: trata-se de um caso em que há dois esquemas concorrentes.

É na alternância de corroboração entre esquemas concorrentes que se dá a mudança linguística. Uma extensão de categoria pode ser corroborada por seu uso, a ponto de ampliar as características do esquema usado inicialmente (o prototípico para a situação) e possibilitar outros usos semelhantes, pelo processo de elaboração. A subjetificação, como mostro a seguir é a extensão semântica de um esquema.

É dessa maneira, dentre várias outras, que essa abordagem gramatical atribui à semântica uma relevância primária na língua. A distinção entre a semântica e a pragmática, porém, é considerada gradual, bem como a separação de elementos linguísticos e não linguísticos.² As unidades linguísticas são ‘gatilhos’ para a construção do significado, e é somente no contexto de uso que o significado das unidades linguísticas se estabelece plenamente.

4.0.2 Visualização e *construal*

Para a Gramática Cognitiva, há um conteúdo semântico que pode ser acessado conceitualmente de modo mais ou menos neutro. Trata-se do *conteúdo conceitual*, noção que será detalhada mais adiante. No entanto, quando ele é codificado linguisticamente, o ponto de vista do falante (ou do ouvinte) passa também a fazer parte da significação, por meio do *construal* utilizado.³ Assim sendo, o modo como a concepção de uma cena se realiza é fundamental para a interação linguística entre falante e ouvinte.

Um evento somente pode ser descrito a partir de um determinado ponto de vista. É por isso que a Gramática Cognitiva se vale da metáfora visual para apresentar seu modelo de conceitualização. Quem visualiza uma cena ou um objeto, percebe esses elementos de um ponto de vista dentro de seu campo de visão – que é limitado. Esse campo de visão engloba tudo o que o olho capta, mesmo que não seja parte do foco de atenção do visualizador, mas só é considerado objeto da visualização aquilo que for objeto da atenção.

A imagem da Figura 17 mostra o conteúdo conceitual. Esse conteúdo antecede a percepção, no sentido de que, ao visualizar uma taça em branco, a “neutralidade” já não existe. O mesmo vale se visualizarmos dois rostos em preto. Aquilo que ressalta à nossa percepção é chamado de *figura* pela Gestalt e a informação da qual ela se destaca é o *fundo*.

² Como apresentado no capítulo anterior, *qualquer* aspecto convencionalizado a partir de instâncias de uso pode se tornar uma unidade linguística.

³ Na Figura 6 (no capítulo anterior), há uma sequência de enquadramentos de visualização. As setas que ligam o S e o H (falante e ouvinte) aos canais do enquadramento representam o *construal* de que tratamos neste momento.

Figura 17 – Figura x Fundo

Fonte: :

<https://renatatariga.wordpress.com/2013/06/21/estudo-da-gestalt/>

Não há figura sem fundo, tampouco fundo sem figura. O fato de adotarmos um ponto de vista que perceba a taça com mais saliência não exclui os rostos da imagem: eles continuam presentes na composição da imagem completa.

O processo de significação linguística se dá da mesma maneira: nem todo o conteúdo de uma concepção é, necessariamente, focalizado com o uso desta ou daquela expressão.⁴ Nos termos da Gramática Cognitiva, o *perfil* de uma expressão corresponde à figura de determinada conceitualização e a *base*, ao fundo. O *perfil*, sendo o foco da visualização, é a concepção denotada pela expressão linguística. Por exemplo: *hipotenusa* perfila a reta oposta ao ângulo reto de um triângulo, enquanto as outras retas são a *base* dessa conceitualização. Mesmo que a concepção do triângulo retângulo seja necessária para compreender a palavra *hipotenusa*, não está perfilada por ela (Langacker, 2002, p. 5-6).

Conforme mencionado anteriormente, os termos da Gramática Cognitiva usam metáforas visuais como metalinguagem. De uma maneira simplificada, o visualizador corresponde ao *sujeito* da concepção; o foco da visualização, ao *perfil* da expressão; o campo de visão total, ao *escopo máximo*; e o que Langacker chama ‘palco’ (*onstage*) corresponde ao *escopo imediato*. A Figura 18 ilustra essa situação de concepção, que recebe o nome de *arranjo perspectival* (*viewing arrangement*).⁵

⁴ Essa diferença se dá na forma de qual *construal* a expressão evoca, conforme esclarecido mais adiante.

⁵ Do mesmo modo que os diagramas comuns aos estudos da Gramática Cognitiva, as imagens deste trabalho têm caráter heurístico, servindo apenas como uma ilustração e não como uma representação rigorosamente teórica dos conceitos abordados. Ainda assim, sua elaboração foi bastante proveitosa para a própria análise, uma vez que, para definir os diagramas, a conceitualização deveria também estar clara. Isso levou à reelaborações frequentes das imagens deste texto.

Figura 18 – Modelo de Palco

Fonte: Langacker (2006)

No cotidiano, o corpo humano percebe diferentes estímulos: cheiros, sons, imagens etc. A nossa percepção permite criar impressões sobre uma determinada situação no mundo: pode ser um objeto, um evento ou qualquer conceito que se crie, antes de ser codificado linguisticamente. A concepção criada a partir dessa percepção é o que recebe o nome de *conteúdo conceitual*, conforme apresentado no final da seção anterior. Esse conteúdo, no entanto, é codificado linguisticamente por meio de um *construal*, ou seja, a codificação desse conteúdo em língua vai variar de acordo com a especificidade, o foco, a proeminência atribuídos aos elementos observados e com a perspectiva adotada pelo falante em relação ao que foi conceitualizado.

Desse modo, as unidades linguísticas permitem diferentes *construals* para um mesmo conteúdo conceitual. Um *construal* sempre evoca um conteúdo e este sempre é codificado por meio de um *construal*. Tomemos as expressões em (1):

- (1)
 - a. Um recipiente com líquido.
 - b. Um copo com água dentro.
 - c. A água dentro do copo.
 - d. Um copo meio cheio.
 - e. Um copo meio vazio.

Cada uma delas codifica um *construal* diferente sobre um mesmo conteúdo conceitual: a concepção de um copo contendo água ocupando somente metade de seu volume (representado pela Figura 19).⁶

⁶ A minha descrição da imagem já perfila alguns elementos e coloca outros como base. O caso é semelhante à imagem na Figura 17.

Figura 19 – *Conteúdo conceitual*

Fonte: Adaptado de Langacker (2008).

Outra situação em que isso ocorre é com a diferença do uso de advérbios como *na frente de* e *atrás de*. As sentenças em (2) codificam *construals* diferentes, uma vez que os respectivos conceitualizadores adotam *pontos de visualização* (*vantage points*) diferentes.

- (2) a. A árvore está na frente da pedra.
b. A árvore está atrás da pedra.

A diferença entre (a) e (b) em (2) diz respeito ao ponto no espaço onde se localizam os respectivos conceitualizadores. No entanto, ambos selecionam como elemento principal a *árvore*, que é codificada como sujeito das sentenças. A *árvore* é mais proeminente na conceitualização. Na terminologia da Gramática Cognitiva, o nominal [a árvore] funciona como *trajetor* (TR) na relação com o nominal [a pedra] que, nesse caso, é *marco* (LM).⁷

Os pontos de visualização presentes no exemplo (2) mostram que parte da significação dessas unidades linguísticas depende de um conteúdo que não é objetivo, ou seja, ela se vale de uma informação que não está ‘colocada no mundo’: depende do trabalho cognitivo dos interlocutores. O mesmo se aplica às expressões em (1) quanto à alternância na definitude dos artigos empregados.⁸ Por ora, o importante é observar que nem todas as informações de uma cena são codificadas linguisticamente, mesmo que estejam acessíveis ao falante e ao ouvinte. Isso se deve à diferença entre o conteúdo do polo objetivo e o conteúdo do polo subjetivo da conceitualização. Essa distinção deverá ficar mais clara após a seção seguinte deste capítulo.

Nesta breve seção, abordei alguns elementos que mostram a importância do contexto e da conceitualização para a abordagem da Gramática Cognitiva. Fica claro que o sujeito da conceitualização é essencial à elaboração do significado. A *subjetificação* é um fenômeno de *construal* que se dá justamente na relação que os conceitualizadores estabelecem com os objetos conceitualizados, por meio de variações no arranjo perspectival.⁹

⁷ As siglas utilizadas - TR e LM - referem-se aos termos originais em inglês, *trajector* e *landmark*, respectivamente.

⁸ O uso do artigo definido faz com que o *construal* da expressão (1-c) exija que o referente do sintagma [a água] faça parte do *common ground*.

⁹ Essa é a visão langackeriana da subjetificação, sobre a qual se baseia a descrição realizada neste capítulo. Traugott (1982, 1989) apresenta o conceito de modo ligeiramente distinto, como um “reforço pragmático” mais ligado à gramaticalização e à mudança semântica. Nesse sentido, enquanto para Traugott a subjetificação é um processo mais diacrônico ligado às construções linguísticas, para Langacker ela é um fenômeno de *construal*, podendo ter efeitos diacrônicos ou não.

4.0.3 Arranjo perspectival: ótimo x egocêntrico

O diagrama na Figura 18 (*Modelo de palco*) representa o que Langacker (1985) chama *arranjo perspectival ótimo*. Nele, o sujeito da conceitualização (S) encontra-se totalmente fora da região do palco, ou seja, do escopo imediato. O objeto da concepção (O) é perfilado e, portanto, está dentro da região do palco. De todo modo, ambos compõem o escopo máximo da predicação, isto é, do mundo passível de conceitualização.¹⁰ Diz-se então, que (S) está *construído* de modo *maximamente subjetivo* e que (O) está *construído* de modo *maximamente objetivo*. Isso representa, em princípio, que o conceitualizador concebe uma determinada situação sem explicitar seu próprio envolvimento nela.

Em uma situação de interação, é prototípico que haja mais de um conceitualizador (por exemplo, o falante e o ouvinte). O contexto da enunciação (e, consequentemente, da conceitualização) que envolve todos os sujeitos da concepção é o que Langacker chama *ground*. Assim sendo, o arranjo perspectival ótimo exclui da predicação tanto o falante como o ouvinte, ou seja, todo o contexto de enunciação - o *ground*.

Na seção 4.0.2, os exemplos (1) – sobre o copo – e (2) – sobre a localização da árvore – mostraram que a ausência total dos elementos do *ground* não se realizou linguisticamente: no primeiro caso, o fato de o artigo ser definido ou indefinido mostra como o conhecimento dos interlocutores está presente na conceitualização. O artigo definido deixa mais informação semântica a cargo dos sujeitos da concepção, ao passo que o artigo indefinido faz essa exigência em menor nível, uma vez que evoca uma categoria genérica codificada pelo substantivo que o sucede. O exemplo de localização da árvore mostrou como o local onde se encontram os conceitualizadores e a consequente perspectiva por eles adotada alteram o *construal* que deve ser elaborado para acessar determinado conteúdo conceitual.

Em uma situação de língua em uso efetivo, o ponto de visualização do falante e do ouvinte, bem como seus conhecimentos, crenças e atitudes fazem parte do *ground* (Clark, 1996). Considerando que a construção de significado é um processo realizado por falantes e ouvintes com base naquilo que pressupõem compartilhar mutuamente, é impossível haver um uso linguístico cuja significação seja totalmente independente dos conceitualizadores e não dependa de nenhum esforço cognitivo por parte deles. Conforme salientado anteriormente, as unidades linguísticas são ‘gatilhos’ para a significação; esta última ocorre diferentemente a cada interação, isto é, a cada *ground* formado para uma interação.

O exemplo (3) poderia ser usado como tentativa de *construal* realizado com arranjo perspectival ótimo. Não há artigos, não há adjetivos nem pronomes e as ações descritas são perenes, praticamente uma característica dos referentes que as executam.

(3) Gato mia, cachorro late

¹⁰ O termo *predicação* é utilizado como sinônimo de conceitualização, ou seja, é o *construal* que acessa um conteúdo conceitual e é codificado linguisticamente.

No entanto, um elemento fundamental nesse exemplo (até mesmo para *construir* a noção de ‘perenidade’ das ações) é o tempo presente. Os tempos verbais funcionam nas gramáticas das línguas como ‘elementos aterantes’ (*grounding elements*), isto é, situam a cena conceitualizada em relação ao *ground*. O presente codificado pelas formas [mia] e [late] estabelece uma relação temporal com o contexto da enunciação, ou seja, parte da informação ainda necessita ser *construída* no *ground*, fazendo com que o arranjo perspectival adotado não possa ser considerado ótimo.

O oposto do arranjo perspectival ótimo é o *arranjo perspectival egocêntrico*. Nessa situação, o *ground* todo é conceitualizado dentro do escopo imediato. A predicação descreve uma cena contemplando o envolvimento de todo o *ground*. Em outras palavras, é quando a própria conceitualização compõe o objeto da conceitualização.

Figura 20 – Arranjo Perspectival Egocêntrico

Fonte: Langacker, 2006

A Figura 20 representa essa situação: o foco está justamente no processo de conceitualização, incluindo ambos os participantes (sujeito e objeto). Um exemplo de construção linguística que seja realizada de modo totalmente objetivo também é muito difícil de se concretizar, considerando-se que um conteúdo que inclua todo o *ground* deve codificar elementos que envolvam informações extralinguísticas, tais como: o histórico de experiências de cada conceitualizador, suas expectativas e o conhecimento de mundo que possuem.

A noção de *ground* está sendo entendida por mim como toda a informação presente no contexto de enunciação de modo semelhante ao *common ground* apresentado por Clark (1996). Como esse *ground* inclui até a crença mútua dos interlocutores de que compartilham o *ground*, a codificação de todos esses elementos em um arranjo perspectival ótimo é inviável linguisticamente. No caso de um indivíduo codificar em língua cada uma das informações compartilhadas, sua fala será infinita, pois o *ground* se alterará a cada nova informação e deverá ser codificado novamente.

Os arranjos perspectivais ótimo e egocêntrico são, de todo modo, pontos extremos de uma gradação em que os conteúdos conceituais (sejam eles do polo objetivo, sejam relativos ao

ground) são ora *construídos* mais objetivamente, ora mais subjetivamente, como implícitos na codificação linguística.

4.0.4 Subjetificação

Até aqui, a principal distinção feita é entre o que está dentro do ‘palco’, ou seja, no escopo imediato da predicação, e o que está fora, no escopo máximo. Foi apresentado também o *ground*, isto é, o momento e o espaço em que a conceitualização ocorre; ele inclui também o próprio falante e o ouvinte, bem como as informações, conhecimentos e crenças que eles têm sobre o mundo, sobre si mesmos e sobre o outro. Eles são, conforme apresentado na seção 4.0.2, os conceitualizadores. É possível também designá-los (conforme a Gramática Cognitiva), de modo tornar a subjetificação um pouco mais intuitiva, como sendo cada um deles um ‘sujeito da concepção’. É a essa posição externa ao escopo imediato que o uso do termo ‘subjetivo’ se refere e está diretamente associado ao fenômeno da *subjetificação*.

Se o espaço do sujeito da conceitualização é *subjetivo*, o espaço do ‘palco’ - em que se encontra o ‘objeto da conceitualização’ - é, por oposição, um espaço *objetivo*. Assim sendo, há dois polos do processo de conceitualização (e, conseqüentemente, da predicação) que, conforme explicitado na seção 4.0.2 não são totalmente independentes e não podem existir isoladamente.

A mesma seção apresentou também a distinção entre conteúdo conceitual e *construal*. Nesse ponto há um aspecto fundamental para a *subjetificação*: ambos podem fazer parte tanto do polo objetivo como do polo subjetivo. Em outras palavras, existe conteúdo conceitual subjetivo e conteúdo conceitual objetivo. O conteúdo subjetivo é toda informação sobre o *ground*, ou seja, são os elementos contextuais da produção da significação. Envolve não apenas o falante, mas também o ouvinte, o espaço e o tempo em que a predicação ocorre, bem como todo o conhecimento compartilhado entre os elementos do *ground*. Por outro lado, o conteúdo objetivo é aquilo que os elementos do *ground* conceitualizam, são as informações observáveis, os objetos da conceitualização.

A Figura 21 traz essa separação de modo mais claro. Nela, *S1* e *S2* são os sujeitos da conceitualização. As linhas curvas acima deles representam a separação entre o conteúdo do espaço subjetivo e o conteúdo do espaço objetivo, onde o objeto da conceitualização *O* se encontra. As linhas tracejadas delimitam a área sobre a qual incide a atenção dos conceitualizadores. Utilizando a metáfora visual, essa área corresponde ao campo de visão dos sujeitos - é com base nela que se elabora o *construal* que fazem do objeto percebido. Entre si, *S1* e *S2* estabelecem uma relação de consciência mútua, que faz parte do espaço subjetivo e é representada pela seta tracejada bidirecional. Reforça-se aqui o fato de que essa figura não tem estatuto teórico, serve apenas para auxiliar na compreensão dos conceitos em discussão.

Partindo das concepções de conteúdo conceitual subjetivo e o conteúdo conceitual objetivo, o acesso a esses conteúdos se dá por meio do *construal* elaborado pelos sujeitos da conceitualização. O *construal* também pode ser tanto subjetivo como objetivo, como será

Figura 21 – Conteúdo objetivo x Conteúdo subjetivo

explicado na sequência. Esses diferentes *construals* são mecanismos linguísticos para elaborar um conteúdo subjetivo de modo mais objetivo ou o inverso: um conteúdo objetivo de modo mais subjetivo - que é o que a Gramática Cognitiva trata por *subjetificação*.

Como visto, o conteúdo subjetivo é o que envolve o *ground*. As pessoas, o tempo e o espaço da enunciação fazem parte desse conteúdo e são acessados cognitivamente pela simples presença simultânea dos conceitualizadores: um sujeito vê, ouve, sente a presença do outro; bem como o local e o tempo em que eles se encontram. Esse conteúdo também pode ser *construído* de modo mais objetivo, ao ser apresentado dentro da área de palco. O uso de alguns dêiticos, por exemplo, realiza esse processo como explico a seguir.

- (4) a. Aqui está quente!
b. Eu amo chocolate.

Em (4-a), o dêitico de lugar *aqui* refere-se ao local de enunciação (onde se encontra o sujeito da conceitualização); logo, faz referência a um conteúdo subjetivo. O *construal*, no entanto, é mais objetivo. Ao usar uma unidade linguística que direciona a atenção do ouvinte para um conteúdo do *ground*, esse conteúdo é colocado pelo *construal* no escopo imediato da predicação, ou seja, um elemento do *ground* se torna objeto da conceitualização. Diz-se, nesse caso, que se trata de um *construal* mais objetivo de um conteúdo do polo subjetivo.

O exemplo de (4-b) realiza o mesmo processo. Nesse caso, o processo se realiza no âmbito da pessoa, i.e. um dos sujeitos da conceitualização, em vez do lugar.¹¹ A sentença é transitiva, o que indica o envolvimento de um trajetador (TR) em uma relação processual com um marco (LM). Essa relação é representada pelo esquema da Figura 22 que representa os dois participantes (TR e LM) e a relação entre eles. Por se tratar de uma relação experiencial/mental, a seta que a representa é tracejada.

¹¹ A flexão do verbo também diz respeito ao *ground* mas, para este exemplo especificamente, apenas o *construal* elaborado pelo pronome será observado.

Figura 22 – Esquema de *amar*

O esquema da Figura 22 é bastante abstrato, mostrando apenas que é possível que um elemento possa estabelecer uma relação de amar com outro elemento. A sentença de (4-b) elabora esses elementos por meio do pronome *eu* (TR) e do nome *chocolate* (LM) (além de situar a relação no tempo com a flexão verbal). Quando essa sentença é proferida, toda a relação de *amar* que se estabelece entre *eu* e *chocolate* é colocada como foco de atenção dos conceitualizadores. Em outras palavras, ela se torna parte do objeto da conceitualização. Assim como em (4-a), parte do conteúdo subjetivo de (4-b) é *construído* de modo mais objetivo.

O processo de subjetificação é o inverso disso. Trata-se de um *construal* em que parte do conteúdo objetivo é conceitualizado de modo mais subjetivo, ou seja, quando a conceitualização de determinados objetos é feita sem que eles estejam disponíveis no canal do conteúdo objetivo.

Essa é a forma como opera a subjetificação: um conteúdo é *construído* subjetivamente, sem estar presente no escopo imediato da predicação.

Um exemplo clássico de subjetificação é o que ocorre no uso de *be going to*, no inglês (Langacker, 2000, 2002). Essa expressão pode descrever o deslocamento no espaço físico de um TR ao longo de determinado tempo, para desempenhar uma ação posteriormente, como em (5).¹²

- (5) Sam was going to mail the letter but couldn't find a mailbox.
 'Sam estava indo enviar a carta, mas não conseguiu encontrar uma caixa de correio.'
- (6) It's going to be summer before we know it.
 'Vai ser verão antes que percebamos.'

A conceitualização de ambos os eventos envolve a capacidade cognitiva do conceitualizador de acompanhá-los como processos que se desenvolvem no tempo (isso é parte do significado da sentença). Por meio da subjetificação, aspectos mais objetivos da conceitualização – como o deslocamento físico do elemento codificado pelo TR, por exemplo – vão sendo 'atenuados', fazendo com que aspectos mais subjetivos se sobressaíam. No caso de *be going to*, a conceitualização do

¹² Os exemplos foram retirados de Langacker (2000, p. 303)

transcorrer do tempo que corresponde ao deslocamento físico permanece, mas o deslocamento em si se atenua, de modo que a expressão em (6) passa a ser compreendida como uma forma de situar a ação no tempo. No caso de (5), que expressa um *construal* mais objetivo, a ação de colocar a carta do correio ocorre após o movimento físico que se desenrola durante certo tempo. No *construal* mais subjetificado, ou seja, em (6), a ação codificada pelo verbo é conceitualizada não mais como fruto de um deslocamento físico no espaço, mas fundamentalmente como um transcorrer de tempo, o que torna possível esse caráter temporal corresponder à ideia de futuro.

Observe-se como na sentença em (6) a expressão *be going to* é *construída* apenas considerando o aspecto temporal de seu conteúdo. Como o fato de ser verão ocorre no final de um período de tempo, esse *construal* é usado para fazer referência a um evento futuro.

Ferrari e Alonso (2009) fazem uma análise das construções de futuro do português brasileiro levando em consideração a subjetificação proposta por Langacker. De modo semelhante ao que ocorre em inglês, o verbo ‘ir’ tem sua leitura de movimento físico atenuada, deixando maior saliência ao aspecto temporal e, por isso, é usado para *construals* que envolvam o tempo futuro. É possível verificar a mesma diferença dos exemplos do inglês nas sentenças em português apresentadas em (7) (*construal* mais objetivo) e (8) (*construal* mais subjetivo).

(7) André vai ao banheiro escovar os dentes.

(8) Vai chover amanhã.

Tanto Langacker como Ferrari e Alonso veem na subjetificação um fenômeno que contribui para explicar o que se conhece por ‘gramaticização’. Se por um lado a distinção entre o que é lexical e o que é gramatical fica menos rígida com a noção de língua com que a Gramática Cognitiva opera, por outro uma transição diacrônica nesse contínuo entre léxico e gramática é possível. Um dos pontos fundamentais dessa abordagem é o fato de a gramática de uma língua ser simbólica, possuir significado. Esses significados, porém, são acionados por esquemas bastante abstratos e com características semânticas mais sutis em comparação a um item considerado mais lexical. Com a atenuação de seu conteúdo objetivo, com o arraigamento de um *construal* cada vez mais subjetivo, algumas unidades passam a ser consideradas mais gramaticais.

Contudo, os exemplos apresentados são de estudos sincrônicos. Essa é uma maneira de observar a subjetificação: quando determinadas unidades são *construídas* ora mais objetivamente ora mais subjetivamente, co-ocorrendo em um mesmo período de tempo. É como ela opera na narração analisada: há diferentes *construals* presentes na fala do locutor de rádio. Isso não implica uma mudança em curso; para tanto seria necessário comprovar que os usos que se expandiram a partir de uma significação mais prototípica estão sendo arraigados em detrimento dessa última.

No uso efetivo da língua, a subjetificação se faz presente a todo momento. A atenção dos sujeitos da conceitualização nem sempre necessita da língua para ser direcionada a algum evento ou participante. Um apontamento ou um olhar, seguido de uma pergunta como ‘Quer?’ é

suficiente para que toda a conceitualização (que poderia ser codificada em “você quer um dos biscoitos que estão dentro daquele pote vermelho sobre a estante?”, no contexto adequado) do evento e das intenções do falante seja realizada pelo ouvinte. Isso porque, nesse caso, tanto TR como LM estão no *ground* e cognitivamente acessíveis aos dois conceitualizadores.

As narrações de futebol transmitidas por rádio têm o locutor/narrador e o ouvinte como parte do *ground*. Assim, pressupõem um conhecimento compartilhado entre esses conceitualizadores acerca do evento ‘jogo de futebol’. Nas seções destinadas à análise realizada, serão apresentados em detalhes alguns casos de subjetificação encontrados na narração utilizada para este trabalho.

Esta seção teve o objetivo de expor qual é o entendimento de *subjetificação* que está sendo utilizado para a pesquisa desenvolvida.

Primeiramente, apresentei alguns processos cognitivos básicos para a Gramática Cognitiva, entre eles a *categorização*, mecanismo que se vale de experiências prévias para lidar com novos fatos do mundo e a *esquematização*, que sustenta a distinção difusa entre léxico e gramática para a teoria. Esse processo a caracteriza como uma abordagem mais empirista, uma vez que considera que os esquemas de uma língua emergem do uso efetivo da língua.

Por ser baseada no uso, a Gramática Cognitiva não pode excluir de sua descrição da língua os humanos que a utilizam. É por isso que o ponto de visualização e os *construals* são fundamentais: o significado de uma expressão depende desses fatores; todo conteúdo conceitual somente pode ser acessado por meio deles.

Desse modo, há, no processo de conceitualização, dois polos interdependentes: um mais objetivo (do objeto conceitualizado) e outro mais subjetivo (do sujeito conceitualizador). O grau de interação entre ambos os polos da conceitualização é bastante variável: um conteúdo do polo objetivo pode ser *construído* subjetivamente e um conteúdo do polo subjetivo pode ser *construído* objetivamente. A seção 4.0.3 mostrou os casos extremos, em que a interação era nula ou total, casos esses que não são verificáveis linguisticamente.

A subjetificação foi apresentada como oposição ao recurso linguístico de *construir* o *ground* como um objeto da conceitualização. Este descreve a concepção de elementos presentes no espaço subjetivo dentro do ‘palco’, ao passo que a subjetificação faz o inverso: retira o caráter de objeto de um elemento e faz com que ele seja acessado por um *construal* subjetificado, isto é, mais subjetivo.

Concluí esta apresentação com um exemplo de subjetificação apresentado em inglês e português, mas que é comum também em outras línguas (francês e alemão, por exemplo): o uso do verbo equivalente a ‘ir’ constituindo uma perífrase de futuro.

Na seção a seguir, apresento o modo como a subjetificação opera na transmissão de uma partida de futebol pelo rádio. Serão observados alguns casos, com destaque para os variados usos do verbo ‘sair’ e a expressão ‘pra fora’.

4.1 Subjetificação na narração de futebol

Conforme apresentado na seção anterior, o fenômeno da subjetificação está presente (em diferentes escalas) nos diversos *construals* que um sujeito faz sobre uma cena descrita linguisticamente. Por contarem com mais informações contextuais para a elaboração da significação, os enunciados mais subjetificados dependem muito do conhecimento compartilhado entre falante e ouvinte, deixando a cargo destes a identificação de elementos não codificados em língua.

Na narração de futebol transmitida por rádio, é possível observar a subjetificação operando de duas maneiras. Uma delas é pela omissão na fala do narrador de elementos presentes em campo. Nesse caso, as unidades entoacionais codificam a parte da conceitualização feita pelo narrador que fica exposta no polo objetivo ao ouvinte, cabendo a ele *construir* subjetivamente o conteúdo que não foi codificado em língua sobre os eventos ocorridos no campo de jogo. A outra forma como a subjetificação se verifica na narração é “uma alteração ou extensão semântica em que uma entidade originalmente *construída* objetivamente passa a integrar um *construal* mais subjetivo” (Langacker, 1991, p. 215).

Este capítulo apresenta análises realizadas com base nessas duas maneiras de entender a subjetificação. A repetição de escutas e a observação das transcrições feitas a partir da narração sendo analisada mostraram usos diferenciados de algumas estruturas linguísticas. A partir daí, realizei buscas específicas para essas expressões ao longo da narração analisada a fim de verificar a constância dessas variações. Meu interesse se concentrou em duas expressões que estão associadas a concepções espaciais, e que evidenciam a presença de subjetificação na significação da narração de rádio. Trata-se da preposição *pra* e do verbo *sair*. É isso que passo a detalhar na sequência.

4.1.1 A preposição *pra*

Nos termos da Gramática Cognitiva, preposições perfilam relações (Langacker, 2008, p. 116). Essas relações são estabelecidas sempre entre uma entidade qualquer e outra entidade que necessariamente denota uma coisa (*thing*), ou seja, que resulte de um *construal* reificado, prototipicamente por um nominal. Esse nominal é sempre o marco da relação codificada pela preposição e não altera seu perfil, portanto é um complemento. Por outro lado, o trajetador pode ser também um nominal – como os exemplos em (9) – mas não necessariamente, como mostram os exemplos em (10) mais adiante.

- (9)
- a. O livro de Maria.
 - b. O tênis de correr.
 - c. ??O lápis de desenhava.

Todos os exemplos em (9) mostram usos da preposição [de], com alterações no construal dos LMs que são elementos do perfil da preposição: ora são relacionais, ora são reificados. O exemplo (9-a) tem tanto TR como LM codificados por nominais ([O livro] e [Maria]), portanto conceitualizados como entidade do tipo ‘coisa’. O TR também é codificado por nominal em (9-b) e (9-c), mas o LM é codificado por verbo nos dois casos. A diferença está no *construal* evocado pelas formas apresentadas: em (9-b), [correr] é *construído* de modo reificado, tornando possível sua conceitualização como LM de uma preposição. O mesmo não ocorre com [desenhava], que, por apresentar marcas de tempo e aspecto, estabelece um construal de atividade (e não de coisa), fazendo com que a expressão em (9-c) não seja aceitável.

O TR de uma preposição, por outro lado, não precisa ser reificado. É o que mostram os exemplos em (10):

- (10) a. Meu irmão gritou de raiva.
b. Ele chorou de soluçar.

Em nenhum dos dois casos, o TR é nominal: [Meu irmão gritou], [Ele chorou] são sentenças que denotam relações e não coisas.

Assim sendo, o LM das preposições é sempre reificado, ao passo que o TR é uma entidade qualquer. De modo esquemático, a Figura 23 apresenta o diagrama para as preposições.¹³

Figura 23 – Diagrama esquemático de preposições

Fonte: Langacker, 2008 (p. 116)

Na narração, alguns exemplos ilustram essas características:

- (11) a. AJEITOU NO **MANO A MANO**
b. TRABALHOU RAPIDAMENTE **COM LUIZ ANTONIO**

No exemplo (11-a), a preposição [a] estabelece uma relação entre dois nominais ([MANO]). Já em (11-b), a preposição [COM] codifica a relação entre uma expressão que é relacional [TRABALHOU RAPIDAMENTE] e um nominal [LUIZ ANTONIO]. Em ambos os casos, o marco

¹³ Nos diagramas utilizados pela Gramática Cognitiva, conceitualizações reificadas são representadas por círculos e os quadrados representam as conceitualizações de entidades mais gerais, isto é, não especificadas se relacionais ou reificadas (cf. Langacker, 2008, p. 99).

das relações é um nominal. Essa é a razão pela qual somente formas ‘nominais’ dos verbos são usados com esse nível de proeminência focal.

Na narração analisada, os usos da preposição *pra* propiciam um alto grau de subjetificação no que diz respeito à conceitualização dos elementos presentes na ação sendo descrita. Explico: a preposição *pra* indica, a princípio, a relação entre uma entidade que se move e o destino desse movimento.¹⁴ No jogo de futebol, os movimentos ocorrem de maneiras muito variadas, envolvendo conceitualizações igualmente variadas no que diz respeito a quais entidades se movem em relação a quais outras. Assim sendo, a preposição *pra* é utilizada para codificar a relação da bola, dos jogadores ou de um conjunto de jogadores com o destino de seus respectivos movimentos, conforme os enunciados em (12), extraídos da narração transcrita.

- (12) a. PARTIU O LANÇAMENTO BOLA **PRA** ÁREA
 b. ANDRÉ / PARTIU **PRA** CIMA DO MANO A MANO COM EDENÍLSON
 c. O MENGÃO PARTE **PRA** CIMA

Em (12-a), [ÁREA] é o destino para onde se move o trajetor [BOLA], mesmo que esse movimento não esteja codificado por meio de um verbo, como ocorre em (12-b) e (12-c). Nesses dois últimos exemplos, [CIMA] é o destino do movimento denotado pelos verbos [PARTIU] e [PARTE].

A Figura 24 busca indicar a relação estabelecida entre o trajetor (TR) e o destino de seu movimento (LM). O primeiro é representado na forma quadrada pois é uma entidade mais esquemática - pode ser uma coisa ou uma relação. O segundo, como já mencionado anteriormente, deve necessariamente ser conceitualizado de modo reificado, por isso é representado por um círculo. Ambos estão em negrito, bem como a seta simples, pois é essa relação que a preposição *pra* denota: aquela entre a entidade movente e o destino de seu movimento.¹⁵

Figura 24 – Diagrama esquemático de *pra*.

Todos os elementos envolvidos nos eventos de deslocamento do jogo de futebol narrado podem, no entanto, ser *construídos* mais subjetivamente, cabendo ao ouvinte interpretar quais deles devem ser considerados em cada enunciado do narrador esportivo. Dessa maneira, o locutor não necessariamente codifica todos os participantes em uma cadeia de ação para descrevê-la.

¹⁴ O uso como conjunção subordinativa final (ex. *CHEGA PRA ROUBAR A BOLA*) é entendido neste trabalho como uma atenuação do sentido espacial de deslocamento. Em outras palavras, é um uso mais subjetificado, como será detalhado mais adiante no texto.

¹⁵ Reitero o caráter meramente heurístico dos diagramas utilizados neste relatório. Eles servem apenas a esclarecer o entendimento sobre os usos das estruturas analisadas e auxiliar na elaboração do raciocínio, sem possuírem estatuto teórico.

Para demonstrar a gradação nessa construção (*construal*) ora mais objetiva, ora mais subjetiva, usarei dados com a expressão [PRA FORA], que indica a direção do movimento da bola em todas as suas ocorrências. O complemento da preposição *pra* é sempre codificado, mas, no caso de [PRA FORA], há uma relação com o campo de jogo (fora do campo) que é construída (*contrued*) subjetivamente. Esse *construal* do campo de jogo de modo subjetivo é recorrente em toda a narração analisada e ficará mais claro na seção 4.1.2.

4.1.1.1 A expressão [PRA FORA]

As ocorrências de [PRA FORA] na narração analisada descrevem uma cadeia de ação em que há o deslocamento de um elemento do tipo ‘coisa’ em relação a outro elemento ‘coisa’, causado por um terceiro elemento, também do tipo ‘coisa’. Em suma, trata-se de lances em que um jogador exerce força sobre a bola de modo que ela se desloque e ultrapasse os limites do campo de jogo, chegando à parte exterior.

[FORA] é prototipicamente um advérbio e, como tal, tem um perfil relacional, ou seja, denota a conceitualização de uma relação, como demonstra o diagrama na Figura 25. O elemento codificado pelo trajetor (TR) de [FORA] encontra-se do lado externo de um ponto de referência conceitualizado como contêiner, codificado pelo marco (LM).

Figura 25 – Diagrama da conceitualização de [FORA]

Fonte: Adaptado de Lee (2001, p. 32)

A relação que o termo [FORA] estabelece, na narração analisada, tem sempre o campo de jogo como marco, embora este não seja mencionado.¹⁶ Conforme ficará mais evidente na seção seguinte (que tratará dos usos do verbo *sair*), há na conceitualização de uma narração de futebol a metáfora CAMPO DE JOGO é CONTÊINER, sendo esse o local dentro do qual as ações do jogo se desenvolvem.¹⁷ Assim, o local de destino codificado pelo complemento de [PRA] é, na verdade, ‘fora do campo’. A relação entre [FORA] e [CAMPO] (assim como qualquer ponto de referência para esse advérbio) é feita com a preposição [DE], que constrói (*construe*) seu complemento como um ponto de origem. Em outras palavras, o nominal que funciona como LM em uma instância de uso da expressão [FORA DE [NOMINAL]] será sempre o ponto de referência do advérbio, i. e. o CONTÊINER que marca os limites entre o que interior e exterior.

¹⁶ Em outras gravações, ocorrem enunciados como [DE FORA DA ÁREA]. Como o contêiner da relação denotada por [FORA] fica explícito nesses casos, o argumento a ser apresentado do campo de jogo como CONTÊINER prototípico continua válido.

¹⁷ O uso de maiúsculas em ‘CONTÊINER’ a partir desse trecho é para indicar que se trata de uma metáfora conceitual (Lakoff & Johnson, 2008).

No caso da narração de futebol em questão, o *construal* da preposição e de seu complemento se dá pelo polo subjetivo da conceitualização, como mostram os dados a seguir.

A conceitualização do evento em (13) especificamente, envolvendo todos os elementos (agente, paciente, contêiner etc.), é codificada por um nominal, um verbo, outro nominal e a expressão *pra fora*:

(13) CORTOU A ZAGA CORINTHIANA METE A BOLA PRA FORA A BOLA SAIU

Nesta unidade, há um nominal codificando o agente ([A ZAGA CORINTHIANA]), um verbo flexionado codificando o tempo e o exercício de força ([METE]) sobre um paciente codificado por outro nominal ([A BOLA]). A direção do movimento causado pela aplicação da força é codificada pela expressão sendo analisada, ou seja, [PRA FORA]. Como já mencionado, [FORA] é um advérbio que denota a relação de exterioridade entre um trajeto qualquer e um marco prototipicamente conceitualizado como CONTÊINER. A codificação desse CONTÊINER como marco da relação é feita normalmente com o uso da preposição *de* que, como vimos, exige um LM com conceitualização reificada:

- (14) a. Vou me mudar para *fora de* São Paulo.
 b. O pote de biscoitos está *fora de* alcance.
 c. O cachorro veio de *fora da* casa.

Considerando o campo como CONTÊINER, a conceitualização da cadeia de ação descrita em (13) poderia ser representada conforme a Figura 26, em que os elementos denotados aparecem em negrito e as linhas pontilhadas estabelecem as correspondências entre os elementos ao longo da composição da estrutura conceitual.¹⁸

¹⁸ De certo modo, as expressões [CORTOU] e [A BOLA SAIU] são redundantes com o restante da unidade entoacional em termos de conceitualização, por isso não estão repetidas na figura. As expressões com o verbo *sair* são analisadas na próxima seção.

a essa expressão que são gradativamente *construídas* de modo mais subjetivo.

Agente e Aplicação de força

Os exemplos em (15) apresentam o objeto movente (codificado com os nominais [BOLA] e [A BOLA]), a direção e o destino do movimento observado pelo narrador, mas o agente que exerce a força para que o deslocamento ocorra não é codificado. Nos casos de (15-b) e (15-c), a conceitualização da força aplicada é tão atenuada que o objeto movente recebe proeminência e é descrito como se realizasse um movimento autônomo, por meio do verbo [VAI].

- (15) a. SAIU / PARTE O FLAMENGO / *BOLA PRA FORA*
 b. TENTOU SAIR PRO JOGO EDENÍLSON INTERCEDENDO BATEU NA BARRIGA DELE A *BOLA VAI PRA FORA*
 c. TENTOU GABRIEL A BOLA ENFIADA COM MUITA FORÇA / ACABA O CAMPO / A *BOLA VAI PRA FORA*

Objeto movente

Conforme observado no capítulo **O discurso da narração futebolística**, o principal centro de atenção de uma partida de futebol é o jogador com domínio da bola, sendo normalmente codificado pelas expressões que desempenha a função de sujeito. Sendo o jogo de futebol realizado através das ações dos jogadores em relação à bola, a caracterização desta última como paciente das ações dos primeiros é bastante recorrente. Esse fato permite que, nos casos em que ela não é codificada pela fala do narrador, sua participação na cena seja *construída* subjetivamente. É o que se pode observar em (16)

- (16) a. LÁ VEM TIMÃO / *GUERRERO / BATEU PRA FORA*
 b. MUITO DEMORA *CHICÃO / BATEU / PRA FORA*

Os enunciados em (16) codificam o agente ([GUERRERO] e [CHICÃO]) e a força sendo aplicada ([BATEU] para os dois casos), mas a ‘coisa’ em que a força foi aplicada é *construída* subjetivamente. Em outras palavras, não é necessário *construir* o objeto *bola* objetivamente, e, em consequência, codificar essa construção por meio de estruturas linguísticas. Essa informação está disponível no EDA como sendo o paciente prototípico das ações ocorridas em campo.

Agente, Aplicação de força e Objeto movente

Na narração, é possível também que quase todos os elementos envolvidos na cadeia de ação da qual a expressão [PRA FORA] faz parte sejam *construídos* subjetivamente. Nesse

caso, a unidade entoacional enunciada é somente a própria expressão, que indica a direção de um movimento. O objeto movente, a força aplicada, o agente e o movimento em si são conceitualizados com base em informações disponibilizadas pelo EDA ou mesmo pelo *common ground* que a experiência dos ouvintes em relação às narrações por rádio constrói. É o que ocorre, por exemplo, em (17)

(17) AUTORIZOU CHICÃO / PASSOU PELA BARREIRA OLHA O GOL / PRA FORA

Na sequência de unidades apresentada em (17), o evento sendo narrado é uma cobrança de falta. [CHICÃO] é o jogador que aplica força na bola (após ser autorizado pelo árbitro); ela se desloca por cima da barreira e sai do campo. Essas informações são necessárias para compreender a significação elaborada por [PRA FORA] e há dois meios complementares pelos quais elas se tornam disponíveis ao ouvinte:

- O EDA - Espaço do Discurso Atual
- O conhecimento compartilhado pela “comunidade cultural”

Como já mencionado anteriormente, Espaço do Discurso Atual (EDA) é “um espaço mental abrangendo tudo o que se presume ser compartilhado entre o falante e o ouvinte como a base para o discurso em um dado momento” (Langacker, 2008, p. 59).²⁰ É a partir do EDA que as informações do discurso se atualizam, gerando expectativas (como a de resposta quando se faz uma pergunta) e ‘alimentando’ o *ground* com informações relevantes para a significação das enunciações sucedentes. No caso da sequência de unidades entoacionais apresentadas em (17), alguns dos elementos da ação são apresentados com antecedência ([CHICÃO] como o agente, por exemplo), possibilitando ao ouvinte acessar esse conteúdo usando o polo subjetivo da conceitualização.

Ao ser anunciada a falta (o que ocorre anteriormente ao trecho transcrito em (17)), o EDA ativa diversos elementos compartilhados entre falante e o ouvinte para que estejam acessíveis. Isso permite, por exemplo, o uso do artigo definido para fazer referência à *barreira*. A existência da barreira é pressuposta à uma cobrança de falta, então a referência a essa entidade com artigo definido não é estranha, apesar de esta ser a primeira menção do referente no discurso. Da mesma maneira, a necessidade de haver um jogador para cobrar a falta faz com que a menção do nome *Chicão* permita uma identificação entre esse jogador e o agente que o evento de cobrar uma falta exige.

Além desse conteúdo que faz parte do polo subjetivo pela elaboração constante do EDA, há entre o falante e o ouvinte um conhecimento compartilhado que se deve ao fato de ambos pertencerem ao que Clark (1996: p. 101-2) chama *comunidade cultural*, conforme visto no capítulo 1. Essa comunidade é um conjunto de pessoas que possuem conhecimento, crenças e hábitos em comum. No caso da narração de futebol, pressupõe-se que o conhecimento sobre

²⁰ ‘a mental space comprising everything presumed to be shared by the speaker and the hearer as the basis for discourse at a given moment’.

as regras do jogo – que incluem o número de jogadores, o formato e as dimensões do campo etc. –, sobre as práticas comuns das pessoas envolvidas na realização de uma partida, bem como sobre os eventos que são recorrentes durante o jogo e sua transmissão estejam acessíveis tanto ao narrador quanto ao ouvinte.

Voltando aos dados de (17), é necessário que o ouvinte saiba o que é uma falta e como normalmente são realizadas as cobranças. Essas informações não são transmitidas pelo narrador, elas compõem o conhecimento sobre futebol que falante e ouvinte compartilham. A fala do narrador no dado em questão apenas menciona informações novas: quem é o jogador que cobrará a falta, a trajetória e o destino da bola. A própria bola é pressuposto básico da jogada.

Desse modo, o conteúdo acessado objetivamente pela expressão [PRA FORA] fica restrito ao que ela denota, ou seja, o direcionamento de um movimento ([PRA]) e a relação de sua posição final em relação ao ponto de partida ([FORA]). O elemento que estão presentes no EDA ou que são pressupostos de uma narração são conceitualizados de modo mais subjetivo. É a conceitualização desse enquadramento de visualização que o diagrama da Figura 27 busca capturar:

Figura 27 – Conceitualização dos implícitos em [PRA FORA].

As linhas em negrito representam o perfil da expressão [PRA FORA]. Os outros elementos da cadeia de ação estão presentes de modo atenuado, por isso aparecem sem negrito. O campo e a bola fazem parte do conteúdo subjetivo, uma vez que são informações já conhecidas pelo ouvinte. O agente [CHICÃO] é introduzido anteriormente em outro enquadramento de visualização. A

sequência que o diagrama da Figura 27 representa depende mais das informações presentes no EDA do que aquelas em que quase todos os elementos são objetivamente mencionados pelo narrador (como em (13), que codifica agente, força indutora, paciente, tempo e direção do movimento realizado).

Uma atenuação da significação denotada por [PRA] também pode ocorrer, e resultar em uma extensão do esquema apresentado no início desta seção (Figura 24). É o que ocorre quando essa preposição é utilizada como conjunção subordinativa final, por exemplo.

Nesses casos, a trajetória objetivamente espacial é atenuada na significação, mas persiste a noção de destino que, na ausência de movimento, é conceitualizado como meta ou objetivo. Esse objetivo, na narração analisada, é conceitualizado da mesma forma que um complemento da preposição, isto é, de modo mais reificado. Daí as orações subordinadas finais serem todas reduzidas na narração analisada, com uso de formas nominais do verbo (i.e. no infinitivo):²¹

- (18) a. É DOUGLAS QUE SE PREPARA PRA BATER
 b. SUBIU MARCELO MORENO ELE CHEGA PRA FAZER O CORTE
 c. PATO CHEGA PRA CORTAR
 d. TIRO DE META PRA EQUIPE DO CORINTHIANS BATER
 e. CHEGA COM O PÉ ESQUERDO PRA FAZER O CORTE
 f. GUERRERO SE PREPARA PRA BATER

Os *construals* apresentados para a expressão [PRA FORA] são exemplos de como a subjetificação pode operar na narração de futebol transmitida por rádio. Nos casos de *construal* mais subjetivo possível (ou seja, quando a expressão é o único elemento *construído* objetivamente), os outros elementos da cadeia de ação são acessados pelo polo subjetivo da conceitualização, pois não estão codificados em língua por não terem sido conceitualizados objetivamente pela fala do narrador. Isso ocorre também com unidades linguísticas de outros tipos, como os verbos. É dessa classe que trata a próxima sessão, que apresenta uma análise da subjetificação presente nos *construals* evocados pelos diferentes usos de *sair* encontrados.

4.1.2 O verbo *sair*

O verbo *sair* é utilizado 22 vezes durante o tempo de narração analisado.²² Os eventos descritos pelo narrador por meio do verbo *sair* são, porém, distintos entre si. Considero que os

²¹ As subordinadas finais normalmente são consideradas adverbiais por funcionarem como advérbios de finalidade que modificam a oração matriz. Esse caráter adverbial é observado quando a subordinada é finita (ex. “Guerrero se prepara *para que possa bater*”). Isso ocorre porque a conceitualização de uma relação cujos trajetor e marco são também relacionais se codifica por um advérbio, segundo Langacker (2008: p. 116). No entanto, uma oração completa também tem características nominais, como a possibilidade de retomada pronominal. Ex.: *José comeu chocolate. Isso deixou sua mãe furiosa.*

²² Considerando apenas a descrição pelo narrador. A inclusão dos comentários extra acarreta o aumento do número para 43 ocorrências.

diferentes usos têm elementos em comum, característicos de um uso mais prototípico do verbo. Os *construals* que se distanciam desse uso são elaborados a partir de uma extensão do esquema prototípico, caracterizada pela subjetificação.

4.1.2.1 O esquema prototípico de *sair*

O verbo *sair* denota, prototipicamente, o deslocamento autônomo de uma entidade para fora de outra entidade, conceitualizada como um CONTÊINER. A codificação dessa conceitualização é realizada por um nominal (como TR do verbo), o próprio verbo e o local de origem do deslocamento denotado pelo verbo. Com base no diagrama elaborado por Taylor (2002: p. 213), a Figura 28 representa essa conceitualização prototípica.

Figura 28 – Esquema prototípico de *sair*

Fonte: Adaptado de Taylor (2002).

Nessa conceitualização, o contêiner é codificado por um nominal e a relação da ação de deslocamento com o local de origem é estabelecida por uma preposição (de modo semelhante ao advérbio [FORA], também com a preposição [DE]). É o caso encontrado nos seguintes dados da narração analisada:

- (19) a. CÁSSIO SAIU DO GOL
b. FELIPE SAIU DO GOL MAS A BOLA JÁ TINHA SAÍDO

Nos dados em (19), todos os elementos estão codificados: seres moventes ([CÁSSIO] e [FELIPE]), o CONTÊINER ([O GOL]), o deslocamento ([SAIU]) e a relação com o local de origem do movimento ([DE]).²³ Ao explicitar os elementos envolvidos na cena descrita, o narrador os coloca no 'palco', ou seja, expõe as entidades por meio de um *construal* mais objetivo. É uma instanciação do esquema prototípico do verbo *sair*: ([NOMINAL] [SAIR] [PREPOSIÇÃO] [NOMINAL]).

²³ Nesse caso, o CONTÊINER foge do prototípico, por isso é mencionado como LM da preposição [DE]. Aqui, a metáfora conceitual envolvida é GOL é CONTÊINER

De modo semelhante aos usos do advérbio [FORA], é a preposição [DE] que vai, ao selecionar o LM, defini-lo como CONTÊINER da ação denotada pelo verbo [SAIR]. O uso deste verbo com outra preposição resultaria em um *construal* completamente distinto. Por exemplo, um uso como em *O menino saiu pra rua* tem o destino do movimento funcionando como LM, não a sua origem.

4.1.2.2 Subjetificação de *sair*

Assim como nos usos de [PRA FORA], o verbo *sair* também é encontrado na narração com características de subjetificação tanto no caso de elementos que permanecem implícitos no enunciado como na atenuação de seu sentido prototipicamente espacial, mais próximo da “atenuação do conteúdo conceitual” de que Langacker (2006, p. 29) trata.

O implícito mais recorrente é o CONTÊINER do qual o elemento codificado pelo TR do verbo se desloca. Isso ocorre com o uso de diferentes trajetores, mas sobretudo quando o narrador descreve o deslocamento da bola. As outras entidades que funcionam como trajetores de *sair* com um CONTÊINER implícito são os jogadores, as equipes e a jogada denominada *lançamento* como veremos mais adiante nos dados.

Os dados em (20), extraídos da transcrição da narração analisada, mostram o objeto movente ([A BOLA]) e o deslocamento ([SAI] e [SAIU]) de modo explícito (i.e. *construídos* no polo objetivo), mas não mencionam a origem nem o destino desse deslocamento.

- (20)
- a. CORTOU A ZAGA CORINTHIANA METE A BOLA PRA FORA A BOLA SAIU
 - b. A BOLA SAIU / ESCANTEIO DO MENGÃO
 - c. BRIGA PELA POSSE DE BOLA / SAI A BOLA
 - d. BOLA LANÇADA / PRA ELE COM MUITA FORÇA E A BOLA SAIU
 - e. MANDOU PRO GOL / ERRADO / LONGE DO GOL / SAIU A BOLA

Em todos esses casos, ao analisar a transcrição em conjunto com o vídeo das jogadas sendo descritas *online*, é possível observar que o CONTÊINER envolvido nas cenas é o próprio campo de jogo. O fato de o jogo de futebol se desenvolver *dentro* dos limites do campo é tão evidente para o narrador e os ouvintes que sua menção não é necessária para que seja conceitualizado. O campo é o CONTÊINER prototípico do jogo de futebol, por isso é *construído* pelo polo subjetivo da conceitualização, de modo semelhante ao apresentado na seção anterior com a subjetificação da expressão [PRA FORA]. A conceitualização das expressões que envolvem [A BOLA] e o verbo [SAIR] pode ser representada conforme o diagrama da Figura 29:

Figura 29 – Conceitualização subjetiva do CONTÊINER de *sair*

Como o campo de jogo é o CONTÊINER prototípico na narração, quando o verbo *sair* denota o deslocamento para a parte exterior de uma entidade diferente, ela é mencionada, conforme já foi mostrado nos dados em (19). Naqueles casos, o *gol* era o espaço conceitualizado como CONTÊINER de onde os goleiros saíram.²⁴

Há também na descrição da narração de futebol analisada casos em que o verbo *sair* não denota o deslocamento de um objeto movente para a parte externa de um CONTÊINER. Nesses casos, ocorre a extensão semântica preconizada por Langacker (1985; 1993; 1998; 2000; 2006), que será apresentada e analisada a seguir.

Os casos em que há omissão do LM do verbo *sair* sem que isso corresponda a uma conceitualização subjetiva do campo de jogo com essa função são de três tipos distintos, representados pelos exemplos (21), (22) e (23):

- (21) GUERRERO SAIU DA POSIÇÃO DE IMPEDIMENTO O ROMARINHO
- (22) FLAMENGO VAI SE ORGANIZANDO NO CAMPO DE DEFESA / TENTOU SAIR PRO JOGO EDENÍLSON INTERCEDENDO BATEU NA BARRIGA DELE
- (23) SAIU O LANÇAMENTO / BOLA PRA ÁREA DE NOVO ALI

²⁴ Vandeloise (1986) mostra como a relação espacial pode ser entendida funcionalmente. No caso do *goleiro*, sua função é de bloquear a passagem da bola por entre as barras que delimitam o espaço do *gol*. Desse modo, ele é considerado *dentro* do gol quando está em sua posição padrão – atuando como bloqueio da passagem – e *fora* quando se distancia dessa posição, deixando o gol ‘vazio’.

Cada um dos dados acima corresponde a um modo como a subjetificação pode estender o esquema prototípico de *sair* para novos usos, aumentando a potencialidade de significação a ser evocada por esse verbo.

O dado em (21) aciona metaforicamente o nominal [A POSIÇÃO DE IMPEDIMENTO] como CONTÊINER da relação processual denotada pelo verbo *sair*. Isso porque a chamada ‘posição de impedimento’ corresponde a um espaço que o observador conceitualiza no campo entre a linha de fundo do campo de ataque e a posição do segundo jogador de defesa mais próximo dela. Do local onde esse jogador se encontra, imagina-se uma linha paralela à linha de fundo, que forma um quadrilátero com as linhas laterais. Os atacantes que estiverem dentro desses limites no momento em que um companheiro seu realiza um passe com a bola, são considerados impedidos.²⁵

Quando o narrador diz que um jogador ‘saiu da posição de impedimento’, o esquema prototípico acionaria uma significação em que tal jogador se deslocasse da região interna à área de impedimento para uma região externa. Não é o que ocorre em (21). Na observação do vídeo, o jogador denotado pelo nominal [GUERRERO] não se desloca para fora da [POSIÇÃO DE IMPEDIMENTO]. O que ocorre, de fato, é o deslocamento de um dos jogadores de defesa adversários, que altera o limite do impedimento. Há, portanto, um estágio inicial em que o objeto movente ([GUERRERO]) está *dentro* do espaço codificado pelo LM ([A POSIÇÃO DE IMPEDIMENTO]) e um momento final em que ele se encontra *fora* desse espaço conceitualizado como CONTÊINER. Desse modo, a trajetória espacial do conteúdo conceitual do verbo *sair* é atenuada e *construída* de modo mais subjetivo. Isso é o que busca capturar o diagrama da Figura 30:

Figura 30 – Trajetória subjetificada de *sair*

²⁵ O capítulo **Futebol e linguagem** ajuda a compreender a noção de impedimento, sobretudo por meio da Figura 2.

Esse uso do verbo *sair* elabora uma significação espacial, mas não necessariamente de deslocamento. A subjetificação converte um movimento objetivo e físico do TR em um movimento subjetivo e abstrato do conceitualizador. (Langacker, 1991, p. 217) É como se os estágios inicial e final indicassem uma mudança de estado, com a possibilidade de a alternância entre ‘dentro’ e ‘fora’ ser independente de um deslocamento no espaço. Trata-se de um uso que considero *intermediário* entre aquele mais objetivo (dos exemplos em (19)) e o elaborado com uma conceitualização mais subjetificada, presente em (23).

Entre (21) e (23), há mais um estágio na gradação de subjetificação do verbo *sair*, encontrado no dado em (22). Nesse caso, o TR [FLAMENGO] é conceitualizado no Espaço do Discurso Atual, ao passo que outros elementos são conceitualizados *onstage*: a relação processual de deslocamento [SAIR] e a relação [PR-] com o também codificado LM [O JOGO].^{26,27} O que indica um uso não prototípico do verbo *sair* é o fato de o LM com o qual o TR se relaciona não delimitar o ponto de partida do deslocamento, mas seu destino. Conforme mencionado anteriormente, isso se deve à significação evocada pela preposição.

Isso se evidencia na análise do vídeo que captura as imagens da cena descrita pelo narrador. Não há CONTÊINER cujos limites o TR ultrapasse: o que ocorre é a tentativa de iniciar uma jogada; a equipe [SAIR PRO JOGO] não implica *sair do campo de defesa*, mas movimentar a bola em direção ao campo de ataque, sem as noções de *dentro* ou *fora*. Desse modo, quando uma entidade tenta [SAIR PRO JOGO], a atenção dos conceitualizadores se volta para o destino do movimento, deixando a conceitualização do CONTÊINER para o polo subjetivo. Nesse caso, a equipe não está se deslocando para o exterior de um CONTÊINER prototípico, mas abandonando uma posição estática ou defensiva, como se vê nas imagens da Figura 31 em que o jogador dentro do círculo vermelho conduz a bola em direção ao campo de ataque.

Nelas, vê-se que esse jogador tenta realizar um passe, mas a bola bate no adversário. A equipe que [TENTA SAIR PRO JOGO] é composta por todos os jogadores com camisas vermelhas, alguns dos quais é possível observar (na área esquerda e superior das imagens) movimentando-se em direção ao campo de ataque mesmo sem ter domínio da bola, por isso o TR é a [EQUIPE DO FLAMENGO] e não um único jogador. A equipe busca um novo posicionamento em campo, abandonando não o campo de defesa (delimitado pela linha central) mas uma posição defensiva. A conceitualização desse uso de [SAIR] está mais ligada a uma mudança de posição do que à transposição de um limite de contêiner, caracterizando o dado em (22) como um *construal* mais subjetificado em relação a (21).

²⁶ [PR-] aqui é a preposição *pra*, sem o artigo definido [O], que faz parte do nominal conceitualizado como LM ([O JOGO]).

²⁷ O uso do verbo *tentar* é entendido aqui como uma modalização da cena conceitualizada pelo falante.

Figura 31 – *TENTA SAIR PRO JOGO*

(a) 23'40"615

(b) 23'40"765

(c) 23'41"000

O enunciado em (23) é o que aciona a conceitualização *construída* de maneira mais subjetiva. Conforme mencionado no capítulo 3, [LANÇAMENTO] é um termo utilizado para descrever uma ação no futebol que equivale a um passe longo, normalmente realizado pelo alto. Como o próprio sufixo [-mento] indica, é a conceitualização reificada de uma ação (*lançar*).²⁸ No enunciado em que [SAIU O LANÇAMENTO], é exatamente isso que ocorre: a ação de lançar a bola (com os pés) é conceitualizada como uma *coisa* e como o TR da relação processual estabelecida pelo verbo *sair*.

²⁸ Compare com *fechamento*, *reconhecimento*, *apontamento* etc.

Assim, o deslocamento espacial (da *bola*) já faz parte da conceitualização do próprio TR. Quando o [LANÇAMENTO] *sai*, a trajetória da bola se inicia, mas não necessariamente chega ao local pretendido.

De certa maneira, a conceitualização do evento em (23) é semelhante àquela em (22). Não há um CONTÊINER como LM do deslocamento, ou seja, o [LANÇAMENTO] não se desloca para o lado externo de nenhuma entidade codificada por um nominal. Penso que o verbo *sair*, nesse caso, é conceitualizado como uma relação temporal que indica o momento em que o TR se torna acessível aos sujeitos conceitualizadores.²⁹

O ‘tornar-se acessível’ a que me refiro é o fato de uma ação (como no caso de [LANÇAMENTO]) exigir certa preparação, momento em que não é acessível objetivamente. Quando o jogador se prepara para realizar um lançamento, é possível que haja uma obstrução de seu movimento e a ação não se concretize. Se uma ação *sai*, ela concluiu a etapa de preparação e já ocorreu (ou, pelo menos, teve início). Essa conceitualização é do verbo *sair* e não da ação reificada que funciona como TR em (23) pois também pode ser observada com *coisas*, ou seja, produtos de uma reificação. É o que podemos perceber nos exemplos em (24):

- (24) a. O salto da ginasta saiu perfeito.
b. Essa cadeira saiu na semana passada.

A sentença em (24-a) traz [o salto da ginasta] como TR de *sair*. Nesse caso, trata-se de um evento reificado que ocorreu e cujo resultado foi [perfeito]. O fato de o *salto sair* indica que houve de fato a sua execução, isto é, a etapa de preparação foi superada. O mesmo é observável em (24-b), com uma sutil diferença: [cadeira] não é uma ação reificada, mas um objeto prototipicamente conceitualizado como *coisa*. Ainda assim, o modo como o verbo *sair* é utilizado nessa sentença não aciona uma significação espacial, em que a [cadeira] estava dentro de um CONTÊINER objetivo e se deslocou para fora dele, mas que ela tornou-se disponível para o público. O uso do verbo *sair* possibilita a conceitualização da [cadeira] como resultado de um processo (de produção ou fabricação, por exemplo).

Antes de a ginasta realizar seu salto ou de a cadeira ser disponibilizada, houve um período de preparação (seja nos treinamentos e na concentração da ginasta, seja no projeto e na fabricação da cadeira). Os usos do verbo *sair* nos exemplos de (24), assim como no dado (23), são extensões do esquema prototípico do verbo, em que a noção de CONTÊINER é conceitualizada de modo altamente subjetificado. Essa noção corresponde à etapa de preparação que não é mencionada objetivamente em nenhum dos casos citados, mas é acionada na significação dos dados apresentados. Dessa maneira, a conceitualização mais subjetificada do verbo *sair* pode ser representada pelo diagrama da Figura 32, em que apenas o TR e a relação processual

²⁹ Lee (2001: p.32-33) faz uma análise semelhante de *out* no inglês em casos como ‘The sun came out’. Em sua análise, Lee afirma que o elemento codificado pelo TR “emerge para dentro do campo perceptual do observador” (p.32).

são conceitualizados no polo objetivo, deixando a noção espacial de CONTÊINER para ser informada pelo polo subjetivo.

Figura 32 – *Construal* mais subjetificado de *sair*

Conclusões

Este capítulo buscou apresentar dados analisados pela perspectiva da subjetificação. O foco principal foram as situações de uso envolvendo a expressão [PRA FORA] e o verbo [SAIR].

No primeiro caso, procurei mostrar que a conceitualização de [PRA FORA], na narração de futebol, vale-se do polo subjetivo da significação para que seja possível elaborar o esquema que envolve toda a cadeia de ação que ele descreve. Isso inclui o agente, o paciente (objeto movente), a força exercida para iniciar o deslocamento do paciente e o CONTÊINER que faz parte da relação que [FORA] codifica. No polo subjetivo, essas informações podem ser acessadas pelos conceitualizadores seja pelo Espaço do Discurso Atual (EDA), seja pelo *common ground* (Clark, 1996).

Os usos de *sair* também mostraram a importância do polo subjetivo para a significação. Alguns elementos da cadeia de ação também não foram explicitados na fala do narrador, ou seja, permaneceram fora da região *onstage*. Para além desse fato, a subjetificação em alguns usos do verbo *sair* indicam uma extensão semântica, em que o esquema do verbo tem sua característica espacial bastante atenuada, sendo conceitualizado com maior saliência para o transcorrer de tempo que a relação evoca.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No princípio da pesquisa, o plano era utilizar os dados de uma narração de futebol transmitida por rádio apenas como fonte de dados linguísticos advindos de uma produção não planejada. Por meio da codificação em língua das informações espaciais observadas pelo narrador, havia a (ingênua) ideia de que eu encontraria generalizações sobre o português brasileiro.

O processo de desenvolvimento da pesquisa e do próprio curso de mestrado mostrou o quão equivocada era a pretensão. A transmissão de uma narração de futebol por rádio é uma situação de uso com características próprias que a tornam identificável mesmo sem que o canal segmental da fala esteja se sobressaindo. Essas características podem, inclusive, torná-la ininteligível para aqueles que não fazem parte da comunidade cultural que compartilha experiências tanto futebolísticas como radiofônicas.

O resultado deste trabalho mostra que alguns elementos presentes na narração são recorrentes e convencionalizados para esse tipo de situação de uso linguístico. Apoiado na afirmação de Langacker (2001) quanto à possibilidade de *qualquer* aspecto de um evento de uso poder se tornar uma unidade linguística quando for recorrente e convencionalizado, procurei mostrar que muitos desses elementos que visões mais tradicionais sobre a linguagem considerariam “extralinguísticos” (como a cognição de falante e ouvinte, o contexto do evento de uso e a entoação) são também unidades linguísticas.

Inicialmente, a própria segmentação do fluxo de fala em unidades entoacionais apresenta uma alternativa à divisão em sentenças. Seria muito difícil dividir a fala do narrador de futebol em sentenças. Alguns elementos mostraram essa dificuldade: a velocidade da fala na narração, a mudança de sujeito sem menção explícita, a justaposição em coordenação de unidades que, por vezes, não constituíam sequer orações.

Esse modo de segmentação da fala foi fundamental para os outros achados da pesquisa, principalmente o que está descrito no capítulo 3, em relação ao encadeamento das informações. Contribuiu também para que a sonoridade da narração fosse observada de modo mais atento, permitindo identificar as recorrências prosódicas que se associam a alguns significados específicos.

A transcrição e o trabalho com os dados de áudio em conjunto com informações visuais tornaram possível as análises feitas sobre os diferentes usos de *pra fora* e de *sair*, na narração. Esses usos mostraram o peso que a cognição do falante e do ouvinte têm no processo de significação, uma vez que grande parte das informações dependem da percepção que os interlocutores têm do contexto da situação de fala.

De modo geral, este trabalho contribui para reforçar uma abordagem dos estudos linguísticos que não vê a língua como um sistema fechado em si mesmo, composto por símbolos e regras de combinação. Adotando a perspectiva de que uma língua é um hábito de práticas recorrentes, foi possível expandir o entendimento dos processos de significação na narração de

futebol e, com isso, compreender as razões pelas quais pessoas alheias à esfera do futebol muitas vezes não conseguem acompanhar uma partida por rádio.

REFERÊNCIAS

- ACHIMBE, Eric A. “‘Bend it like a banana’: representing the ecology in live football commentaries.” In: LAVRIC, Eva, PISEK, Gerhard, SKINNER, Andrew & STADLER, Wolfgang (Eds.), *The linguistics of football*, pp. 133–142. Tübingen: Gunter Narr Verlag, 2008.
- BOLGUERONI, Thais. *Uma descrição do processo de referenciação em narrativas contadas em língua de sinais brasileira (libras)*. Dissertação de Mestrado, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.
- CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes: le masque et le vertige*. Paris: Gallimard, 1967.
- CARMO JÚNIOR, José Roberto. “Semiótica e futebol.” *Semiótica: objetos e práticas São Paulo: Contexto*, 2005.
- CARVALHO, Nildemir Ferreira de. “Estruturas semânticas no léxico do futebol.” *ALFA: Revista de Linguística*, vol. 40, 1996.
- CHAFE, Wallace L. *Discourse, consciousness, and time*. The University of Chicago Press, 1994.
- CLARK, Herbert H. *Using Language*. Cambridge: Cambridge, 1996.
- DEMURU, Paolo. *Brasile: il calcio, la storia, l'identità. Un esercizio di semiotica della cultura*. Tese de Doutorado, Tesi di Dottorato in Discipline Semiotiche, Università di Bologna e Universidade de São Paulo, 2011.
- EVANS, Vyvyan & GREEN, Melanie. *Cognitive linguistics: An introduction*. Edimburgo: Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 2006.
- FERRARI, Lilian. *Introdução à linguística cognitiva*. São Paulo: Editora Contexto, 2011.
- FERRARI, Lilian Vieira & ALONSO, Karen Sampaio Braga. “Subjetividade e construções de futuro no português brasileiro.” *ALFA: Revista de Linguística*, vol. 53(1), 2009.
- FRANCO JR., Hilário. *A dança dos deuses: futebol cultura e sociedade*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- HORNBY, Nick. *Febre de bola*. Companhia das Letras, 2013.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Editora da Universidade de S. Paulo, Editora Perspectiva, 1971.
- KENDON, Adam. *Gesture: visible action as utterance*. Cambridge: Cambridge University Press, 2004.
- LAKOFF, George. *Women, fire, and dangerous things: what categories reveal about the mind*. Chicago: Cambridge University Press, 1990.

- LAKOFF, George & JOHNSON, Mark. *Metaphors we live by*. University of Chicago press, 2008.
- LANGACKER, Ronald W. "Observations and speculations on subjectivity." *Iconicity in syntax*, pp. 109–150, 1985.
- . *Foundations of Cognitive Grammar: theoretical prerequisites.*, vol. 1. Stanford University Press, 1987.
- . *Foundations of Cognitive Grammar: descriptive application*, vol. 2. Stanford University Press, 1991.
- . "Grammatical traces of some 'invisible' semantic constructs." *Language sciences*, vol. 15(4), 323–355, 1993.
- . "On subjectification and grammaticization." In: KOENIG, Jean-Pierre (Ed.), *Discourse and Cognition: bridging the gap*, pp. 71–89. Stanford: CSLI Publications, 1998.
- . *Grammar and conceptualization*, vol. 14. Walter de Gruyter, 2000.
- . "Discourse in cognitive grammar." *Cognitive Linguistics*, vol. 12(2), 143–188, 2001.
- . *Concept, image, and symbol*. Berlin, New York: Mouton de Gruyter, 2002.
- . "Subjectification, grammaticization, and conceptual archetypes." *Subjectification: various paths to subjectivity*, vol. 31, 17–40, 2006.
- . *Cognitive grammar: A basic introduction*. Oxford University Press, 2008.
- LEE, David. *Cognitive linguistics: an introduction*, vol. 13, chap. Extensions from spatial meanings, pp. 30–52. Nova York: Oxford University Press, 2001.
- MADRID, Rodrigo Lazaresko. "A transmissão televisiva da narração de uma partida de futebol como texto sincrético." *Estudos Semióticos*, vol. 11(1), 45–52, 2015. Acesso em 15/01/2016. URL <http://www.revistas.usp.br/esse/article/view/103774>
- MATHON, Catherine. "Perception des phonostyles et représentativité du phonogénre : le cas du commentaire sportif en direct." *Nouveaux cahiers de linguistique française*, vol. 31, 93–103, 2014.
- MATUDA, Sabrina. *A fraseologia no futebol: um estudo bilíngue português-inglês direcionado pelo corpus*. Dissertação de Mestrado, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2011.
- MCCLEARY, Leland & VIOTTI, Evani. "Transcrição de dados de uma língua sinalizada." In: SALLES, Heloísa Maria Moreira Lima (Ed.), *Bilinguismo dos surdos: questões linguísticas e educacionais*, pp. 73–96. Goiânia: Cãnone Editorial, 2007.

- MCCLEARY, Leland, VIOTTI, Evani & LEITE, Tarcísio de Arantes. “Descrição das línguas sinalizadas: a questão da transcrição dos dados.” *ALFA: Revista de Linguística*, vol. 54(1), 2010.
- MÜLLER, Torsten. “Grammatical past time reference in spontaneously produced language.” In: WEINERT, Regina (Ed.), *Spoken Language Pragmatics: Analysis of Form-Function Relations*, pp. 29–59. Nova York: Continuum, 2007.
- . “He held his head in his hands as it flashed past the post: how grammar and football interact.” In: LAVRIC, Eva, PISEK, Gerhard, SKINNER, Andrew & STADLER, Wolfgang (Eds.), *The linguistics of football*, pp. 269–282. Tübingen: Gunter Narr Verlag, 2008a.
- . “An important type of unplanned spoken language: a brief history of football commentary in england and germany.” *Brno Studies in English*, vol. 14, 63–78, 2008b.
- NORDIN, Henrik. “The use of conceptual metaphors by swedish and german football commentators – a comparison.” In: LAVRIC, Eva, PISEK, Gerhard, SKINNER, Andrew & STADLER, Wolfgang (Eds.), *The linguistics of football*, pp. 113–120. Tübingen: Gunter Narr Verlag, 2008.
- PASOLINI, Pier Paolo. “O gol fatal.” *Folha de São Paulo*, pp. 4–5, 2005. Trad. de Maurício Santana Dias; título original: “Il calcio ‘è’ un linguaggio con i suoi poeti i prosatori”.
- PINHEIRO, Diogo Oliveira Ramires. *A inversão do sujeito no português brasileiro: uma abordagem cognitivista*. Tese de Doutorado, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.
- RUSSO, Martín Ernesto. *A voz do torcedor e do ‘hincha’ na narração de gol no futebol do Brasil e da Argentina*. Dissertação de Mestrado, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.
- SANTOS NETO, José Moraes dos. *Visão de jogo - primórdios do futebol no Brasil*. São Paulo: Cosac Naify, 2002.
- SAUSSURE, Ferdinand de. *Cours de linguistique générale*. Paris: Payot, 1969.
- SEELAENDER, Ana Luisa. *O gesto em dança: descrição da gestualidade em uma narrativa dançada*. Dissertação de Mestrado, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.
- SILVA, Augusto Soares da. “A linguística cognitiva: uma breve introdução a um novo paradigma em linguística.” *Revista portuguesa de humanidades*, vol. 1(1), 59–101, 1997.
- SILVA, Ednelson Florentino da. “Narração esportiva no rádio: subjetividade e singularidade do narrador.” *ECCOM*, vol. 1(2), 61–74, 2010.
- SILVA, João Paulo da. *Demonstrações em uma narrativa sinalizada em libras*. Master’s thesis, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

- STREECK, Jürgen. *Gesturecraft: the manu-facture of meaning*. John Benjamins, 2009.
- TAYLOR, John R. *Cognitive grammar*. Oxford: Oxford University Press, 2002.
- TOMLIN, Russell S. “On the interaction of syntactic subject, thematic information, and agent in english.” *Journal of Pragmatics*, vol. 7(4), 411–432, 1983.
- TRAUGOTT, Elizabeth Closs. “From propositional to textual and expressive meanings: Some semantic-pragmatic aspects of grammaticalization.” In: LEHMANN, Winfred P. & MALKIEL, Yakov (Eds.), *Perspectives on Historical Linguistics*, pp. 245–271. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 1982.
- . “On the rise of epistemic meanings in english: An example of subjectification in semantic change.” *Language*, (65), 31–55, 1989.
- TURTELLI, Sandra Regina. *Estudo da linguagem de um evento esportivo numa abordagem sócio-léxico-computacional*. Tese de Doutorado, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2002.
- VANDELOISE, Claude. *L’espace en français: sémantique des prépositions spatiales*, vol. 13. Seuil, 1986.
- WILLIAMS, Ana Clotilde Thomé. *Locução de futebol no Brasil e na França na XVI Copa do Mundo: um cruzamento linguístico-cultural de um evento discursivo*. Tese de Doutorado, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2002.
- WISNIK, José Miguel. *Veneno remédio: o futebol e o Brasil*. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

Apêndices

Apêndice A – TRANSCRIÇÃO DA TRILHA C1-LIVE

file:///C:/Users/Rodrigo/Google
 Drive/Mestrado/BCKP_Elan/20160402_Cor_Fla_DevaPascovici_TeoJose.eaf
 Segunda-feira, 16 de Maio de 2016 15:53

Annotation	Demonstração: Silvio Luiz		
TC	00:01:04.376 - 00:01:06.560		
SD	(0.13)		
C1-Live	PARTE O TIME DO FLAMENGO VAI PELA PONTA DIREITA		
TC	00:01:06.690 - 00:01:08.560		
SD	(0.03)		
C1-Live	TENTA O TOQUE NA FRENTE TEVE O DESVIO		
TC	00:01:08.596 - 00:01:09.769		
SD	(0.06)		
C1-Live	CORTOU A ZAGA CORINTHIANA METE A BOLA PRA FORA A BOLA		
SAIU			
TC	00:01:09.833 - 00:01:12.753		
SD	(0.2)		
C1-Live	REPOSIÇÃO É DO MENGÃO		
TC	00:01:12.953 - 00:01:14.153		
SD	(0.2)		
C1-Live	BATEU O ARREMESSO PELA PONTA DIREITA		
TC	00:01:14.353 - 00:01:15.833		
C1-Live	VAI SUBINDO O TIME DO FLAMENGO		
TC	00:01:15.837 - 00:01:16.889		
SD	(0.18)		
C1-Live	AJEITOU NA PONTA DIREITA DE NOVO ALI		
TC	00:01:17.075 - 00:01:18.672		
C1-Live	VAI COLOCAR NA DIREÇÃO À GRANDE ÁREAEM		
TC	00:01:18.672 - 00:01:19.904		
C1-Live	PARTIU O LANÇAMENTO	BOLA PRA ÁREA	
TC	00:01:19.908 - 00:01:20.583	00:01:20.583	-
00:01:21.053			
SD	(0.19)		
C1-Live	PASSOU POR TODO MUNDO		
TC	00:01:21.252 - 00:01:22.436		
SD	(0.04)		
C1-Live	PEGOU NA ESQUERDA DEIXA PRO TIME DO FLAMENGO VAI COM		
GABRIEL			
TC	00:01:22.476 - 00:01:25.216		

C1-Live	AJEITOU	PARTIU	
TC	00:01:25.233 - 00:01:25.893	00:01:26.053	-
00:01:26.493			
SD	(0.16)	(0.16)	
C1-Live	DOMINOU	ANDRÉ	
TC	00:01:26.653 - 00:01:27.133	00:01:27.253	-
00:01:27.733			
SD	(0.12)	(0.12)	
C1-Live	PARTIU PRA CIMA DO MANO A MANO COM EDENILSON		
TC	00:01:27.853 - 00:01:29.473		
SD	(0.03)		
C1-Live	TENTOU O CORTE		
TC	00:01:29.509 - 00:01:30.189		
C1-Live	PAROU PRENDEU DEMAIS NÃO SABE O QUE FAZER COM A BOLA		
TC	00:01:30.189 - 00:01:32.253		
SD	(0.21)		
C1-Live	TENTOU BOTAR NA PONTA ESQUERDA	AFASTA A ZAGA DO	
CORINTHIANS			
TC	00:01:32.465 - 00:01:33.681	00:01:33.681	-
00:01:35.597			
SD		(0.24)	
C1-Live	CHEGA PRA ROUBAR A BOLA		
TC	00:01:35.837 - 00:01:37.197		
SD	(0.22)		
C1-Live	VOCÊ VIU ONDE ESTAVA O PATO ALI ROUBANDO A BOLA		
TC	00:01:37.418 - 00:01:40.418		
SD	(0.73)		
C1-Live	O DRIBLE NO MEIO DO CAMINHO	FOI DERRUBADO	
TC	00:01:41.157 - 00:01:42.283	00:01:42.352	-
00:01:43.120			
SD	(0.06)	(9.2)	
C1-Live	OLHA O LANÇAMENTO	A BOLA PRA ÁREA	
TC	00:01:52.324 - 00:01:53.074	00:01:53.074	-
00:01:53.834			
SD	(0.15)		
C1-Live	FELIPE FOI DE CABEÇA	METE A BOLA PRA FORA	
TC	00:01:53.988 - 00:01:55.825	00:01:55.825	-
00:01:56.719			

C1-Live	A BOLA SAIU	ESCANTEIO DO MENGÃO	
TC	00:01:56.719 - 00:01:57.694	00:01:57.926	-
00:01:59.596			
SD	(0.23)	(33.1)	
C1-Live	LÁ VEM TIMÃO	GUERRERO	
TC	00:02:32.704 - 00:02:33.682	00:02:33.682	-
00:02:34.132			
C1-Live	BATEU PRA FORA	PASSA A BOLA À DIREITA	
TC	00:02:34.132 - 00:02:36.132	00:02:36.812	-
00:02:38.612			
SD	(0.68)		
C1-Live	FINALIZOU MAL O PERUANO	A BOLA PASSOU À	
DIREITA MAYRA			
TC	00:02:38.612 - 00:02:40.182	00:02:40.182	-
00:02:41.812			
SD	(23.95)		
C1-Live	RECUPERA A POSSE DE BOLA A EQUIPE CORINTHIANA COM		
DOUGLAS			
TC	00:03:05.768 - 00:03:07.856		
SD	(0.04)		
C1-Live	DOUGLAS AJEITA DE NOVO ALI	TOCA COM ROMARINHO	
TC	00:03:07.904 - 00:03:09.056	00:03:09.056	-
00:03:10.001			
SD	(0.22)		
C1-Live	ROMARINHO LIGA NA FRENTE COM GUERRERO		
TC	00:03:10.221 - 00:03:11.659		
SD	(0.14)		
C1-Live	ANTECIPAÇÃO É DO ZAGUEIRO CHICÃO	ERROU NO TOQUE DA	
BOLA			
TC	00:03:11.806 - 00:03:13.246	00:03:13.406	-
00:03:14.713			
SD	(0.16)		
C1-Live	IBSON ROUBOU	METEU NO COMANDO	
TC	00:03:14.713 - 00:03:15.473	00:03:15.473	-
00:03:16.166			
C1-Live	GUERRERO	AJEITOU NO MANO A MANO	
TC	00:03:16.166 - 00:03:16.566	00:03:16.726	-
00:03:17.926			
SD	(0.16)	(0.04)	
C1-Live	PARTIU PRA CIMA	ELIAS VAI PELO CENTRO	

TC	00:03:17.966 - 00:03:18.766	00:03:40.596	118
00:03:41.737			
SD	(21.83)		
C1-Live	CAPITÃO DA EQUIPE DO FLAMENGO	RECUA DE NOVO ALI	
TC	00:03:41.737 - 00:03:42.887	00:03:42.889	-
00:03:43.795			
SD	(0.2)		
C1-Live	TRABALHOU RAPIDAMENTE COM LUIZ ANTONIO		
TC	00:03:44.002 - 00:03:45.602		
C1-Live	LUIZ ANTONIO VIRA O JOGO PELA ESQUERDA COM ANDRÉ SANTOS		
TC	00:03:45.602 - 00:03:47.482		
SD	(0.24)		
C1-Live	PARTE O TIME DO FLAMENGO	OLHA O TOQUE PELA	
PONTA			
TC	00:03:47.722 - 00:03:48.732	00:03:48.772	-
00:03:49.762			
SD	(0.04)		
C1-Live	ERRADO O TOQUE		
TC	00:03:49.762 - 00:03:50.830		
SD	(30.98)		
C1-Live	ELIAS TENTOU RECEBER DE VOLTA ALI NÃO DEU A BOLA NÃO		
ACHOU			
TC	00:04:21.815 - 00:04:24.848		
SD	(0.24)		
C1-Live	TENTATIVA PELA PONTA DIREITA	PARTIU O TIME DO	
FLAMENGO			
TC	00:04:25.093 - 00:04:26.613	00:04:26.613	-
00:04:27.813			
SD	(0.18)		
C1-Live	RECUPERA ENTÃO O TIME DO CORINTHIANS NO SISTEMA		
DEFENSIVO			
TC	00:04:28.002 - 00:04:30.297		
SD	(0.03)		
C1-Live	VAI COM GIL	DISPAROU LANÇAMENTO NA	
FRENTE			
TC	00:04:30.329 - 00:04:30.934	00:04:32.694	-
00:04:34.563			
SD	(1.76)		
C1-Live	GUERRERO	FEZ A FALTA	
TC	00:04:34.563 - 00:04:35.546	00:04:35.706	-
00:04:36.666			

SD	(0.16)		119
C1-Live	NO CHICÃO	OLHOU PRO JUIZ	
TC	00:04:36.666 - 00:04:37.226	00:04:37.226	-
00:04:38.506			
SD	(38.22)		
C1-Live	PARTIU CORINTHIANS	VEM RALF	
TC	00:05:16.730 - 00:05:18.558	00:05:18.558	-
00:05:19.198			
SD	(1.03)		
C1-Live	PARTIU GUERRERO	VEM RALF DE NOVO ALI	
TC	00:05:20.234 - 00:05:21.034	00:05:21.034	-
00:05:22.019			
C1-Live	AJEITOU NA ESQUERDA	TENTOU FÁBIO SANTOS	
TC	00:05:22.019 - 00:05:22.899	00:05:23.061	-
00:05:23.981			
SD	(0.16)		
C1-Live	A BOLA PASSOU	VAI SAIR À ESQUERDA	
TC	00:05:23.981 - 00:05:24.661	00:05:24.661	-
00:05:25.461			
C1-Live	RECUA DE LONGA DISTÂNCIA	CÁSSIO SAIU DO GOL	
TC	00:05:25.461 - 00:05:27.101	00:05:27.210	-
00:05:28.210			
SD	(0.1)	(8.58)	
C1-Live	OLHA O LANÇAMENTO	CÁSSIO SAIU DO GOL	
TC	00:05:36.791 - 00:05:38.013	00:05:38.013	-
00:05:40.053			
SD	(36.31)		
C1-Live	PARTE O CORINTHIANS	AJEITA ROMARINHO	
TC	00:06:16.363 - 00:06:17.763	00:06:17.763	-
00:06:18.738			
SD	(0.14)		
C1-Live	OLHA O TOQUE	NOSSA	
TC	00:06:18.878 - 00:06:19.598	00:06:19.657	-
00:06:20.252			
SD	(0.05)	(0.04)	
C1-Live	QUE BOLA	PATO	
TC	00:06:20.292 - 00:06:20.972	00:06:21.026	-
00:06:21.496			
SD	(0.05)		

C1-Live	ABRIU	PEGOU	120
TC	00:06:21.496 - 00:06:21.936	00:06:21.936	-
00:06:22.416			
C1-Live	DOMINOU	BATEU PRO GOL	
TC	00:06:22.416 - 00:06:22.936	00:06:22.976	-
00:06:23.861			
SD	(0.04)	(0.17)	
C1-Live	EXPLODIU PRA CIMA DO ZAGUEIRO	VOLTOU NA POSIÇÃO DO	
GUERRERO			
TC	00:06:24.036 - 00:06:25.647	00:06:25.647	-
00:06:26.967			
SD	(0.17)		
C1-Live	VEM BOA BOLA PELA PONTA DA GRANDE ÁREA		
TC	00:06:27.146 - 00:06:28.714		
SD	(0.2)		
C1-Live	FORÇOU A PASSAGEM ALI	VEM COM ELE A MARCAÇÃO	
TC	00:06:28.914 - 00:06:29.944	00:06:29.944	-
00:06:30.824			
C1-Live	RECUA DE NOVO COM EDENÍLSON	EDENÍLSON TENTOU	
TC	00:06:30.824 - 00:06:32.159	00:06:32.319	-
00:06:33.159			
SD	(0.16)	(0.05)	
C1-Live	TOQUE NA POSIÇÃO DO GUERRERO	VOLTOU COM EDENÍLSON	
TC	00:06:33.215 - 00:06:34.404	00:06:34.614	-
00:06:35.530			
SD	(0.21)		
C1-Live	BRIGA PELA POSSE DE BOLA	SAI A BOLA	
TC	00:06:35.530 - 00:06:36.530	00:06:36.530	-
00:06:38.010			
SD	(26.76)		
C1-Live	RALF AJEITOU NO CÍRCULO CENTRAL		
TC	00:07:04.771 - 00:07:06.305		
C1-Live	RECUA A BOLA ALI COMEÇA COM GIL	PARTE O CORINTHIANS	
TC	00:07:06.305 - 00:07:07.985	00:07:24.820	-
00:07:26.731			
SD	(16.83)	(0.14)	
C1-Live	DOMINA DE NOVO ALI O GUERRERO	PARTIU DE NOVO O TIMÃO	
TC	00:07:26.878 - 00:07:28.025	00:07:34.674	-
00:07:35.954			
SD	(6.64)		

C1-Live	ROMARINHO AJEITOU	CHEGA NA BOLA PAULINHO	
TC	00:07:35.954 - 00:07:36.954	00:07:36.954	-
00:07:38.422			
C1-Live	DOMINA	LIMPA O LANCE	
TC	00:07:38.422 - 00:07:39.034	00:07:39.200	-
00:07:39.908			
SD	(0.16)	(0.11)	
C1-Live	PARTIU O LANÇAMENTO	COLOCOU NA FRENTE ALI	
COM			
TC	00:07:40.026 - 00:07:40.922	00:07:40.922	-
00:07:42.061			
SD	(0.22)		
C1-Live	OLHA SÓ COMO VEM MARCELO MORENO	ELE FEZ O PIVÔ	
TC	00:07:42.283 - 00:07:44.131	00:07:44.180	-
00:07:45.005			
SD	(0.04)		
C1-Live	RECUOU DE NOVO ALI COM O ANDRÉ SANTOS		
TC	00:07:45.006 - 00:07:46.264		
C1-Live	INVERTEU O JOGO		
TC	00:07:46.264 - 00:07:47.086		
SD	(0.04)		
C1-Live	AGORA O PASSE FOI CORRETO PELA PONTA DIREITA		
TC	00:07:47.129 - 00:07:49.083		
C1-Live	PARTIU A EQUIPE DO MENGÃO	LÁ VEM FLAMENGO	
TC	00:07:49.083 - 00:07:50.203	00:07:50.354	-
00:07:51.154			
SD	(0.15)	(0.16)	
C1-Live	QUEM SABE O GOL?	AJEITOU	
TC	00:07:51.314 - 00:07:52.173	00:07:52.303	-
00:07:52.874			
SD	(0.13)		
C1-Live	NO PÉ ESQUERDO	SE FECHA A ZAGA DO	
CORINTHIANS			
TC	00:07:52.874 - 00:07:53.443	00:07:53.443	-
00:07:54.723			
SD	(0.17)		
C1-Live	DE TRÁS	LÁ VEM BOMBA	
TC	00:07:54.901 - 00:07:55.367	00:07:55.367	-
00:07:55.955			

C1-Live	LUIZ ANTÔNIO	BATEU	
TC	00:07:55.955 - 00:07:56.574	00:07:56.574	-
00:07:56.934			
C1-Live	EXPLODIU NA ZAGA DA EQUIPE CORINTHIANA		
TC	00:07:56.934 - 00:07:59.374		
SD	(0.64)		
C1-Live	PASSA PELA MEIA WALACE	VAI DE SEM PULO	
TC	00:08:00.014 - 00:08:01.574	00:08:01.789	-
00:08:02.540			
SD	(0.21)		
C1-Live	EMPURROU NO COMANDO	GIL BRIGOU PELA POSSE	
DE BOLA			
TC	00:08:02.540 - 00:08:03.540	00:08:03.540	-
00:08:04.900			
C1-Live	VAI DE JOELHO GIL	CHEGOU DE JOELHO	
TC	00:08:04.900 - 00:08:06.660	00:08:07.460	-
00:08:08.820			
SD	(0.8)	(0.06)	
C1-Live	GIL PRA FAZER O CORTE	EMPURRA NA POSIÇÃO DO	
C/ DO			
TC	00:08:08.888 - 00:08:10.251	00:08:10.312	-
00:08:11.635			
SD	(0.06)	(0.06)	
C1-Live	OLHA O DOUGLAS	ROMARINHO	
TC	00:08:11.704 - 00:08:12.925	00:08:15.174	-
00:08:15.922			
SD	(2.24)	(0.02)	
C1-Live	VAI PELO CENTRO		
TC	00:08:15.942 - 00:08:16.713		
SD	(0.19)		
C1-Live	DEU UM BOM TOQUE LIGOU RAPIDAMENTE ALI COM O PATO		
TC	00:08:16.907 - 00:08:18.867		
SD	(0.03)		
C1-Live	GUERRERO SAIU DA POSIÇÃO DE IMPEDIMENTO O ROMARINHO		
TC	00:08:18.905 - 00:08:21.145		
Annotation	O jogador corre para trás (em direção contrária ao caminhar normal)		
TC	00:08:18.905 - 00:08:21.145		
SD	(47.32)		

C1-Live	LÁ VEM PATO	RECUA DE NOVO ALI	
TC	00:09:08.470 - 00:09:09.470	00:09:09.722	-
00:09:10.758			
SD	(0.25)		
C1-Live	COMEÇOU A EQUIPE CORINTHIANA		
TC	00:09:10.758 - 00:09:11.918		
C1-Live	EDENÍLSON PARTIU PRA CIMA FOI DERRUBADO		
TC	00:09:11.918 - 00:09:13.758		
C1-Live	PARA O ÁRBITRO	E MARCA A FALTA	
TC	00:09:13.758 - 00:09:14.758	00:09:14.758	-
00:09:15.758			
SD	(1.4)		
C1-Live	FALTA MARCADA EM CIMA DO EDENÍLSON		
TC	00:09:17.158 - 00:09:19.638		
SD	(11.13)		
C1-Live	VEM PATO	VEM PATO NÃO	
TC	00:09:30.771 - 00:09:31.811	00:09:31.811	-
00:09:32.445			
C1-Live	PATO NÃO FOI DESSA VEZ		
TC	00:09:32.445 - 00:09:33.461		
SD	(0.02)		
C1-Live	É O DOUGLAS QUE SE PREPARA PRA BATER		
TC	00:09:33.485 - 00:09:35.059		
SD	(0.96)		
C1-Live	VAI PELA PONTA DIREITA	SE MEXE ALI PELO	
COMANDO PATO			
TC	00:09:36.021 - 00:09:37.153	00:09:37.153	-
00:09:38.673			
SD	(0.8)		
C1-Live	VAI FECHAR TAMBÉM NA MARCA DO PÊNALTI GUERRERO		
TC	00:09:39.473 - 00:09:41.793		
SD	(0.98)		
C1-Live	DOUGLAS SE PREPARA PRA BATER	A BOLA É VENENOSA	
TC	00:09:42.781 - 00:09:44.501	00:09:45.119	-
00:09:46.338			
SD	(0.61)		
C1-Live	CONTRA O GOL DO FLAMENGO	FELIPE SE PREPARA NA	
PEQUENA ÁREA			

TC	00:09:46.338 - 00:09:47.698	00:09:47.778	124
00:09:49.745			
SD	(0.08)	(0.72)	
C1-Live	DOUGLAS	MÃOS NA CINTURA	
TC	00:09:50.465 - 00:09:51.065	00:09:51.336	-
00:09:52.222			
SD	(0.27)	(0.12)	
C1-Live	LANÇAMENTO FEITO		
TC	00:09:52.342 - 00:09:53.262		
C1-Live	SUBIU MARCELO MORENO DE CABEÇA ELE CHEGA PRA FAZER O		
CORTE			
TC	00:09:53.262 - 00:09:55.862		
SD	(0.16)		
C1-Live	EMPURRA A BOLA PELO MEIO		
TC	00:09:56.022 - 00:09:56.942		
SD	(0.03)		
C1-Live	FLAMENGO VAI SE ARMAR DO CONTRA-ATAQUE		
TC	00:09:56.972 - 00:09:58.372		
SD	(0.21)		
C1-Live	NA FRENTE	PEDIU BOLA ALI	
TC	00:09:58.588 - 00:09:59.092	00:09:59.132	-
00:10:00.052			
SD	(0.04)		
C1-Live	DE NOVO RAFINHA	VAI INVERTER O JOGO	
TC	00:10:00.052 - 00:10:00.812	00:10:00.852	-
00:10:01.852			
SD	(0.04)	(0.22)	
C1-Live	PEDE NO COMANDO DE NOVO ALI O TIME DO FLAMENGO		
TC	00:10:02.080 - 00:10:03.920		
SD	(0.24)		
C1-Live	PASSOU MARCELO MOREIRA	MORENO VEM LENTO NA	
VOLTA HEIN			
TC	00:10:04.160 - 00:10:05.360	00:10:05.596	-
00:10:07.116			
SD	(0.23)	(6.55)	
C1-Live	BRIGOU PELA POSSE DE BOLA	GANHOU	
TC	00:10:13.670 - 00:10:14.870	00:10:14.870	-
00:10:15.262			
C1-Live	ADIANTOU DEMAIS	LÁ VEM FLAMENGO	

TC 00:11:18.064 SD	00:10:15.262 - 00:10:17.262 (59.84)	00:11:17.104	
C1-Live MARCELO	VEM ANDRÉ SANTOS NO PÉ DIREITO ELE FAZ O LANÇAMENTO A MORENO		
TC SD	00:11:18.064 - 00:11:20.864 (0.14)		
C1-Live TC 00:11:23.489 SD	NA CANELA NÃO PODE MORENO 00:11:21.009 - 00:11:22.849 (0.16)	ELIAS 00:11:23.009	-
C1-Live TC 00:11:24.430 SD	DE TRÁS 00:11:23.489 - 00:11:23.950 (0.03)	AJEITOU 00:11:23.950	-
C1-Live TC 00:11:25.722 SD	RAFINHA 00:11:24.463 - 00:11:24.903 (0.02)	BATEU PRO GOL 00:11:24.931 (0.08)	-
C1-Live TC SD	FRACO 00:11:25.802 - 00:11:27.002 (0.52)		
C1-Live TC SD	CÁSSIO CAI NO CANTO ESQUERDO E FAZ A DEFESA 00:11:27.522 - 00:11:29.907 (24.64)		
C1-Live TC 00:11:55.898 SD	LÁ VEM FLAMENGO 00:11:54.552 - 00:11:55.187 (0.14)	LÁ VEM MENGÃO 00:11:55.187	-
C1-Live TC 00:11:58.107 SD	LANÇAMENTO FEITO 00:11:56.043 - 00:11:56.915 (0.04)	FELIPE TOCOU DE CABEÇA 00:11:56.956 (0.05)	-
C1-Live MEIO TC 00:12:00.284	TENTOU A SOBRA COM ROMARINHO 00:11:58.157 - 00:11:59.222	BOLA PASSA ALI PELO 00:11:59.234	-
C1-Live TC 00:12:02.308	TENTOU LUIZ ANTÔNIO 00:12:00.284 - 00:12:01.204	AJEITA NO PÉ DIREITO 00:12:01.378	-

SD	(0.17)		
C1-Live NA FRENTE	PARTIU NA VELOCIDADE	VAI TENTAR A ENFIADA	
TC 00:12:04.588	00:12:02.308 - 00:12:03.308	00:12:03.308	-
SD	(0.15)		
C1-Live	LANÇAMENTO	PASSOU POR TODO MUNDO	
TC 00:12:06.623	00:12:04.744 - 00:12:05.369	00:12:05.499	-
SD	(0.13)		
C1-Live	PAROU A ZAGA DO CORINTHIANS	A SOBRA É DO GABRIEL	
TC 00:12:09.106	00:12:06.626 - 00:12:07.906	00:12:08.066	-
SD	(0.16)	(0.08)	
C1-Live	AJEITOU PERTO DA PEQUENA ÁREA	TENTOU O LANÇAMENTO	
TC 00:12:11.266	00:12:09.191 - 00:12:10.471	00:12:10.471	-
C1-Live	GIL		
TC SD	00:12:11.266 - 00:12:12.546 (0.2)		
C1-Live	ROUBA A BOLA O TIME DO CORINTHIANS		
TC SD	00:12:12.746 - 00:12:14.026 (0.12)		
C1-Live	CONTRA-ATAQUE ARMADO	VELOCIDADE MÁXIMA	
TC 00:12:16.699	00:12:14.146 - 00:12:15.186	00:12:15.266	-
SD	(0.08)		
C1-Live	PARTIU DOUGLAS	SE MEXEU GUERRERO	
TC 00:12:18.559	00:12:16.699 - 00:12:17.426	00:12:17.666	-
SD	(0.24)	(0.15)	
C1-Live CENTRO	VEM PATO NA PONTA DIREITA	GUERRERO PEDIU PELO	
TC 00:12:20.864	00:12:18.717 - 00:12:19.864	00:12:19.864	-
SD	(0.05)		
C1-Live	PATO	TENTOU	
TC 00:12:21.827	00:12:20.915 - 00:12:21.166	00:12:21.366	-
SD	(0.2)		

C1-Live	NO FUNDO	ENTROU NA ÁREA	
TC	00:12:21.827 - 00:12:22.347	00:12:22.347	-
00:12:22.907			
C1-Live	CHICÃO		
TC	00:12:22.907 - 00:12:24.307		
SD	(1.24)		
C1-Live	TORCEDORES FICARAM PEDINDO PÊNALTI EM CIMA DO CHICÃO		
TC	00:12:25.547 - 00:12:30.055		
SD	(25.02)		
C1-Live	ESCANTEIO DO TIMÃO	DOUGLAS	BATEU O
ESCANTEIO			
TC	00:12:55.082 - 00:12:56.599	00:13:04.227	-
00:13:05.221			
SD	(7.62)		
C1-Live	TIROU A ZAGA	VOLTOU RALF	
TC	00:13:05.225 - 00:13:05.625	00:13:05.625	-
00:13:07.625			
SD	(0.52)		
C1-Live	INACREDITÁVEL	LÁ VEM DE NOVO	
TC	00:13:08.145 - 00:13:14.505	00:13:40.251	-
00:13:41.338			
SD	(25.74)	(0.03)	
C1-Live	O TIME DO CORINTHIANS	PARTIU	
TC	00:13:41.375 - 00:13:42.154	00:13:42.180	-
00:13:42.505			
SD	(0.02)		
C1-Live	NA PONTA DIREITA	PATO PEGOU NA BOLA	
TC	00:13:42.516 - 00:13:43.325	00:13:43.326	-
00:13:44.419			
C1-Live	WALACE VAI COM ELE	TENTOU ENTRE AS PERNAS	
TC	00:13:44.419 - 00:13:45.419	00:13:45.419	-
00:13:46.506			
SD	(0.17)		
C1-Live	BOTOU NA ÁREA		
TC	00:13:46.677 - 00:13:47.355		
SD	(0.13)		
C1-Live	FELIPE SAIU DO GOL MAS A BOLA JÁ TINHA SAÍDO		
TC	00:13:47.489 - 00:13:50.000		
SD	(33.69)		

C1-Live	LÁ VEM TIMÃO	OLHA O LANÇAMENTO	
TC	00:14:23.691 - 00:14:24.586	00:14:24.641	-
00:14:25.391			
SD	(0.05)		
C1-Live	FELIPE FEZ A ANTECIPAÇÃO		
TC	00:14:25.391 - 00:14:26.661		
SD	(0.04)		
C1-Live	TIROU MARCELO MORENO E METEU A BOLA PRA FORA		
TC	00:14:26.706 - 00:14:28.975		
SD	(7.7)		
C1-Live	ESCANTEIO TIMÃO	VAI COM DOUGLAS DE	
NOVO ALI			
TC	00:14:36.678 - 00:14:37.563	00:14:37.563	-
00:14:38.618			
C1-Live	MÃOS NA CINTURA ELE VAI FAZER O LANÇAMENTO		
TC	00:14:38.618 - 00:14:40.408		
SD	(0.16)		
C1-Live	PARTIU	LANÇAMENTO	
TC	00:14:40.573 - 00:14:40.963	00:14:41.107	-
00:14:41.628			
SD	(0.14)		
C1-Live	VEIO	BOLA PRA ÁREA	
TC	00:14:41.628 - 00:14:41.858	00:14:41.918	-
00:14:42.448			
SD	(0.06)		
C1-Live	GIL	TENTOU DE CABEÇA	
TC	00:14:42.448 - 00:14:42.708	00:14:42.708	-
00:14:43.323			
C1-Live	A BOLA PASSOU DE NOVO ALI	VEM GUERRERO	
TC	00:14:43.323 - 00:14:44.523	00:14:44.708	-
00:14:45.228			
SD	(0.18)		
C1-Live	PASSA PELA BOLA	FÁBIO SANTOS DOMINA	
TC	00:14:45.228 - 00:14:45.998	00:14:46.033	-
00:14:46.953			
SD	(0.03)	(0.02)	
C1-Live	CAIU NO PÉ ESQUERDO	LÁ PELA PONTA ESQUERDA	
TC	00:14:46.975 - 00:14:47.818	00:14:47.818	-
00:14:48.818			
SD	(0.13)		

C1-Live TC 00:14:51.305 SD	ELE PARTE PRA CIMA DO RAFINHA 00:14:48.957 - 00:14:50.197 (0.14)	RECOLHE NO PÉ DIREITO 00:14:50.341 -
C1-Live TC 00:14:53.047 SD	PODE FAZER O LANÇAMENTO 00:14:51.305 - 00:14:52.305 (0.15)	AJEITOU 00:14:52.460 -
C1-Live TC 00:14:54.222	DE NOVO ALI 00:14:53.047 - 00:14:53.557	PERDEU A BOLA 00:14:53.557 -
C1-Live TC 00:14:55.568 SD	BRIGOU DE NOVO 00:14:54.222 - 00:14:54.907 (0.08)	INSISTIU 00:14:54.987 -
C1-Live TC 00:14:56.468 SD	O ELIAS 00:14:55.568 - 00:14:55.938 (0.04)	PELO MEIO 00:14:55.978 - (0.1)
C1-Live TC 00:14:58.353 SD	RECUPERA COM RAFINHA 00:14:56.568 - 00:14:57.538 (0.02)	RAFINHA COM ELIAS 00:14:57.538 -
C1-Live TC 00:15:00.119 SD	PARTIU NO CAMPO DE ATAQUE 00:14:58.382 - 00:14:59.259 (0.15)	JÁ FEZ O LANÇAMENTO 00:14:59.259 -
C1-Live MORENO TC 00:15:01.999 SD	NA DIAGONAL 00:15:00.274 - 00:15:00.892 (0.03)	BEM ABERTA MARCELO 00:15:00.922 -
C1-Live TC 00:15:04.741 SD	CAIU PELA PONTA 00:15:01.999 - 00:15:03.469 (0.84)	BOLA 00:15:04.316 -
C1-Live TC	LANÇADA 00:15:04.741 - 00:15:05.221	
C1-Live	PRA ELE COM MUITA FORÇA E A BOLA SAIU	

TC	00:15:05.233 - 00:15:07.214		
SD	(34.97)		
C1-Live	ANDRÉ SANTOS TENTOU FAZER FILA PELO MEIO		
TC	00:15:42.191 - 00:15:45.096		
SD	(0.13)		
C1-Live	PERDE A BOLA		
TC	00:15:45.230 - 00:15:46.446		
SD	(55.7)		
C1-Live	LÁ VEM MENGÃO DE NOVO PELO MEIO ALI COM ANDRÉ SANTOS		
TC	00:16:42.155 - 00:16:44.471		
SD	(2.47)		
C1-Live	PARTIU DE NOVO ANDRÉ		
TC	00:16:46.945 - 00:16:47.969		
SD	(0.13)		
C1-Live	ELE FAZ A BOLA CHEGAR AQUI NA PONTA ESQUERDA		
TC	00:16:48.107 - 00:16:49.801		
C1-Live	PODE PARTIR UM LANÇAMENTO	CORTOU NO PÉ DIREITO	
TC	00:16:49.801 - 00:16:50.916	00:16:51.113	-
00:16:52.029			
SD	(0.19)	(0.1)	
C1-Live	LANÇAMENTO	FEITO	
TC	00:16:52.137 - 00:16:52.766	00:16:52.838	-
00:16:53.083			
SD	(0.07)	(0.03)	
C1-Live	SAIU	LANÇAMENTO	
TC	00:16:53.119 - 00:16:53.406	00:16:53.436	-
00:16:53.881			
SD	(0.03)		
C1-Live	É BOM	MATOU NO PEITO	
TC	00:16:53.881 - 00:16:54.256	00:16:54.413	-
00:16:55.149			
SD	(0.15)		
C1-Live	CRESCER NA GRANDE ÁREA	INVADIU	
TC	00:16:55.149 - 00:16:55.834	00:16:55.834	-
00:16:56.229			
C1-Live	BATEU POR BAIXO	VEM PRA BOLA FÁBIO	
SANTOS			
TC	00:16:56.229 - 00:16:57.604	00:16:57.646	-
00:16:59.293			

SD	(0.04)	(0.4)	131
C1-Live TC 00:17:01.593	FAZ O CORTE 00:16:59.694 - 00:17:00.498	METE A BOLA PRA FORA 00:17:00.498	-
C1-Live TC SD	A BOLA SAIU 00:17:01.594 - 00:17:02.334 (0.19)		
C1-Live TC SD	E O ESCANTEIO É PRO TIME DO FLAMENGO 00:17:02.532 - 00:17:04.605 (8.56)		
C1-Live TC 00:17:16.166	OLHA O LANÇAMENTO DO FLAMENGO 00:17:13.166 - 00:17:15.166	SAIU O LANÇAMENTO 00:17:15.166	-
C1-Live TC 00:17:18.226	BOLA PRA ÁREA DE NOVO ALI 00:17:16.166 - 00:17:17.281	PATO CHEGA PRA CORTAR 00:17:17.281	-
C1-Live TC 00:17:19.661	A SOBRA DO PAULINHO 00:17:18.226 - 00:17:18.991	MANDOU PRO GOL 00:17:18.991	-
C1-Live TC 00:17:22.442 SD	ERRADO 00:17:19.661 - 00:17:20.416 (0.99)	LONGE DO GOL 00:17:21.406	-
C1-Live TC	SAIU A BOLA 00:17:22.442 - 00:17:23.667		
C1-Live TC SD	TIRO DE META PRA EQUIPE DO CORINTHIANS BATER 00:17:23.667 - 00:17:26.617 (65.47)		
C1-Live TC 00:18:34.449	BATE FALTA O TIME CORINTHIANO 00:18:32.095 - 00:18:33.844	VAI COM DOUGLAS 00:18:33.844	-
C1-Live TC	TIRA A ZAGA DO FLAMENGO 00:18:34.449 - 00:18:35.489		
C1-Live TC SD	VOLTA NA PONTA DIREITA COM EDENÍLSON 00:18:35.489 - 00:18:37.134 (0.14)		

C1-Live MANO TC 00:18:39.460 SD	EDENÍLSON ENCARA A MARCAÇÃO 00:18:37.280 - 00:18:38.460 (0.15)	ELE PARTE NO MANO A 00:18:38.460 	-
C1-Live TC	RECUA DE NOVO ALI COM O DOUGLAS 00:18:39.616 - 00:18:40.841		
C1-Live TC SD	DOUGLAS PREPARA O LANÇAMENTO COM O PÉ ESQUERDO 00:18:40.841 - 00:18:42.631 (0.15)		
C1-Live TC 00:18:44.185 SD	SAIU 00:18:42.783 - 00:18:43.178 (0.14)	TENTA O CHUVEIRINHO 00:18:43.323 (0.02)	-
C1-Live TC 00:18:46.250 SD	VAI TENTAR O GIL DE CABEÇA 00:18:44.214 - 00:18:45.478 (0.05)	FELIPE 00:18:45.532 (92.73)	-
C1-Live TC 00:20:20.586 SD	PARTE O MENGÃO 00:20:18.987 - 00:20:19.837 (0.16)	ELIAS 00:20:20.005 (0.07)	-
C1-Live TC 00:20:22.323	É VOCÊ ELIAS 00:20:20.658 - 00:20:21.783	AJEITOU 00:20:21.783	-
C1-Live TC 00:20:23.823	METEU NO COMANDO 00:20:22.323 - 00:20:23.128	TENTOU O TOQUE 00:20:23.128	-
C1-Live A FALTA TC 00:20:27.148 SD	O TOQUE NÃO PASSOU 00:20:23.823 - 00:20:24.728 (60.35)	PARA O ÁRBITRO E MARCA 00:20:24.728	-
C1-Live TC SD	ANDRÉ SANTOS TAMBÉM SE PREPARA PRA BATER 00:21:27.502 - 00:21:30.161 (6.51)		
C1-Live COLOCADA TC 00:21:39.099	CHICÃO PRA BOLA 00:21:36.676 - 00:21:37.729	ANDRÉ SANTOS TAMBÉM 00:21:37.729	-

C1-Live	CÁSSIO NO MEIO DO GOL	VAI PARTIR	
TC	00:21:46.202 - 00:21:47.382	00:21:51.466	-
00:21:52.232			
SD	(4.08)		
C1-Live	VAI AUTORIZAR O ÁRBITRO		
TC	00:21:52.232 - 00:21:53.837		
SD	(0.24)		
C1-Live	O ANDRÉ SANTOS QUASE QUE DEU CARTÃO AMARELO ALI PRO JUIZ		
AGORA			
TC	00:21:54.077 - 00:21:56.981		
SD	(0.31)		
C1-Live	RECLAMANDO DA POSIÇÃO DO PATO		
TC	00:21:57.293 - 00:21:59.203		
SD	(0.07)		
C1-Live	CHICÃO TAMBÉM RECLAMA DO POSICIONAMENTO DE ALGUNS JOGADORES		
	DA BARREIRA CORINTHIANA		
TC	00:21:59.280 - 00:22:02.820		
SD	(0.2)		
C1-Live	VAI PARTIR A COBRANÇA	MUITO DEMORA CHICÃO	
TC	00:22:03.029 - 00:22:04.179	00:22:04.275	-
00:22:05.316			
SD	(0.09)		
C1-Live	BATEU	PRA FORA	
TC	00:22:05.316 - 00:22:06.316	00:22:06.316	-
00:22:08.496			
SD	(2.44)		
C1-Live	PASSA À DIREITA DO GOL DO CÁSSIO E VAI EMBORA LINHA DE		
FUNDO			
TC	00:22:10.939 - 00:22:14.058		
SD	(74.06)		
C1-Live	DOUGLAS SE PREPARA PARA MARCAR		
TC	00:23:28.120 - 00:23:29.327		
C1-Live	A TORCIDA VOLTA A SE MANIFESTAR AQUI NO PACAEMBU		
TC	00:23:29.327 - 00:23:31.282		
SD	(0.16)		
C1-Live	LÁ VAI DOUGLAS	LANÇAMENTO FEITO	
TC	00:23:31.442 - 00:23:32.119	00:23:32.295	-
00:23:33.076			

SD	(0.17)			134
C1-Live	BATEU	FECHADO		
TC	00:23:33.076 - 00:23:33.406	00:23:33.406	-	
00:23:33.856				
C1-Live	MARCELO MORENO			
TC	00:23:33.856 - 00:23:34.566			
SD	(0.14)			
C1-Live	CHEGA COM O PÉ ESQUERDO PRA FAZER O CORTE			
TC	00:23:34.708 - 00:23:36.337			
C1-Live	RECUPERA A POSSE DE BOLA	CHAMOU PRO JOGO DE		
NOVO ALI				
TC	00:23:36.337 - 00:23:37.167	00:23:37.167	-	
00:23:38.247				
SD	(0.17)			
C1-Live	LINDO LANCE			
TC	00:23:38.420 - 00:23:39.578			
C1-Live	FLAMENGO VAI SE ORGANIZANDO NO SISTEMA DE DEFESA			
TC	00:23:39.578 - 00:23:41.718			
SD	(0.12)			
C1-Live	TENTOU SAIR PRO JOGO EDENÍLSON INTERCEDENDO BATEU NA BARRIGA			
	DELE A BOLA VAI PRA FORA			
TC	00:23:41.843 - 00:23:45.280			
SD	(0.21)			
C1-Live	E O ARREMESSO É DA EQUIPE DO FLAMENGO PRA BATER AQUI NA			
	ESQUERDA			
TC	00:23:45.490 - 00:23:48.244			
SD	(22.5)			
C1-Live	RECUPERA A POSSE DE BOLA A ZAGA DO TIME DO CORINTHIANS			
TC	00:24:10.752 - 00:24:12.745			
C1-Live	DE NOVO ALI	BOTA A BOLA PELO MEIO		
DO GRAMADO				
TC	00:24:12.745 - 00:24:13.340	00:24:13.340	-	
00:24:14.620				
SD	(0.13)			
C1-Live	PARTIU MAIS UMA VEZ ALI O PAULINHO			
TC	00:24:14.753 - 00:24:15.956			
C1-Live	PAULINHO COM O CHICÃO			

TC	00:24:15.956 - 00:24:16.701			
C1-Live	CHICÃO EMPURRA A BOLA PELO COMANDO			
TC	00:24:16.701 - 00:24:18.101			
C1-Live	PELO CENTRO MAIS UMA VEZ A BOLA RECUADA ALI COM O ZAGUEIRÃO			
	CHICÃO			
TC	00:24:18.101 - 00:24:20.771			
SD	(0.14)			
C1-Live	É PELO MEIO QUE VAI SE ORGANIZANDO O TIME DO FLAMENGO			
TC	00:24:20.914 - 00:24:22.901			
SD	(0.16)			
C1-Live	CHEGOU DE NOVO ALI COM PERIGO	PODE PARTIR LANÇAMENTO		
TC	00:24:23.069 - 00:24:24.455	00:24:24.475		-
00:24:25.469				
SD	(0.02)	(0.06)		
C1-Live	SOLTOU NA PONTA DIREITA	FLAMENGO	VAI	SE
ORGANIZANDO				
TC	00:24:25.529 - 00:24:26.572	00:24:26.687		-
00:24:27.873				
SD	(0.11)	(0.13)		
C1-Live	VAI TENTANDO LEVAR			
TC	00:24:28.005 - 00:24:28.867			
C1-Live	VAI TENTANDO CHEGAR AO PRIMEIRO GOL			
TC	00:24:28.867 - 00:24:30.147			
SD	(0.12)			
C1-Live	LÁ VEM LANÇAMENTO	MARCELO MORENO		
TC	00:24:30.274 - 00:24:31.122	00:24:31.122		-
00:24:31.727				
SD	(0.02)			
C1-Live	ALTO DEMAIS A BOLA PASSA POR ELE	EDENÍLSON		
TC	00:24:31.754 - 00:24:33.688	00:24:33.865		-
00:24:34.548				
SD	(0.17)	(0.13)		
C1-Live	BRIGOU COM O ANDRÉ	PERDEU		
TC	00:24:34.685 - 00:24:35.566	00:24:35.586		-
00:24:36.029				
SD	(0.02)	(0.05)		
C1-Live	CÁSSIO			
TC	00:24:36.083 - 00:24:40.239			
SD	(0.53)			

C1-Live	O EDENÍLSON PERDEU A BOLA PRO ANDRÉ SANTOS		
TC	00:24:40.778 - 00:24:43.666		
SD	(0.05)		
C1-Live	O CÁSSIO TAVA LIGADO E FOI	NOS PÉS DO	EX-
CORINTHIANO			
TC	00:24:43.716 - 00:24:45.521	00:24:45.796	-
00:24:47.747			
SD	(0.27)		
C1-Live	PRA FICAR COM A BOLA VINÍCIUS MOURA		
TC	00:24:47.747 - 00:24:49.747		
SD	(39.86)		
C1-Live	MENGÃO VAI SE ORGANIZANDO MAIS UMA VEZ AQUI NO SISTEMA		
	DEFENSIVO		
TC	00:25:29.614 - 00:25:32.146		
C1-Live	PARTIU ANDRÉ SANTOS	ELE INVERTE O JOGO	
TC	00:25:32.146 - 00:25:32.911	00:25:32.911	-
00:25:33.801			
C1-Live	PAULINHO ESTÁ PELA DIREITA	ELE DOMINA	
TC	00:25:33.801 - 00:25:34.952	00:25:34.952	-
00:25:35.491			
C1-Live	TEM A PRESENÇA ALI DO ROMARINHO		
TC	00:25:35.491 - 00:25:36.701		
SD	(0.25)		
C1-Live	RECUA DE NOVO O MENGÃO, VAI TROCANDO PASSES		
TC	00:25:36.952 - 00:25:38.852		
SD	(0.74)		
C1-Live	MAIS LATERAIS NESSE MOMENTO	PAULINHO VEM DE NOVO	
TC	00:25:39.599 - 00:25:41.388	00:25:41.799	-
00:25:42.988			
SD	(0.41)	(0.15)	
C1-Live	A BOLA PASSA ALI PELO MEIO	ANTECIPAÇÃO É DO GIL	
TC	00:25:43.142 - 00:25:44.473	00:25:44.612	-
00:25:45.690			
SD	(0.13)		
C1-Live	ELE RASGA PELO SISTEMA DEFENSIVO		
TC	00:25:45.700 - 00:25:47.390		
C1-Live	EMPURRA PRA FRENTE NA POSIÇÃO DO PATO		

TC	00:25:47.390 - 00:25:49.110		137
C1-Live	QUE NÃO ALCANÇA A BOLA	PARTE O FLAMENGO	
TC	00:25:49.110 - 00:25:50.230	00:26:50.948	-
00:26:52.247			
SD	(60.71)	(0.16)	
C1-Live	AJEITA COM WALLACE		
TC	00:26:52.412 - 00:26:53.374		
C1-Live	NA DEFESA A BOLA CHEGA ALI PELO MEIO		
TC	00:26:53.374 - 00:26:54.714		
SD	(0.03)		
C1-Live	VAI TER ALTERAÇÃO HEIN	O ÉMERSON VAI ENTRAR	
JÁ JÁ			
TC	00:26:54.751 - 00:26:55.804	00:26:56.175	-
00:26:57.882			
SD	(0.37)	(0.35)	
C1-Live	TORCEDOR SE MANIFESTA	LÁ VEM MENGÃO	
TC	00:26:58.232 - 00:26:59.495	00:26:59.495	-
00:27:00.245			
SD		(0.07)	
C1-Live	MARCELO MORENO PEDIU	LANÇAMENTO	
TC	00:27:00.319 - 00:27:01.239	00:27:01.239	-
00:27:01.699			
C1-Live	FELIPE		
TC	00:27:01.699 - 00:27:02.489		
C1-Live	CHEGA PRA FAZER O CORTE E METER A BOLA PRA FORA		
TC	00:27:02.495 - 00:27:05.580		
SD	(12.09)		
C1-Live	OLHA O LANÇAMENTO DE NOVO ALI TIROU A ZAGA DO TIME		
CORINTHIANO			
TC	00:27:17.675 - 00:27:20.172		
C1-Live	PATO TENTOU NA SOBRA MAIS UMA VEZ	EMPURRA PELO MEIO	
TC	00:27:20.172 - 00:27:21.699	00:27:21.833	-
00:27:22.816			
SD	(0.13)	(24.14)	
C1-Live	OLHA O LANÇAMENTO MARCELO MORENO A BOLA PASSOU POR ELE		
TC	00:27:46.957 - 00:27:50.107		

C1-Live PONTA DIREITA TC 00:27:52.637	A SOBRA É DO MENGÃO 00:27:50.107 - 00:27:51.267	VAI PARTIR LÁ PELA 00:27:51.267	138 -
C1-Live TC 00:27:54.167	SAIU LANÇAMENTO 00:27:52.637 - 00:27:53.497	BOLA PRA ÁREA 00:27:53.497	-
C1-Live RALF TC 00:27:56.400 SD	DE ENCONTRO À BOLA 00:27:54.167 - 00:27:55.167 (0.06)	TIROU DE NOVO ALI O 00:27:55.232 (0.03)	-
C1-Live CENTRO TC 00:27:58.953 SD	VOLTA NA POSIÇÃO DO PAULINHNO 00:27:56.436 - 00:27:57.825 (0.09)	PAULINHO PREPARA O 00:27:57.915	-
C1-Live TC 00:28:00.768 SD	AGORA É COM O PÉ ESQUERDO 00:27:58.953 - 00:27:59.908 (0.2)	LANÇAMENTO JÁ SAIU 00:27:59.908	-
C1-Live TC 00:28:02.734	FUROU A ZAGA 00:28:00.969 - 00:28:01.824	CHICÃO AJEITOU 00:28:01.824	-
C1-Live TC 00:28:07.651 SD	PAROU 00:28:02.734 - 00:28:04.344 (1.91)	PAROU 00:28:06.256 (0.16)	-
C1-Live TC SD	O JUIZ MARCA IMPEDIMENTO DO CHICÃO 00:28:07.814 - 00:28:10.896 (0.2)		
C1-Live TC	UM MONTÃO DE GENTE 00:28:11.101 - 00:28:12.528		
C1-Live TC SD	PEDINDO CARTÃO AMARELO PRA ELE VINÍCIUS MOURA 00:28:12.528 - 00:28:15.353 (35.42)		
C1-Live TC 00:28:53.091 SD	LÁ VEM MENGÃO 00:28:50.777 - 00:28:51.939 (0.15)	VINHA MAIS UMA VEZ ALI 00:28:52.095	-

C1-Live	E A BOLA ROUBADA PELO TIME DO FLAMENGO COM ELIAS		
TC	00:28:53.091 - 00:28:55.091		
SD	(0.16)		
C1-Live	ELIAS COLOCOU NA FRENTE	PARTIU	
TC	00:28:55.251 - 00:28:56.502	00:28:56.604	-
00:28:57.239			
SD	(0.1)		
C1-Live	DE NOVO	ALI	
TC	00:28:57.239 - 00:28:57.608	00:28:57.608	-
00:28:57.848			
C1-Live	TENTOU GABRIEL A BOLA ENFIADA COM MUITA FORÇA		
TC	00:28:57.848 - 00:29:00.223		
C1-Live	ACABA O CAMPO	A BOLA VAI PRA FORA	
TC	00:29:00.223 - 00:29:00.973	00:29:00.973	-
00:29:01.938			
C1-Live	É TIRO DE META PRA EQUIPE DO CORINTHIANS BATER		
TC	00:29:01.938 - 00:29:04.608		
SD	(37.3)		
C1-Live	EDENÍLSON	NA PONTA DIREITA	
TC	00:29:41.909 - 00:29:42.465	00:29:42.465	-
00:29:43.098			
C1-Live	CONSEGUIU O LANÇAMENTO		
TC	00:29:43.102 - 00:29:43.815		
SD	(0.05)		
C1-Live	PATO, PATO, PATO, PATO, PATO, PATO, PATO		
TC	00:29:43.872 - 00:29:45.509		
SD	(0.09)		
C1-Live	BATEU	PEGOU	GOLEIRO
ROMARINHO			VOLTA
TC	00:29:45.599 - 00:29:46.024	00:29:46.052	-
00:29:47.352			
SD	(0.02)	(0.57)	
C1-Live	GOL	É DO CORINTHIANS	NO
PACAEMBU			
TC	00:29:47.928 - 00:30:01.475	00:30:01.729	-
00:30:06.088			
SD	(0.25)		

C1-Live	É DE ROMARINHO	JOGADA	NA	PONTA ¹⁴⁰
DIREITA				
TC	00:30:06.088 - 00:30:07.964	00:30:08.478		-
00:30:10.329				
SD	(0.51)	(0.12)		
C1-Live	A BOLA CHEGOU QUICANDO NA GRANDE ÁREA			
TC	00:30:10.454 - 00:30:12.441			
SD	(0.13)			
C1-Live	DEPOIS DO LANÇAMENTO DO EDENÍLSON	EDENÍLSON CENTROU		
TC	00:30:12.580 - 00:30:14.382	00:30:14.622		-
00:30:15.748				
SD	(0.24)	(0.15)		
C1-Live	BOTOU NA ÁREA			
TC	00:30:15.903 - 00:30:16.636			
SD	(0.05)			
C1-Live	ZAGUEIRÃO DO FLAMENGO TIROU ERRADO			
TC	00:30:16.687 - 00:30:18.251			
C1-Live	VOLTOU	PATO SENSACIONAL		
TC	00:30:18.269 - 00:30:18.556	00:30:18.688		-
00:30:20.991				
SD	(0.13)	(0.31)		
C1-Live	UMA ESTILINGADA DE PRIMEIRA	UM SEM PULO FANTÁSTICO		
TC	00:30:21.310 - 00:30:24.261	00:30:24.550		-
00:30:26.573				
SD	(0.28)	(0.11)		
C1-Live	FELIPE DEFENDEU	A BOLA VOLTOU NO PÉ DO		
ROMARINHO				
TC	00:30:26.688 - 00:30:27.582	00:30:27.582		-
00:30:29.117				
SD	(0.21)			
C1-Live	GOL	GOL		
TC	00:30:29.334 - 00:30:29.765	00:30:29.808		-
00:30:30.107				
SD	(0.04)	(0.06)		
C1-Live	GOL ABERTO	PRA QUE ELE		
TC	00:30:30.173 - 00:30:31.670	00:30:31.682		-
00:30:32.071				
SD	(0.03)			
C1-Live	PRA/ ENT/ RÁPIDO NO CANTO ESQUERDO			
TC	00:30:32.101 - 00:30:34.446			
SD	(82.23)			

C1-Live	LÁ VEM FLAMENGO	VAI PELA PONTA DIREITA	
TC	00:31:56.679 - 00:31:57.539	00:31:57.581	-
00:31:58.328			
SD	(0.04)		
C1-Live	NA POSIÇÃO DO ELIAS	ELE CONSEGUIU	O
LANÇAMENTO			
TC	00:31:58.331 - 00:31:59.198	00:31:59.198	-
00:32:00.108			
C1-Live	A BOLA PASSA POR TODO MUNDO	PASSA À DIREITA	
TC	00:32:00.111 - 00:32:01.760	00:32:02.480	-
00:32:03.462			
SD	(0.72)		
C1-Live	VAI EMBORA	PELA LINHA DE FUNDO	
TC	00:32:03.462 - 00:32:03.942	00:32:03.942	-
00:32:05.182			
SD	(42.51)		
C1-Live	LÁ VEM FLAMENGO	DE NOVO NA PONTA	
ESQUERDA			
TC	00:32:47.693 - 00:32:48.722	00:32:48.722	-
00:32:49.692			
C1-Live	PARTIU LANÇAMENTO	SAIU A BOLA	
TC	00:32:49.711 - 00:32:50.487	00:32:50.550	-
00:32:51.975			
SD	(0.06)	(0.5)	
C1-Live	LINHA DE FUNDO	LÁ VEM DE NOVO MENGÃO	
TC	00:32:52.484 - 00:32:54.026	00:35:28.646	-
00:35:30.412			
SD	(154.62)		
C1-Live	NA DIREITA	GABRIEL	
TC	00:35:30.412 - 00:35:31.152	00:35:31.152	-
00:35:31.872			
C1-Live	FORÇA A PASSAGEM FOI DESEQUILIBRADO NA BOLA NADA NADA NADA		
TC	NADA NADA		
	00:35:31.879 - 00:35:35.068		
C1-Live	SEGUE O JOGO	PARADO O JOGO ALI	
TC	00:35:35.068 - 00:35:35.868	00:35:36.790	-
00:35:38.017			
SD	(0.92)		
C1-Live	BOLA PRA FORA	O ARREMESS/ NÃO	

TC	00:35:38.017 - 00:35:38.612	00:35:38.612	142
00:35:39.407			
C1-Live	DEU POSSE DE BOLA PRA EQUIPE	DO CORINTHIANS BATER	
TC	00:35:39.407 - 00:35:40.707	00:35:41.167	-
00:35:42.766			
SD	(0.46)	(35.95)	
C1-Live	PARTE O TIMÃO	NA DIREITA	
TC	00:36:18.718 - 00:36:19.550	00:36:19.682	-
00:36:20.173			
SD	(0.13)	(0.1)	
C1-Live	IBSON	ROLOU	
TC	00:36:20.275 - 00:36:20.712	00:36:20.790	-
00:36:21.149			
SD	(0.07)	(0.1)	
C1-Live	EDENÍLSON	CORTOU BONITO	
TC	00:36:21.251 - 00:36:21.873	00:36:22.041	-
00:36:22.825			
SD	(0.16)		
C1-Live	LEVOU NO PÉ DIREITO	IBSON	
TC	00:36:22.825 - 00:36:23.620	00:36:23.633	-
00:36:24.011			
C1-Live	INVADIU A GRANDE ÁREA	SHEIK DAS AMÉRICAS	
TC	00:36:24.011 - 00:36:24.616	00:36:24.616	-
00:36:25.376			
SD	(0.26)		
C1-Live	??	BATEU PRO GOL	
TC	00:36:25.640 - 00:36:26.083	00:36:26.089	-
00:36:26.791			
C1-Live	VAI ENTRANDO	PASSA À DIREITA	
TC	00:36:26.791 - 00:36:27.561	00:36:28.047	-
00:36:29.556			
SD	(0.48)	(0.07)	
C1-Live	FELIPE DÁ O TOQUE		
TC	00:36:29.628 - 00:36:30.504		
C1-Live	A BOLA VAI EMBORA PELA LINHA DE FUNDO		
TC	00:36:30.504 - 00:36:32.504		
SD	(0.29)		
C1-Live	SHEIK	GIROU BONITO	

TC 00:36:34.297	00:36:32.796 - 00:36:33.412	00:36:33.412	<u>143</u>
C1-Live TC 00:36:36.261 SD	BATEU PRO GOL 00:36:34.297 - 00:36:35.192 (0.18)	PASSOU À DIREITA 00:36:35.376 (74.84)	-
C1-Live TC 00:37:56.371 SD	VEM DE NOVO O TIMÃO 00:37:51.105 - 00:37:52.295 (0.03)	ÉMERSON 00:37:52.327	-
C1-Live TC 00:38:00.854 SD	PÊNALTI 00:37:56.376 - 00:37:59.732 (0.12)	PÊNALTI 00:37:59.854 (0.06)	-
C1-Live TC SD	PÊNALTI, PÊNALTI, PÊNALTI, PÊNALTI, PÊNALTI, PÊNALTI 00:38:00.915 - 00:38:05.560 (0.32)		
C1-Live TC SD	PENALIDADE MÁXIMA MARCADA NO PACAEMBU 00:38:05.889 - 00:38:09.136 (0.21)		
C1-Live TC 00:38:10.889	ÉMERSON 00:38:09.352 - 00:38:09.929	SHEIK DAS AMÉRICAS 00:38:09.929	-
C1-Live TC 00:38:16.597 SD	PEGOU A BOLA 00:38:10.889 - 00:38:11.739 (3.3)	CHAMOU PRO DRIBLE 00:38:15.041 (0.22)	-
C1-Live TC 00:38:19.508 SD	BOTOU NA FRENTE 00:38:16.825 - 00:38:17.873 (0.15)	FOI DERRUBADO 00:38:18.023 (3.19)	-
C1-Live AGORA TC 00:38:42.079 SD	PÊNALTI 00:38:22.699 - 00:38:23.765 (16.68)	TRINTA E OITO JOGADOS 00:38:40.448	-
C1-Live TC 00:38:44.629 SD	GUERRERO SE PREPARA PRA BATER 00:38:42.079 - 00:38:43.404 (0.03)	É PÊNALTI MARCADO 00:38:43.436	-

C1-Live	TIMÃO PODE APLICAR UMA GOLEADA	GUERRERO	
TC	00:38:44.629 - 00:38:45.984	00:38:47.719	-
00:38:48.234			
SD	(1.73)		
C1-Live	PRA BOLA	BATEU	
TC	00:38:48.234 - 00:38:48.689	00:38:48.689	-
00:38:49.389			
SD	(0.77)		
C1-Live	GOL	TRINTA E OITO	E
CINQUENTA			
TC	00:38:50.163 - 00:39:05.306	00:39:07.132	-
00:39:09.268			
SD	(1.82)		
C1-Live	ÉMERSON SHEIK DAS AMÉRICAS SOFRE PÊNALTÍ		
TC	00:39:09.268 - 00:39:12.138		
C1-Live	NA ENTRADA ALI PELA DIREITA	O JUIZ NÃO VACILA	
TC	00:39:12.138 - 00:39:13.757	00:39:14.055	-
00:39:15.672			
SD	(0.29)	(0.28)	
C1-Live	MARCA		
TC	00:39:15.953 - 00:39:16.857		
SD	(0.14)		
C1-Live	E GUERRERO BATENDO PÊNALTÍ AMPLIA PRO TIMÃO		
TC	00:39:16.998 - 00:39:20.409		
SD	(0.19)		
C1-Live	CANTO DIREITO INDEFENSÁVEL PRO GOLEIRO FELIPE		
TC	00:39:20.607 - 00:39:24.997		
SD	(111.9)		
C1-Live	E A TORCIDA VOLTA A GRITAR OLÉ AQUI		
TC	00:41:16.901 - 00:41:19.236		
SD	(0.07)		
C1-Live	O MENGÃO	PARTE PRA CIMA	
TC	00:41:19.314 - 00:41:19.972	00:41:19.972	-
00:41:20.687			
C1-Live	VEM COM ANDRÉ SANTOS		
TC	00:41:20.687 - 00:41:21.467		
C1-Live	VAI INVADINDO A GRANDE ÁREA POR BAIXO		
TC	00:41:21.467 - 00:41:22.921		

C1-Live	FELIPE	CHEGA	PRA	FAZER	O
CORTE					
TC	00:41:22.921 - 00:41:23.576	00:41:23.576			-
00:41:24.536					
C1-Live	BOTAR A BOLA PRA FORA	A BOLA SAIU			
TC	00:41:24.536 - 00:41:25.426	00:41:25.426			-
00:41:26.246					
SD	(33.9)				
C1-Live	FALTA MARCADA PRO TIME DO FLAMENGO MOURA				
TC	00:42:00.146 - 00:42:02.685				
SD	(15.07)				
C1-Live	LÁ VEM CHICÃO	ANDRÉ	SANTOS	TAMBÉM	
TOMA POSIÇÃO					
TC	00:42:17.762 - 00:42:18.780	00:42:18.930			-
00:42:20.583					
SD	(0.15)				
C1-Live	VAI PARTIR A COBRANÇA				
TC	00:42:20.583 - 00:42:21.583				
C1-Live	UM DOIS TRÊS QUATRO CORINTHIANOS NA BARREIRA MAIS DOIS DO				
	MENGÃO				
TC	00:42:21.583 - 00:42:24.178				
C1-Live	AUTORIZOU CHICÃO	PASSOU	PELA	BARREIRA	
OLHA O GOL					
TC	00:42:24.178 - 00:42:25.253	00:42:25.332			-
00:42:27.081					
SD	(0.07)	(0.08)			
C1-Live	PRA FORA	E O TEMPO VAI PASSANDO			
TC	00:42:27.164 - 00:42:29.597	00:44:45.012			-
00:44:46.521					
SD	(135.41)	(0.08)			
C1-Live	QUARENTA E QUATRO				
TC	00:44:46.605 - 00:44:47.730				
SD	(29.13)				
C1-Live	ANDRÉ SANTOS VAI COM JOGADA	MAIS	UMA	VEZ	AQUI VAI COM
JOGADA					
	PESSOAL				
TC	00:45:16.861 - 00:45:19.328				
SD	(0.19)				
C1-Live	MARCAÇÃO EM CIMA DELE	DEU	DU/		

TC	00:45:19.519 - 00:45:20.530	00:45:20.545	146
00:45:20.845			
SD	(0.02)		
C1-Live	TOQUE	BOTOU NA FRENTE	
TC	00:45:20.869 - 00:45:21.079	00:45:21.079	-
00:45:21.591			
SD	(0.05)		
C1-Live	TEVE DESVIO	SAIU	
TC	00:45:21.641 - 00:45:22.186	00:45:22.201	-
00:45:22.674			
SD	(9.88)		
C1-Live	PARTE O FLAMENGO	BOLA PRA FORA	
TC	00:45:32.559 - 00:45:34.248	00:45:34.248	-
00:45:35.063			
C1-Live	REPOSIÇÃO É DO CÁSSIO	QUARENTA E CINCO	
TC	00:45:35.063 - 00:45:36.558	00:45:36.912	-
00:45:38.146			
SD	(0.35)	(0.03)	
C1-Live	VAI VO/	QUARENTA E CINCO	
TC	00:45:38.182 - 00:45:38.321	00:46:04.835	-
00:46:06.009			
SD	(26.51)		
C1-Live	VAI ACAB/	APITAR O ÁRBITRO	
TC	00:46:06.009 - 00:46:06.309	00:46:06.309	-
00:46:07.154			
C1-Live	APITA O ÁRBITRO	FINAL DE JOGO NO	
PACAEMBU			
TC	00:46:07.154 - 00:46:08.509	00:46:08.670	-
00:46:11.071			
SD	(0.16)		