

PROPOSTA DE TRANSCRIÇÃO PARA UMA PARTIDA DE FUTEBOL EM VÍDEO

Rodrigo Lazaresko Madrid (FFLCH-USP/CNPq)

INTRODUÇÃO

Este trabalho tem o objetivo de propor uma técnica de transcrição para codificar e registrar acontecimentos de uma partida de futebol gravada em vídeo, de modo a facilitar a consulta de eventos a ser analisados posteriormente. Seguindo modelos propostos por McCleary e Viotti (2007) e McCleary, Viotti e Leite (2010) para a transcrição de línguas sinalizadas, a técnica a ser apresentada busca captar detalhadamente as informações registradas no vídeo (trata-se, portanto, de informações visuo-espaciais), tornando desnecessário recorrer à exibição do filme em si para a extração de dados e permitindo a busca simplificada de trechos já observados aos quais o pesquisador deseja retornar.

Por se tratar de parte da metodologia de uma pesquisa no domínio da Linguística¹, este artigo se inicia tratando brevemente das questões que envolvem a transcrição de línguas de modo geral e das línguas e linguagens visuais mais especificamente, relacionando esta proposta sobre partidas de futebol a um sistema de transcrição de informações visuo-espaciais que vem sendo elaborado há alguns anos pelo *Laboratório Linguagem, Interação, Cognição* (LLIC), da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo (FFLCH-USP). Em seguida, serão abordados a técnica propriamente dita, o software ELAN² e o seu funcionamento, e a maneira como os eventos do futebol podem ser codificados a partir dessa técnica e do uso do software.

As considerações finais retomarão algumas das facilidades propiciadas pela transcrição e apresentarão sua utilidade para um estudo em desenvolvimento sobre a narração do jogo transmitida por rádio, bem como a abertura de possibilidades para análises do futebol com olhares distintos daquele adotado pela Linguística.

REGISTRO LINGUÍSTICO

¹ A pesquisa à qual me refiro é meu trabalho em desenvolvimento no nível de Mestrado, junto ao Departamento de Linguística da USP, que visa a descrever as relações entre a percepção visual e a narração de uma partida de futebol transmitida por rádio.

² Desenvolvido pelo *Max Planck Institute for Psycholinguistics*, disponível gratuitamente em <http://tla.mpi.nl/tools/tla-tools/elan/download/>

Os textos escritos foram, durante muitos séculos, privilegiados nos estudos linguísticos. Algumas hipóteses plausíveis têm sido aventadas para explicar esse fato. Primeiramente, é importante lembrar que a Linguística se estabeleceu como ciência autônoma somente no início do século XX, após a publicação do *Curso de Linguística Geral* (em 1916), de Ferdinand de Saussure. Nessa obra fundamental, Saussure estabelece o objeto e os métodos da Linguística, introduzindo a análise sincrônica entre as práticas dos estudiosos das línguas. Anteriormente, os estudos sobre as línguas eram majoritariamente de duas naturezas: (i) normativos e (ii) filológicos.

A chamada “gramática normativa”³ descrevia um modo de falar e escrever considerado correto, bom e exemplar. Para isso, empenhava-se em estabelecer formas linguísticas mais próximas daquelas consideradas prestigiosas. Desse modo, os gramáticos normativos não ignoravam, mas condenavam o uso linguístico que fugia ao padrão considerado superior, normalmente baseado em textos clássicos e literários, portanto escritos (PETTER, 2002 e SAMPSON, 1996).

Os estudos diacrônicos da filologia buscavam tratar das mudanças ocorridas nas línguas ao longo do tempo, no intuito de estabelecer ligações genéticas entre diferentes línguas e descrever processos (sobretudo de ordem fonológica) que transformaram as línguas clássicas até chegarem ao estado contemporâneo das línguas vernáculas. Nesse caso, pensava-se na língua falada por determinado povo, mas ainda assim a escrita estava muito fortemente presente: seja na comparação da ortografia com a fala para indicar mudança de pronúncia, seja no acesso a dados das línguas já não mais faladas como o grego clássico ou o latim.

Fiorin (2013) salienta que a escrita não é exatamente uma transcrição da fala e que ambas constituem duas modalidades distintas da língua. De qualquer maneira, a escrita foi o primeiro registro físico e duradouro das línguas humanas; por isso, mesmo para os estudos saussurianos da língua como sistema, ela se manteve como uma fonte importantíssima de informações linguísticas.

Para análises mais precisas sobre sons que variam de uma língua a outra ou entre diferentes sons em uma mesma língua, já desde o final do século XIX, diferentes versões do Alfabeto Fonético Internacional (IPA, em inglês) buscam fornecer uma representação gráfica de todos os sons de caráter linguístico produzidos pelo ser humano. Um dos objetivos do desenvolvimento desse alfabeto é evitar os problemas criados pelo alfabeto ortográfico, que não necessariamente corresponde exatamente à pronúncia dos sons de uma língua. Além disso,

³ Este termo nunca foi estabelecido como corrente de estudos linguísticos. Normalmente, estudos desta natureza simplesmente eram conhecidos como ‘gramática’.

o alfabeto fonético permite registrar os sons das línguas ágrafas, que também precisam ser descritas.

É somente em meados do século XX que surgem os primeiros gravadores, possibilitando o registro de amostras reais de fala e, conseqüentemente, a análise da língua em uso. A transcrição, então, começa a atender necessidades específicas a cada tipo de análise, podendo se valer tanto da ortografia convencionalizada para a língua em questão, como do alfabeto fonético – muito mais preciso para a descrição da produção sonora.

Um problema, porém, que os gravadores não solucionam para os estudos linguísticos é o registro das línguas sinalizadas, como a língua de sinais brasileira (libras). Se os dados de línguas orais em interações face-a-face podiam ser armazenados com relativa tranquilidade, apenas com o advento das câmeras gravadoras e dos vídeos cassetes é que a produção linguística sinalizada pôde ser registrada e reproduzida de modo eficiente, o que propiciou um significativo avanço aos estudos sobre essa modalidade de língua.

Assim como no caso das línguas orais, às línguas de sinais também não bastam a gravação e a reprodução, pois torna-se inviável recorrer ao vídeo sempre que houver necessidade de revisitar determinado trecho de uma conversa, além de haver o risco de se perderem detalhes sutis de movimentação corporal dos sinalizadores. Desta forma, o LLIC vem desenvolvendo há alguns anos um sistema de transcrição de dados visuo-espaciais que busca registrar minúcias da comunicação observável visualmente. A proposta terá sua versão adaptada ao futebol explicitada na seção *Proposta de Transcrição* do presente texto.

Este método de transcrição vem sendo utilizado não apenas para descrever línguas de sinais (BARBOSA, 2013; LEITE, 2008), mas também, com algumas adaptações, os gestos que acompanham a fala e outras linguagens visuais, como a dança (SEELAENDER, 2013). Como uma atividade corporal que comunica e significa, o futebol pode ser pensado como uma linguagem visuo-espacial que é ‘traduzida’ pelo narrador de rádio e comentada durante a transmissão pela televisão. Assim sendo, a proposta a seguir traz um método para registrar de modo detalhado e sistemático os eventos ocorridos dentro do campo de jogo, a partir da observação do vídeo de uma partida.

O ELAN

ELAN (Eudico Language Annotator) 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, de modo a 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 (seja por meios próprios ou pela televisão). Este 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, 2008. p. 271).⁴

É no *Modo de Anotação*, porém, que a transcrição é feita. Cada trecho transcrito recebe o nome, portanto, 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.

A Figura 1 abaixo traz a tela de trabalho do ELAN, já no modo de anotação. Nela é possível ver a imagem do vídeo sendo reproduzido; à direita do vídeo há a grade com todas as anotações (que conta com um sistema de busca) e os comandos no centro da tela. Abaixo dos comandos há a imagem da frequência do arquivo de áudio sobre as *trilhas* com as respectivas anotações. 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 apreendidos por meio de seu uso ou de tutoriais na internet, não tendo este trabalho o propósito de apresentar o software em si, mas seu uso para a transcrição de uma partida de futebol em vídeo.

⁴ Original: “(...) to evaluate much better what the commentator was witnessing when commentating”.

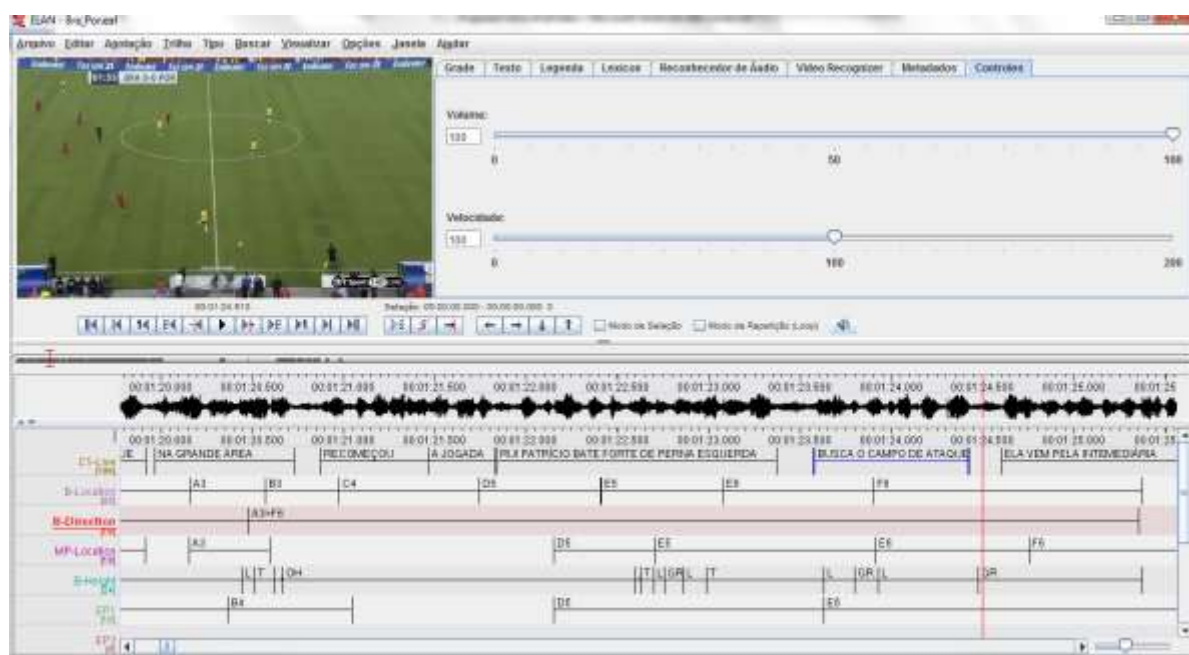


Figura 1

PROPOSTA DE TRANSCRIÇÃO

Conforme afirmado anteriormente, uma transcrição tem o objetivo de registrar informações relevantes para uma dada pesquisa (sejam elas linguísticas ou não) de modo duradouro e acessível, para evitar o acesso intermitente aos eventos originais sendo analisados. Em se tratando de uma partida de futebol, é necessário que a transcrição dê conta de retratar a movimentação da bola e dos jogadores, seu posicionamento dentro de campo e as interações entre os diferentes elementos presentes. No caso de uma transcrição linguística, é preciso registrar também a fala do narrador e dos comentaristas, tanto nas transmissões radiofônicas como nas televisivas. Na Figura 1, temos um exemplo de transcrição apresentado por Morris (1981 In: FRANCO JÚNIOR, 2007, fig. 37) que relata apenas fatos futebolísticos (como faltas, dribles, passes etc.) ocorridos no primeiro tempo da partida entre Argentina e França, em 1978.

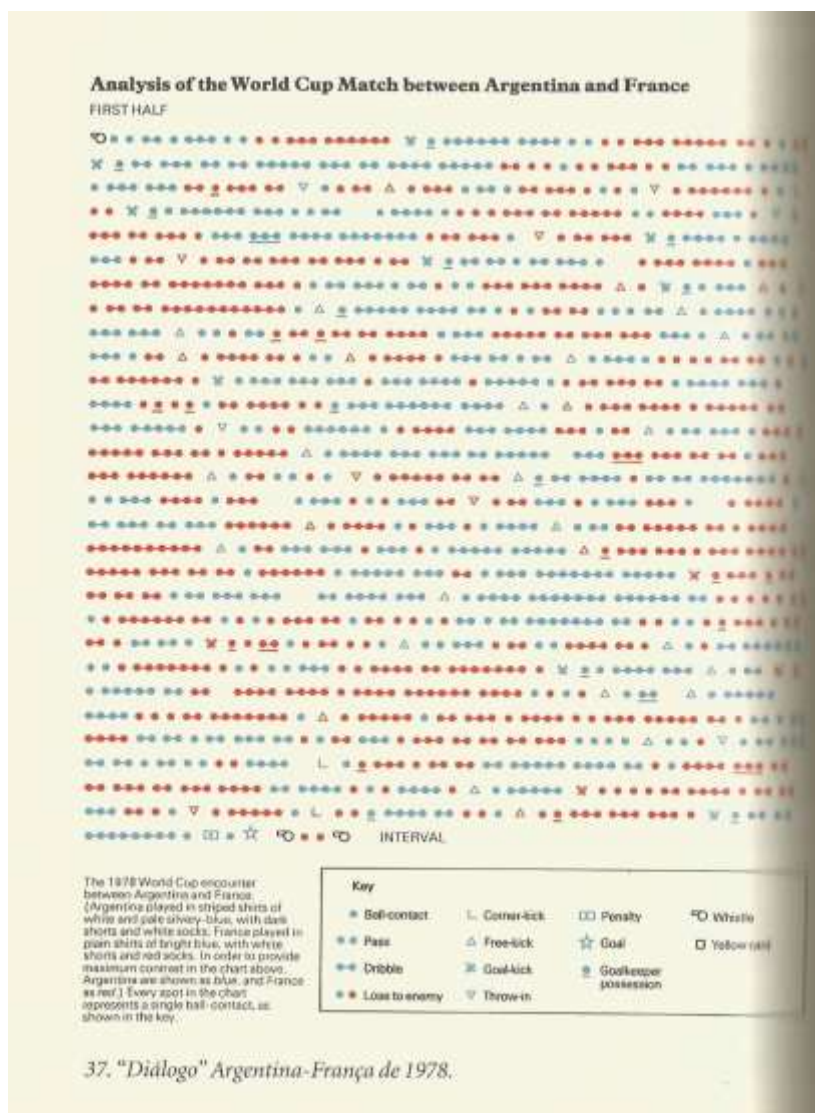


Figura 2

A

transcrição da Figura 2, no entanto, não nos permite saber como ocorreram tais fatos, tampouco em que lugar do campo eles aconteceram. É uma técnica simples, que torna possível saber qual equipe teve mais tempo de posse de bola, qual o placar do jogo, quantas faltas foram feitas por cada time, por exemplo. Mas para registrar os fatos em campo que se mostram relevantes à produção linguística do narrador, uma transcrição mais detalhada sobre as informações visuais da bola e dos jogadores se faz necessária.

O sistema de transcrição de códigos visuo-espaciais desenvolvido pelo LLIC usa o ELAN e trabalha com a criação e a organização de trilhas (linhas que acompanham temporalmente a reprodução do áudio/vídeo), correspondentes a cada tipo de informação que se deseja registrar. No caso da transcrição dos eventos relevantes de uma partida de futebol, a posição no campo do jogador com a bola é anotada em uma trilha, a altura da bola em outra

trilha etc. Essas anotações são realizadas com a utilização de um vocabulário controlado, gerando uma padronização para a transcrição.

Nesta primeira proposta para a transcrição de partidas de futebol, aqui apresentada, serão utilizadas 21 trilhas distintas, cuja relevância para pesquisa dependerá do olhar analítico a ser desempenhado por cada pesquisador⁵. A seguir, passo a apresentar cada uma das trilhas e o vocabulário controlado desenvolvido (quando utilizado) para a respectiva anotação.

As informações sonoras da partida são divididas em três trilhas e não utilizam o vocabulário controlado, pois são dados de língua e registram apenas a fala das pessoas que trabalharam na transmissão da partida. As trilhas ‘C1’ são correspondentes à fala do narrador, sendo ‘Live’ a narração da partida em tempo real e ‘Extra’ seus comentários sobre a partida, os jogadores, questões exteriores ao jogo etc. ‘C2’ identifica outro narrador/comentarista, normalmente os repórteres de campo ou árbitros aposentados e ex-jogadores que trabalham na transmissão. Eventuais anúncios publicitários e gravações de patrocinadores são anotados na trilha ‘Commercial’.⁶ Assim, as trilhas que registram os fatos de fala são: *C1-Live*, *C1-Extra*, *C2-Extra* e *Commercial*.

Todas as outras trilhas de anotação dizem respeito aos dados visuo-espaciais do jogo de futebol. Antes de apresentar as trilhas e os conjuntos de vocabulário, é necessário explicar que a codificação do espaço do campo de jogo foi feita com base em um campo que tem 105,2m de comprimento por 68,5m de largura.⁷ O campo é dividido em 60 quadrantes, sendo seis linhas referidas pelos dígitos de 1 a 6 e dez colunas identificadas pelas letras de A a J, conforme a Figura 3:

⁵ Uma das vantagens do ELAN é a possibilidade de criar trilhas de acordo com a necessidade da pesquisa. Caso seja preciso registrar informações não contempladas pela presente proposta, basta criar uma nova trilha e anotá-la de modo padronizado.

⁶ As trilhas, bem como os conjuntos de vocabulário controlado, têm seus nomes baseados na língua inglesa para que o corpus de transcrições a ser construído possa ser acessado futuramente também por pesquisadores de outros países.

⁷ É o campo utilizado do Gillette Stadium em Boston, utilizado pelo New England Revolution (EUA) e sede do amistoso entre as seleções de Brasil e Portugal, primeira partida transcrita seguindo os parâmetros da presente proposta.

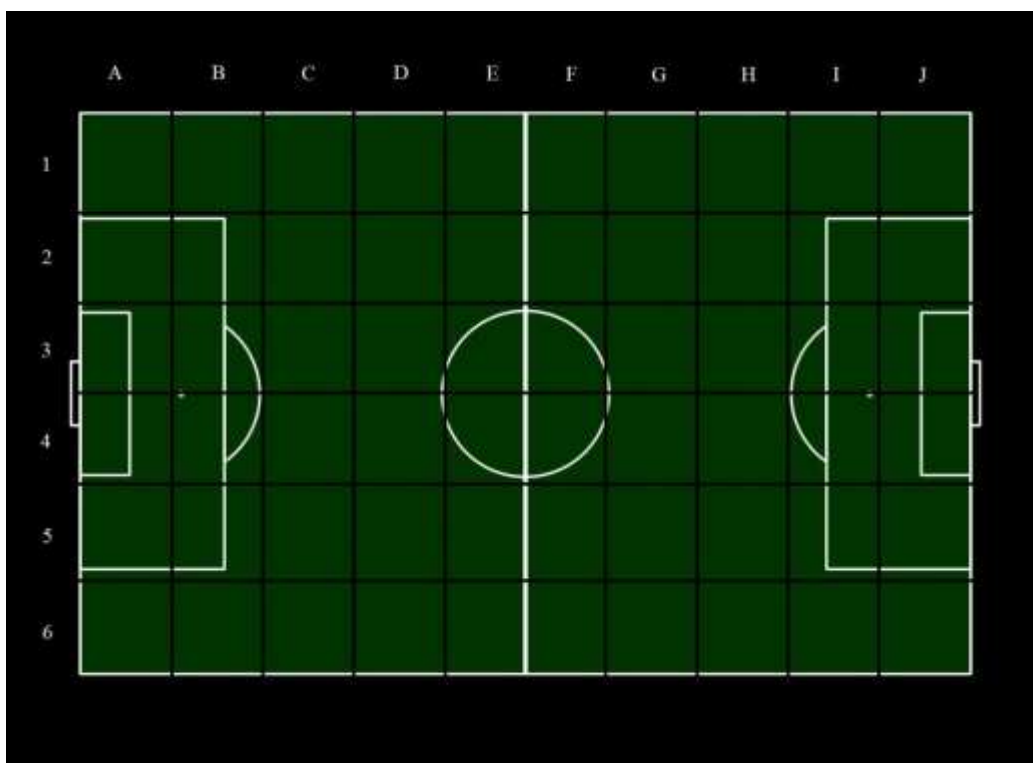


Figura 3

As trilhas em que são anotados dados de posição da bola e dos jogadores têm como referência a divisão do campo em quadrantes e utilizam o vocabulário controlado das combinações que os referenciam (A1, B5, I7 etc.). A trilha de anotação da posição da bola recebe o nome de *B-Location* e há três trilhas para registrar o posicionamento de jogadores:⁸ (i) *MP-Location*, para o jogador com a bola; (ii) *EP1*, para um jogador extra próximo à jogada, normalmente um adversário; (iii) *EP2*, para outro jogador envolvido na jogada, independente da equipe a que pertença e (iv) *EP 3*, para a eventualidade de haver mais um jogador participando no lance sendo descrito. A transcrição do movimento da bola se vale da mesma codificação alfanumérica relacionada aos quadrantes, mas não possui vocabulário controlado. A trilha *B-Direction*, então, assinala o ponto inicial e o ponto final separados por um sinal de maior (>), e seu comprimento registra a duração do movimento, permitindo visualizar na transcrição também os momentos em que a bola é tocada.

A última trilha usada nesta proposta em relação à bola diz respeito a sua altura em relação ao solo. Com essas informações, torna-se simples saber quando há um lançamento, cruzamento, cabeceio etc. Trata-se da trilha de nome *B-Height*, que utiliza como vocabulário controlado as siglas *GR*, *LG*, *TO*, *HD* e *OH*, quando a bola se encontrar na altura do solo

⁸ MP = *Main player* e EP = *Extra player*

(*ground*), das pernas do jogador (*leg*), do tronco (*torso*), da cabeça (*head*) ou acima dela (*overhead*), respectivamente.

As outras dez trilhas são utilizadas para anotar com qual parte do corpo o jogador toca na bola. A Tabela 1 apresenta as dez trilhas de modo esquemático, com as partes do corpo contempladas e o respectivo vocabulário controlado:

TRILHAS	VC - VOCABULÁRIO CONTROLADO
LF (<i>Left Foot</i> - pé esquerdo) RF (<i>Right Foot</i> - pé direito)	IS - <i>Inner Side</i> (parte interna) LA - <i>LAces</i> ('peito' do pé) OS - <i>OutSide</i> (parte externa) TI - <i>TIp</i> (ponta) BK - <i>Back-Heel</i> (calcanhar) SL - <i>SoLe</i> (sola)
LK (<i>Left Knee</i> - joelho/canela esquerda) RK (<i>Right Knee</i> - joelho/canela direita) LT (<i>Left Thigh</i> - coxa esquerda) RT (<i>Right Thigh</i> - coxa direita)	FR - <i>FRont</i> (parte anterior) IS - <i>Inner Side</i> (parte interna) OS - <i>OutSide</i> (parte externa) BK - <i>Back</i> (parte posterior)
ST (<i>STomach</i> - barriga) CH (<i>CHest</i> - peito) HE (<i>HEad</i> - cabeça)	FR - <i>FRont</i> (parte anterior) LS - <i>Left Side</i> (lado esquerdo) RS - <i>Right Side</i> (lado direito) BK - <i>Back</i> (parte posterior)
HE (<i>HEad</i> - cabeça)	LH - <i>Left Hand</i> (mão esquerda) RH - <i>Right Hand</i> (mão direita) BH - <i>Both Hands</i> (ambas as mãos)

Tabela 1

Por meio das trilhas apresentadas nesta seção, é possível transcrever com detalhes os dados visuais da transmissão televisiva (ou de qualquer gravação). A pesquisa que utilizar esta técnica determinará quais trilhas serão mais ou menos relevantes, de acordo com seus próprios objetivos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A transcrição de dados é parte altamente relevante para uma pesquisa, pois permite que as informações procuradas sejam acessadas sem a necessidade de voltar à produção original. Deste modo, se o objeto de análise é o vídeo de um jogo de futebol, transcrevê-lo resulta em

não recorrer a este vídeo sempre que for preciso encontrar determinado dado, bastando consultar sua transcrição.

Este texto buscou apresentar uma técnica para transcrever partidas de futebol transmitidas por vídeo. Por meio do controle que o software ELAN oferece sobre a reprodução do vídeo a ser transcrito, juntamente ao uso das trilhas específicas, é possível registrar as informações visuo-espaciais da transmissão com um nível de detalhamento consideravelmente alto.

A adaptabilidade é uma característica deste sistema, pois as trilhas podem ser incluídas, excluídas, renomeadas e modificadas para cada tipo de transcrição a ser feita. No caso da pesquisa cuja metodologia envolve a técnica aqui apresentada, as trilhas para anotação de posicionamento da bola e dos jogadores, bem como as partes do corpo envolvidas na movimentação das jogadas, são altamente relevantes, pois tem como objetivo analisar os modos como essas informações visuo-espaciais são referenciadas na língua, por meio do narrador de rádio.

Na Figura 1, por exemplo, verifica-se a ocorrência de ‘ELA VEM PELA INTERMEDIÁRIA’, correspondente ao evento anotado na trilha *B-Direction* como ‘A3>F6’. Na trilha *B-Location*, pode-se observar os quadrantes pelos quais a bola passou ao sair de A3 e chegar a F6. A linha 6 do campo é limitada pela linha lateral mais próxima da cabine de transmissão, um indício de que o uso do verbo ‘vir’ pelo narrador tem, aqui, um uso dêitico padrão, referindo-se ao movimento de um objeto (a bola, neste caso - referida por ‘ELA’ no trecho em questão) em direção à pessoa que fala.

A padronização da transcrição do vídeo permite que seja criado um corpus de partidas de futebol a ser mantido e analisado por pesquisadores com diferentes áreas de atuação sem que, para isso, lhes seja necessário assistir a todos os vídeos gravados.

REFERÊNCIAS

- BARBOSA, T. B. *Uma descrição do processo de referenciação em narrativas contadas em língua de sinais brasileira (libras)*. Dissertação (Mestrado em Semiótica e Linguística Geral) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.
- SEELAENDER, A. L. *O gesto em dança: descrição da gestualidade em uma narrativa dançada*. Dissertação (Mestrado em Semiótica e Linguística Geral) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.
- FIORIN, J. L. (org.) *Linguística? O que é isso?* São Paulo: Contexto, 2013.
- FRANCO JUNIOR, H. *A dança dos deuses: futebol, sociedade e cultura*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- LEITE, T. *A segmentação da língua de sinais brasileira (libras): um estudo linguístico descritivo a partir da conversação espontânea entre surdos*. Tese (Doutorado em Estudos Linguísticos e Literários em Inglês – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.
- McCLEARY, L.E., VIOTTI, E. “Transcrição de dados de uma língua sinalizada. In: SALLES, H. (org), *Bilingüismo dos surdos: questões linguísticas e educacionais*. Goiânia: Cânone Editorial, 2007. pp. 73-96
- McCLEARY, L.E., VIOTTI, E., LEITE, T.A. “Descrição das línguas sinalizadas: a questão da transcrição de dados. In: *ALFA*, São Paulo: 54 (1), 2010. pp. 265-289.
- MÜLLER, T. “He held his head in his hands as it flashed past the post: how grammar and football interact. In: LAVRIC, E. et al. *The Linguistics of Football*. Tübingen: Gunter Narr Verlag, 2008. pp. 269-282.
- PETTER, M. “Linguagem, língua, linguística”. In: FIORIN, J. L. (org.) *Introdução à Linguística*: vol. 1. Objetos Teóricos. São Paulo: Contexto, 2002.
- SAMPSON, G. *Sistemas de Escrita: tipologia, história e psicologia*. São Paulo: Ática, 1996.
- SAUSSURE, F. *Curso de Lingüística Geral*. São Paulo: Cultrix, 1970.