

ESQUERDA, Marileide Dias; STUPIELLO, Érika Nogueira de Andrade. **Tecnologias da tradução: teoria, prática e ensino.** Belford Roxo, RJ: Transitiva, 2019. 165p.

ENGLOBALANDO AS NOVAS TECNOLOGIAS DA TRADUÇÃO

Autor: Lucas Amâncio Mateus¹

A presente análise toma por base a obra elaborada pelas autoras Marileide Dias Esquerda e Érika Nogueira de Andrade, as quais trazem uma importante visão sobre a necessidade de constante atualização dos profissionais da área, tendo em vista o avanço tecnológico e as necessidades emergentes do mundo globalizado.

No primeiro capítulo, demonstra-se a evolução tecnológica no que diz respeito às ferramentas de tradução. Tal evolução influencia diretamente nas formas de trabalho, contratação e remuneração do tradutor. Além disso, a exigência de experiência e conhecimento do profissional da área sobre o manuseio das tecnologias utilizadas torna-se um pré-requisito para a contratação. Isso levanta uma situação ainda mais problemática: o ensino na formação desses profissionais precisa contemplar essa necessidade. Entretanto, sabe-se que, na realidade, a graduação da área, sobretudo no ensino público, ainda não possui tal estrutura tecnológica, o que levanta a segunda questão: a necessidade de apoio ao professor do ensino superior para poder proporcionar uma formação completa aos seus alunos.

O segundo capítulo, de caráter mais explicativo, trata sobre os sistemas de memórias e sua utilização no processo de tradução e armazenamento. Esses sistemas permitem a reutilização de trechos de traduções anteriores, os quais ficam previamente armazenados em um banco de dados para serem recuperados e reaproveitados sempre que necessário. Essa ferramenta traz produtividade ao trabalho do tradutor, que precisará apenas adaptar ao contexto inserido. O sistema mais utilizado e, por isso, analisado na obra é o *Wordfast Anywhere*, que é oferecido online e gratuitamente, e está em constante aprimoramento. Esse sistema livre é um recurso que disponibiliza para o tradutor – seja em formação ou recém-graduado – as condições necessárias para oferecer serviços que atendam às expectativas do mercado atual.

¹ Mestrando em Estudos Linguísticos pela Universidade Federal de Uberlândia. Graduado em Administração pela mesma universidade e Licenciado em Letras Português/Inglês pela Universidade de Franca. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0101102792314230>. E-mail: lucasamanciomateus@gmail.com.

No terceiro capítulo, explicita-se sobre os softwares utilitários de tradução e localização, fazendo um apanhado geral de sua criação, desenvolvimento e expansão internacional. Vale destacar que a utilização em massa se deu pelos fins de globalização, sendo abordadas sempre visando à evolução econômica e comercial. Tem-se como objetivo principal demonstrar as maneiras com as quais o tradutor em formação pode praticar a tradução de softwares utilitários, tendo como resultado a possibilidade de agregar novas habilidades instrumentais e tecnológicas em sua formação.

O capítulo 4 discorre sobre as formas de traduzir e localizar *Webpages*, constatando que a *Internet* tornou-se um grande nicho de mercado, onde a localização passou a ser um setor a se expandir cada vez mais, dentro de um mercado que move milhões de dólares e registra a existência de mais de um trilhão de *sites* ativos, segundo a pesquisa realizada pelas autoras.

A localização de *websites* envolve o trabalho de multiprofissionais, como o *webdesigner*, o *webmaster*, e outros profissionais das tecnologias de informação. Entre essa equipe, está o tradutor, que é responsável pela manipulação do conteúdo linguístico desses *websites*, em que se faz necessário considerar a consistência terminológica em todo o site, eliminar as referências políticas, religiosas ou específicas de uma determinada região, evitar o uso de elementos culturalmente sensíveis (como jargões ou gírias), dentre outras questões que precisam ser meticulosamente avaliadas pelos tradutores.

No quinto capítulo, demonstram-se os desafios e possibilidades para a formação de tradutores através da tradução e localização de *Videogames*, destacando ser um tipo de *software* bem mais desafiador do que os já demonstrados, tendo em vista a grande quantidade de recursos linguísticos que entram em um jogo e quão variados são esses textos, citando o autor Bernal-Merino (2008). Demonstrando exemplos em vários jogos e ferramentas utilizadas, abre-se a discussão sobre a inserção pedagógica desses elementos, evidenciando a necessidade de parcerias entre as desenvolvedoras de jogos e os cursos de tradução, com o objetivo de abordar todos os aspectos de um jogo, os quais vão além dos componentes linguísticos, pois envolvem multimodalidade, narrativa não linear e gestão de tecnologias de tradução e localização.

O capítulo 6 continua falando sobre a tradução e localização de jogos, trazendo para o contexto dos dispositivos móveis, demonstrando que a iniciativa da localização levou a expansão dos jogadores e dos tipos e características dos jogos, alcançando seu fenômeno com os dispositivos móveis, onde os jogos para celulares vêm ganhando sofisticação e grande potencial de jogabilidade, demonstrando uma qualidade igual ou mesmo superior à dos consoles, computadores ou outras plataformas.

Sabendo que novas tecnologias transformam a atividade tradutória e seu ensino, a ascensão dos dispositivos móveis mostra-se como um grande desafio ao tradutor, dada a popularidade crescente dos aparelhos, pois quanto mais existirem, mais recursos deverão ser traduzidos e localizados, como também investigados.

O capítulo 7 trata sobre as tecnologias de tradução automática, abordando sobre a polêmica de substituição do tradutor pela tecnologia, razão que faz muitas vezes com que o profissional da área rejeite os recursos tecnológicos disponíveis. Nesse sentido, faz-se necessário desmistificar esse pensamento nos tradutores em formação, para que vejam a tradução automática como ferramenta auxiliadora, e não como substituta do profissional.

No oitavo capítulo, explora-se a relação entre os sistemas de memória e a pedagogia colaborativa, descrevendo formas de desenvolver atividades que envolvam os alunos em projetos reais e colaborativos de tradução, através das funcionalidades presentes em sistemas de memória de tradução. Dessa forma, orientam-se práticas em que se trabalhem em conjunto atuando de forma a compartilhar responsabilidades no processo de aprendizagem das tecnologias de tradução. Considerando a tecnologia como uma necessidade para a profissionalização do tradutor, faz-se necessário adotá-la como indispensável também em sua formação, pois a adoção dessas tecnologias descritas ao trabalho do tradutor está promovendo mudanças em muitos cursos universitários de formação de tradutores que, aos poucos, estão revendo seus currículos para incluir o treinamento nessas ferramentas.

1003

Diante da análise aqui apresentada, fomenta-se a necessidade de pesquisas, formações e demais trabalhos na área, evidenciando a mudança do pensamento arcaico de “substituição do homem pela máquina”, para a conscientização de que precisamos nos atualizar e dominar as ferramentas tecnológicas disponíveis para a evolução do nosso trabalho, assim como discutir maneiras de sua efetivação no processo de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- BERNAL-MERINO, M. Á. What's in a 'game'. *Localisation Focus*, v. 6, n. 1, p. 29-38, 2008.
- WORDFAST ANYWHERE MANUAL. Disponível em:
https://www.wordfast.net/wiki/Wordfast_Anywhere_Manual. Acesso em 17 set. 2021.