

Projeto Rurtugal: da tradução/localização à produção digital multilingue

The Rurtugal Project: from translation/localization to multilingual digital production

SÍLVIA ARAÚJO*

DANIELA GOMES*

PALAVRAS-CHAVE: Cultura, Tradução/localização, Produção digital multilingue, Multimodalidade, Criatividade.

KEYWORDS: Culture, Translation/localization, Multilingual digital production, Multimodality, Creativity.

1. Introdução

A indústria da tradução, e, conseqüentemente, o papel do tradutor, tal como era conhecido até finais do século XX, têm vindo a sofrer grandes alterações com a criação e o desenvolvimento das novas tecnologias, oferecendo ao profissional de tradução uma panóplia de ferramentas tecnológicas que vieram alterar por completo o seu contexto de trabalho (Austermühl, 2001). Além disso, a própria tecnologia tornou-se objeto de tradução, trazendo para o mercado novos conceitos e formas de tradução, como, por exemplo, a localização (Antunes, 2001; Torres / Rodríguez Vázquez, 2016). Com o avanço tecnológico, surgem novas exigências na área da tradução que podem revestir-se de novas oportunidades se o profissional de tradução souber adaptar-se (Peixoto, 2014). Sandrini (2005, p. 2) exemplifica em detalhe o novo papel do tradutor como localizador – um tradutor especializado na tradução de conteúdo informático direcionado para um determinado grupo cultural. Temos assistido, de facto, a uma crescente procura de documentação técnica multilingue, de sítios web multilingues, de adaptações de jogos de vídeo, de DVDs legendados, de produtos *software* localizados ou ainda de programas comerciais internacionais. A maioria dos tradutores profissionais é, pois, solicitada para traduzir em diversas áreas de especialidade e para agir sobre/com a língua em suportes informáticos de diferente tipologia, tendo em conta aspetos tais como a

* Universidade do Minho.

internacionalização e a globalização (Cadieux / Esselink, 2004; Folaron / Gambier, 2007).

2. Do Projeto *PortuCult* ao Projeto *Rurtugal*

Na sequência da contextualização inicial sobre a necessidade de integração de tecnologias digitais na formação dos alunos da área de humanidades e, mais concretamente, na formação dos (futuros) tradutores localizadores, é nosso objetivo apresentar, na presente secção, uma experiência pedagógica que consistiu na produção e disponibilização de conteúdos digitais multilingues por alunos inscritos em duas unidades curriculares (UC) do Mestrado de Tradução e Comunicação Multilingue da Universidade do Minho, a saber as UC de *História de Arte* e de *Localização e Produção Digital Multilingue*. Trata-se, como daremos conta a seguir, de um projeto de promoção das aldeias portuguesas cuja designação (*Rurtugal*) resulta da simbiose entre as palavras *Portugal* e *Rural*.

2.1. Breve apresentação do Projeto *PortuCult*

Importa referir, em primeiro lugar, que o *Rurtugal* surge na continuidade de um outro projeto denominado *PortuCult*, cujo objetivo é reunir, numa única plataforma, uma variedade de informações sobre o panorama histórico-cultural português:



Fig. 1: Página inicial do *PortuCult*.¹

¹ <https://portucult.wordpress.com/>

Construída, no primeiro semestre do ano letivo 2017-2018, pelos alunos da Licenciatura em Estudos Culturais da Universidade do Minho, esta plataforma disponibiliza uma variedade de temas ligados à história de Portugal, às lendas, à gastronomia, à geografia, entre muitos outros, apresentados de forma criativa. A rubrica «Portugal em estórias», por exemplo, pretende dar a conhecer a cultura portuguesa através de microficcões geolocalizadas (Caquard / Joliveau, 2016). Vejamos, a título ilustrativo, a narrativa de Afonso Silva, um jornalista, que procura descobrir quem é o responsável pelo encerramento compulsivo das casas museu de alguns escritores portugueses. A pretexto de desvendar este mistério, o leitor acompanha o personagem numa viagem através da literatura:



Fig. 2: A literatura portuguesa revisitada com recurso a *story maps*.²

Como refere Gerbault (2012), a literacia digital ocupa um lugar importante na construção das competências a adquirir pelos adultos do século XXI (Ananiadou / Claro, 2009), competências essas que envolvem a capacidade de compreender e produzir textos multimodais em contexto monolíngue ou plurilíngue (Lebrun *et al.*, 2012). Esta capacidade de ler e comunicar de forma eficaz, combinando escrita, imagens e efeitos sonoros em diferentes tipos de suporte, pressupõe competências subjacentes de ordem cognitiva, emocional, pragmática, semiótica e textual. Ao implementar projetos como o *PortuCult* ou o *Rurtugal*, é nosso objetivo incentivar os alunos a desenvolver estas competências para que possam participar e interagir numa sociedade em rede

² <https://uploads.knightlab.com/storymaps/9cc917fe48283a0504039982bcf167e5/o-misterio-das-casas-museu/index.html>.

(Maia *et al.*, 2002; Castells, 2009), altamente competitiva, que valoriza o ser-se flexível e criativo (Ohler 2008; Coutinho / Lisbôa, 2011, p. 5). Estes dois projetos estão aliás intimamente interligados, pois é possível aceder ao *Rurtugal* a partir do separador «Património» existente na barra de navegação do *PortuCult*:

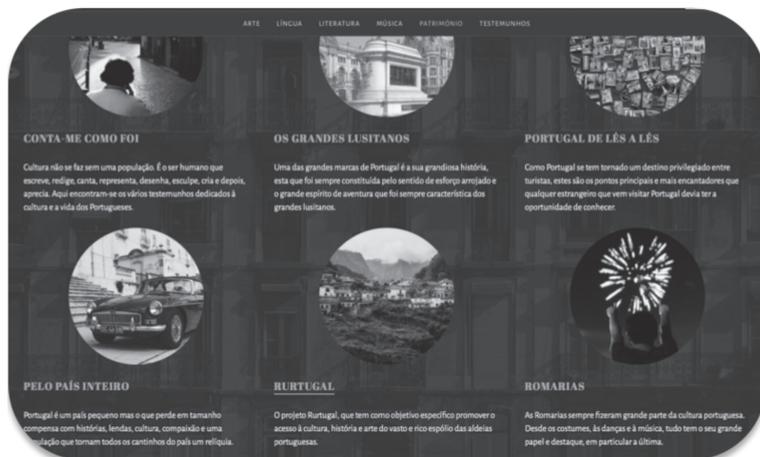


Fig. 3: Acesso ao *Rurtugal* a partir do *PortuCult*.³

2.2. Breve apresentação do Projeto *Rurtugal*

Como referimos anteriormente, dois grupos, oriundos de duas unidades curriculares, protagonizaram todos os passos necessários à execução do *Rurtugal*. O projeto divide-se em duas fases: recolha e redação de conteúdos pelos alunos de História de Arte e transposição desses conteúdos em suporte digital pelos alunos de Localização:

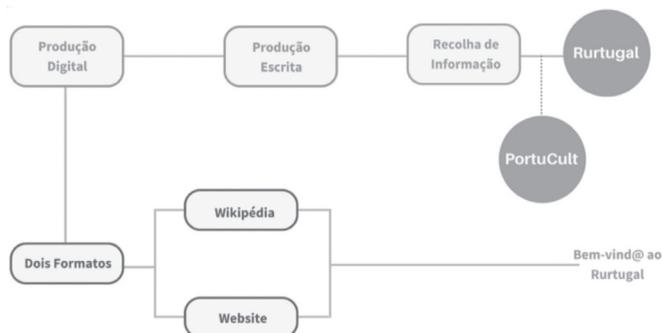


Fig. 4: Fluxograma representativo das principais etapas do projeto *Rurtugal*.

³ <https://portucult.wordpress.com/#post-551>.

2.2.1. Recolha e redação de conteúdos

Na primeira fase, os alunos de História de Arte deslocaram-se às aldeias de Gontães, Carapeços, Vila Nova de Anha e Bucos, contactaram com a população local e recolheram material audiovisual, salvaguardando questões de direito autoral. Paralelamente a cada um dos testemunhos, registados sob a forma escrita ou audiovisual, cada grupo procurou recolher imagens e outros documentos relevantes.⁴ Esta recolha in loco resultou na criação de um dossiê detalhado sobre cada aldeia:

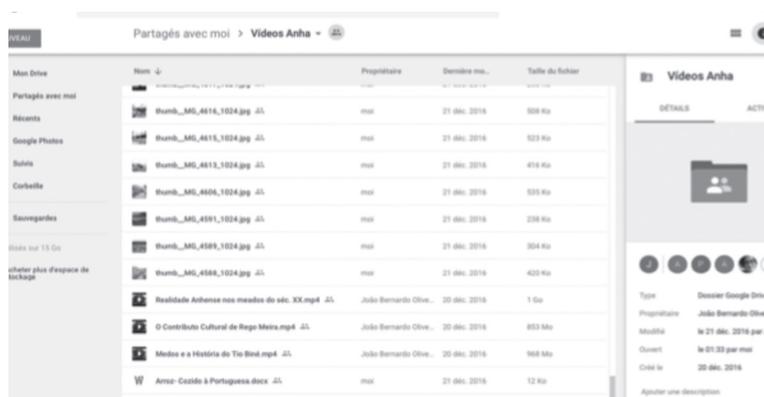


Fig. 5a: Conteúdos (vídeos, textos, fotos) partilhados pelo *Google drive*.

Posteriormente, com base nesse material e pesquisas autónomas, os alunos redigiram textos sobre o património de cada aldeia:

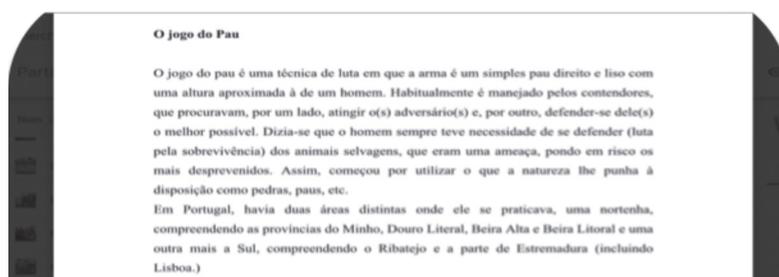


Fig. 5b: Textos redigidos pelos alunos de História de Arte.

⁴ O trabalho desenvolvido no âmbito desta primeira fase foi coordenado pelo Professor Giovanni Tedesco, que lecionou a UC de História de Arte no Mestrado de Tradução e Comunicação da Universidade do Minho.

2.2.2. Produção e publicação de conteúdos

Na segunda fase, os alunos de Localização e Produção Digital Multilíngue procederam à revisão linguística dos textos produzidos na fase anterior. De seguida, adaptaram os conteúdos a apresentar a dois formatos distintos – um website (que se quer mais visual e apelativo) (cf. *infra*, Fig. 6) e páginas *Wikipédia*⁵ (que pretendem ser mais informativas) (cf. *infra*, Fig. 7):

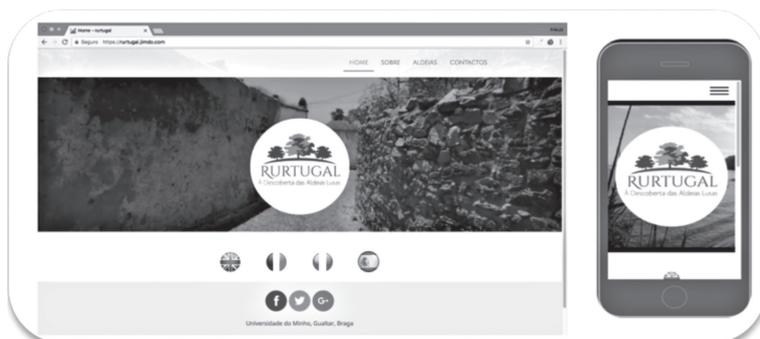


Fig. 6: Página inicial do *Rurtugal*.⁶

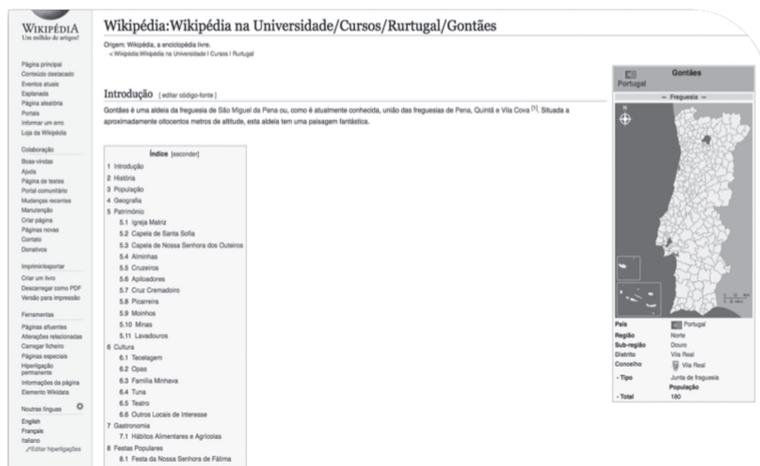


Fig. 7: Página *Wikipédia* sobre Gontães.⁷

⁵ As páginas editadas encontram-se em conformidade com as linhas de orientação fornecidas pela *Wikipédia*. Essas páginas podem ser consultadas a partir do website *Rurtugal*.

⁶ <https://rurtugal.jimdo.com/>.

⁷ https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Wikip%C3%A9dia_na_Universidade/Cursos/Rurtugal/Gont%C3%A3es.

Como se pode ver no *Índice* assinalado (a cinzento) na página *Wikipédia* (cf. *supra*, Fig. 7), os alunos de Localização optam por dividir a *Introdução* redigida pelos alunos de História de Arte em vários subtemas, por forma a adaptar os textos à estrutura composicional da *Wikipédia*:

Temas e subtemas	
Dossiê - História da Arte	Página da <i>Wikipédia</i>
Introdução	Introdução
	História
	População
	Geografia
Património	Património
Cultura	Cultura
Gastronomia	Gastronomia
Festas Populares	Festas Populares

Fig. 8: Estrutura da página *wikipédia*.

A necessidade de adaptação/localização do material fornecido pelos alunos de História de Arte é visível em muitos outros aspetos. Quando falamos em localização, referimo-nos à localização de software ou de jogos mas também à localização de páginas Web ou de outros recursos digitais tais como imagens. Por exemplo, aquando da tradução para inglês,⁸ francês⁹ e italiano¹⁰ da página de Gontães, os alunos descobriram os diferentes livros de estilo a que cada língua (português, inglês e francês) é submetida.¹¹ Como podemos observar abaixo, o mapa na *Wikipédia* portuguesa apresenta a bandeira portuguesa no

⁸ <https://en.wikipedia.org/wiki/Gont%C3%A3es>.

⁹ <https://fr.wikipedia.org/wiki/Gont%C3%A3es>.

¹⁰ <https://it.wikipedia.org/wiki/Gont%C3%A3es>.

¹¹ O livro de estilo da *Wikipédia* portuguesa (disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia:Livro_de_estilo) é diferente do da *Wikipedia* inglesa (disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Manual_of_Style). Um dos pontos divergentes refere-se, por exemplo, à forma de escrita das datas. No livro de estilo da *Wikipédia* inglesa, são permitidos dois formatos para datas completas: 10 June 1921 ou June 10, 1921. Para os casos em que o ano é omissivo, as versões possíveis são as seguintes: 10 June ou June 10. Aquando da tradução para inglês, os estudantes optaram pelas segundas opções.

canto superior direito e na caixa inferior, ao passo que a versão francesa apenas o faz na caixa inferior; a versão inglesa não apresenta qualquer bandeira:

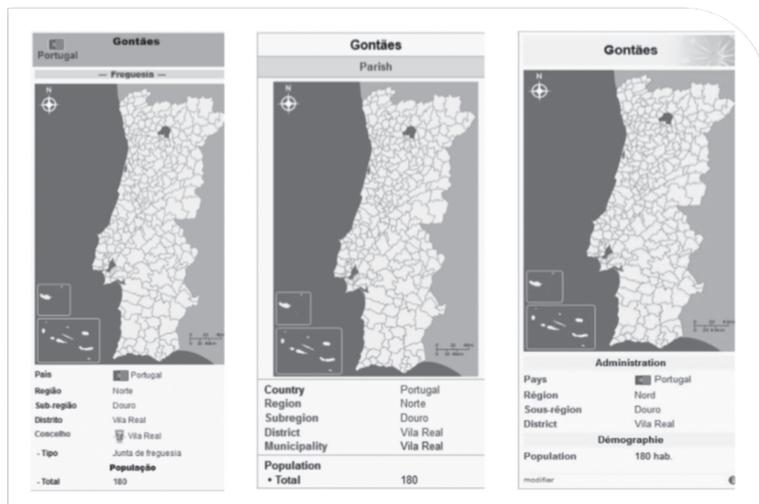


Fig. 9: Adaptação dos mapas da *Wikipédia*.

Identificamo-nos com as palavras de Austermühl (2003) quando este diz que a localização é um processo altamente complexo que excede o da tradução. Como refere Pym (2011), a localização difere da tradução no tipo de elementos traduzíveis, na forma como o processo de tradução é preparado e conduzido assim como nas ferramentas mobilizadas (*memoQ*¹² ou *CatsCradle*,¹³ entre outras) para lidar, por exemplo, com códigos HTML. Como acabámos de ver, os mapas acima descritos foram alvo de localização, mediante os diferentes estilos preconizados por cada versão linguística da *Wikipedia*. O *design* (cores e tipos de sombreado) difere, de facto, de uma língua para outra. Todos estes exercícios de adaptação dos conteúdos a um determinado estilo são importantes para reforçar a ideia de que nem sempre é possível apresentar esses conteúdos da mesma forma. Esta perceção por parte dos alunos só foi possível porque foram encorajados a criar de raiz todos os conteúdos a disponibilizar no website do *Rurtugal*. Convém, pois, salientar que todas as decisões relativas ao website deste projeto, quer ao nível do conteúdo, quer ao nível do *design*, ficaram

¹² <https://www.memoq.com/>.

¹³ <https://www.stormdance.net/software/catscradle/overview.htm>.

inteiramente a cargo dos alunos.¹⁴ A seguir, descrevemos apenas duas das etapas que demonstram a capacidade empreendedora e criativa dos alunos.

2.2.3. Criação de logótipos

Depois de definir o nome do projeto, os alunos sentiram a necessidade de propor um logótipo. Foram criados 20 logótipos e todos eles foram sujeitos a uma votação por parte dos alunos de História da Arte e de Localização e Produção Digital Multilingue. O logótipo mais votado surge assinalado na figura 10 abaixo:



Fig. 10: Criação de logótipos.

2.2.4 Proposta de layouts

Reconhecendo que a capacidade de resolução de problemas e de tomada de decisões é importante para o contexto empresarial atual, foi pedido a cada alun@ que concebesse, através de uma plataforma *online* de *design* gráfico, um *layout* para uma aldeia escolhida aleatoriamente:

¹⁴ Importa assinalar que o direito autoral constituiu um constrangimento, tanto no trabalho desenvolvido no website como na página da Wikipédia. Para tentar evitar o uso de imagens protegidas por direitos autorais, a Wikipédia impõe o registo de qualquer imagem na *Wikimedia Commons* (<https://commons.wikimedia.org/>). O *Wikimedia Commons* é um site de armazenamento de imagens, áudios e vídeos que estão sob licença livre.



Fig. 11: *Layouts* preliminares criados pel@s alun@s.

Estas propostas individuais serviram de inspiração para a elaboração do *layout* final do website do *Rurtugal*. Definido o *layout* geral, coube então a cada grupo preencher o separador correspondente a cada aldeia, com a informação recolhida pelos alunos da unidade curricular de História da Arte. Cada um desses separadores oferece dois blocos de fotografias: o primeiro bloco corresponde a uma galeria de fotografias ilustrativas de cada aldeia (cf. *infra*, Fig. 12a); o bloco seguinte (designado por *Pontos de Interesse*) autonomiza essas fotografias por forma a destacar cada elemento arquitetónico (cf. *infra*, Fig. 12b):



Fig. 12a: Galeria de fotografias ilustrativas de uma determinada aldeia.

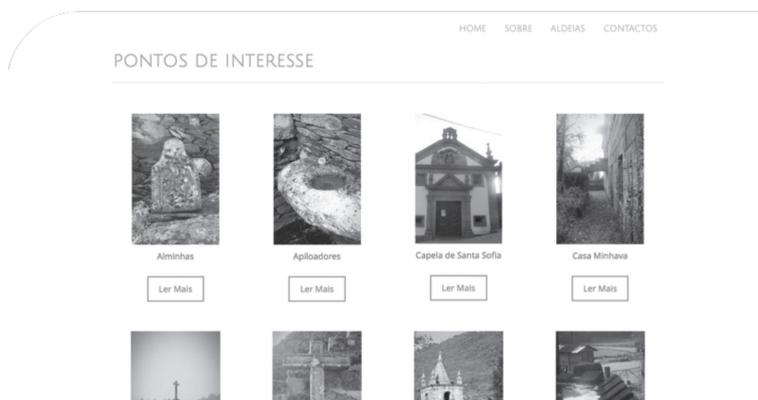


Fig. 12b: Página referente ao tópico 'pontos de interesse'.

A adaptação linguística e cultural de um website a um determinado *locale*¹⁵ é importante (Jiménez-Crespo, 2013), mas como relembra Sandrini (2005), o foco incide nos mais variados elementos multimédia; ao surgir numa estrutura não linear, disposta em unidades que os internautas selecionam e leem arbitrariamente, o texto passa, de facto, para segundo plano. Na figura (12b) acima proposta, são apresentados, como vemos, alguns dos pontos de interesse de Gontães, através de uma imagem alusiva ao monumento em questão, identificado pelo respetivo nome, seguido do botão «ler mais»; este botão permite-nos aceder a uma subpágina onde figuram mais informações sobre o monumento em questão:



Fig. 12c: Subpágina relativa a um dos pontos de interesse.¹⁶

¹⁵ De acordo com Sandrini (2005, p. 1), *locale* “refers to a group of people who share a language, a writing system and other properties which may require a separate version of a product”.

¹⁶ <https://rurtugal.jimdo.com/gont%C3%AAs/igreja-matriz-de-gont%C3%AAs/>.

Se percorrermos as (sub)páginas do *Rurtugal*, vemos que estão documentadas para a posterioridade várias atividades características de cada aldeia, tais como o teatro, as tunas ou as marchas. As lendas e crenças estão igualmente registadas sob a forma de vídeos, gravados em conversa com as anciãs de cada aldeia:

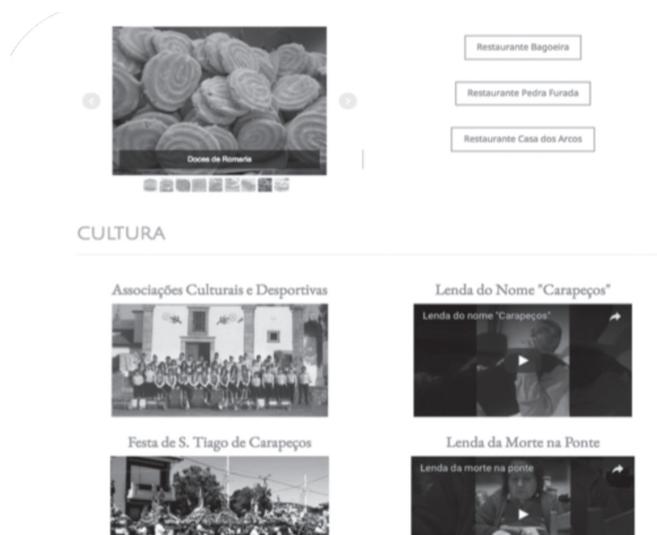


Fig. 15: Testemunhos vivos das tradições mais antigas.¹⁷

Este repositório oral das tradições e lendas pode dar origem a transposições multimodais criativas. A lenda que se segue foi convertida, por exemplo, numa banda desenhada cujas vinhetas vão desfilando uma a uma:



Fig. 16: Transposição multimodal da lenda das Alminhas do Faro.¹⁸

¹⁷ <https://rurtugal.jimdo.com/carape%C3%A7os/>.

¹⁸ <https://rurtugal.jimdo.com/vila-nova-de-anha/>.

Pretende-se que os estudantes possam, no futuro, traduzir/localizar, para diferentes línguas, todos os conteúdos digitais (logótipo, *layout*, etc.) produzidos para cada aldeia, por forma a internacionalizar o produto final. O objetivo é levá-los a problematizar as questões inerentes à tradução/localização desses conteúdos multimodais, tendo em conta as idiossincrasias culturais dos potenciais destinatários. Importa preparar os alunos para um setor profissional onde o domínio de uma língua estrangeira (ou várias) é um fator determinante, principalmente se consideramos que – nesta área da tradução/localização – as línguas são um dos principais mecanismos de mediação.

3. Considerações finais

As tecnologias geram novos desafios aos tradutores e, como refere Pym (2011, p. 5), “power thus shifts from those who know translation to those who know and control technology”. Num mercado de competição supranacional, multilingue e multicultural, os profissionais com formação especializada na área das línguas podem ter que assumir uma variedade de tarefas que requerem competências diferenciadas que vão além do conhecimento especializado da língua. O ritmo acelerado da globalização provocou um aumento tremendo na comunicação multilingue e tem fomentado, de facto, um conjunto de novas competências, incluindo a redação técnica assim como os processos de reescrita para destinatários diferenciados, a gestão de websites e criação de conteúdos multimédia (Gouadec, 2002, 2003). Para que os nossos alunos, futuros tradutores/técnicos de localização, possam desempenhar este conjunto de atividades que transcende as tradicionais competências relacionadas com a tradução, parece-nos que é vital implementar cenários pedagógicos interdisciplinares que se inspiram em metodologias ativas tais como o *Project-Based Learning* (Beckett / Miller, 2006). Ao viabilizar a construção de ambientes multimodais de aprendizagem colaborativa que estimulam a flexibilidade, a autonomia e a autoformação, o projeto *Rurtugal* visa, como vimos, o desenvolvimento de uma série de competências transversais (tais como competências de pesquisa e tratamento de dados, de redação de textos multilingues para a divulgação do património cultural, de prática de trabalho colaborativo assim como competências de cidadania e de literacia digital). O tradutor/localizador passa, pois, a ser muito mais do que um mediador linguístico (Conceição, 2004, p. 152), uma vez que lhe são exigidas tarefas que podem requerer uma maior proatividade e criatividade.

Referências Bibliográficas

- ANANIADOU, K. / CLARO, M. (2009). 21st Century skills and competences for New Millenium learners in OECD countries. *OECD Education Working Papers N° 41*. OECD Publishing.
- ANTUNES, A. J. P. (2001). *Tradução e localização: pontos de contacto e de afastamento*. (Dissertação de Mestrado). Faculdade de Letras da Universidade do Porto, Porto.
- AUSTERMÜHL, F. (2001). *Electronic Tools for Translators*. Manchester: St. Jerome.
- BECKETT, G. / MILLER, P. (2006). *Project-based second and foreign language education: Past, present and future*, Greenwich, CT: Information Age Publishing, Inc.
- CADIEUX, P. / ESSELINK, B. (2004), GILT: Globalization, internationalization, localization, translation. *Globalization Insider*, Volume XI, Issue 1.5, 1-5.
- CAQUARD, S. / JOLIVEAU, T. (2016). Penser et activer les relations entre cartes et récits. *M@ppemonde* 118, 1-7.
- CASTELLS, M. (2009). *Communication Power*. Oxford: Oxford University Press.
- CONCEIÇÃO, M. C. (2004). Competências linguísticas e competências profissionais – Um novo perfil para os formados em línguas. *Polissemia. Revista de Letras do Instituto Superior de Contabilidade e Administração do Porto*, n.º 4, 144-154.
- COUTINHO, C. / LISBÔA, E. (2011). Sociedade da Informação, do conhecimento e da aprendizagem: desafios para educação no Século XXI. *Revista de Educação*, Vol. XVIII, 5-22.
- FOLARON, D. / GAMBIER, Y. (2007). La localisation: un enjeu de la mondialisation. *Hermès* 49, 37-43.
- GERBAULT, J. (2012). Littératie numérique Les nouvelles dimensions de l'écrit au 21e siècle. *Les Cahiers de l'Acedle*, vol. 9, n.º 2, 109-128.
- GOUADEC, D. (2002). *Profession: traducteur*. Paris: La Maison du traducteur.
- (2003). Le bagage spécifique du localiseur/localisateur: le vrai «nouveau profil» requis. *Meta: journal des traducteurs* vol. 48, n.º 4, 526-545.
- JIMÉNEZ-CRESPO, M. (2013). *Translation and Web Localization*. New York-London: Routledge.
- LEBRUN, M. / LACELLE, N. / BOUTIN, J.-F. (dir.) (2012). *La littératie médiatique multimodale. De nouvelles approches en lecture-écriture à l'école et hors de l'école*. Québec. Université du Québec.
- MAIA, B. / HALLER, J / ULYRCH, M. (ed.) (2002). *Training the language services provider for the new millenium*. Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto.

- OHLER, J. (2008). *Digital storytelling in the classroom: New media pathways to literacy, learning and creativity*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- PEIXOTO, E. (2014). *Localização de software: os alicerces da internacionalização*. Relatório de Estágio Curricular do Mestrado de Tradução de Comunicação Multilingue, Universidade do Minho.
- PYM, A. (2011). Website localization. In K. MALMKJAER / K. WINDLE (eds.), *The Oxford Handbook of Translation Studies* (pp. 410-424). Oxford: Oxford University Press.
- SANDRINI, P. (2005). Website localization and translation. In H. GERZYMISCH-ARBOGAST / S. NAUERT (eds.), *Challenges of Multidimensional Translation – Proceedings of the Marie Curie Euroconferences* (pp. 1-8). Saarbrücken: MuTra.
- TORRES DEL REY, J. / RODRÍGUEZ VÁZQUEZ, S. (2016). New insights into translation-oriented, technology-intensive localiser education: accessibility as an opportunity. In *Proceedings of the 4th International Conference Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturalism* (TEEM '16), (pp. 971-978). New York: ACM Press.

TÍTULO: Projeto Rurtugal: da tradução/localização à produção digital multilingue

RESUMO: No âmbito deste artigo, propomo-nos apresentar o projeto *Rurtugal* que resultou de um trabalho de equipa entre alunos de duas unidades curriculares do Mestrado de Tradução e Comunicação Multilingue: *História de Arte e Localização e Produção Digital Multilingue*. Trata-se, pois, de um projeto interdisciplinar de promoção das aldeias portuguesas cujo objetivo principal é fomentar, nos alunos, a capacidade empreendedora e atitudes de responsabilidade social, em torno de uma iniciativa de valorização do património cultural. O projeto divide-se em duas fases: recolha e redação de conteúdos, pelos alunos de História de Arte, e edição/publicação desses conteúdos em suporte digital pelos alunos de Localização. Ao procurar estabelecer um equilíbrio entre as componentes práticas e teóricas do ensino da tradução/localização enquanto fenómeno multifacetado, este tipo de projetos oferece, como veremos, muitas possibilidades de desenvolvimento para a formação de tradutores ou de técnicos de localização destinados a serem integrados num mercado de trabalho multilingue e intercultural.

TITLE: The Rurtugal Project: from translation/localization to multilingual digital production

ABSTRACT: Our paper introduces the *Rurtugal* project, which is a joint venture from students of two curricular units of the Master's Degree in Multilingual Translation and Communication: *Art History* and *Multilingual Digital Localization and Production*. This is a project for the promotion of Portuguese villages, whose main objective is to engage students in entrepreneurship and social responsibility, based on an initiative to enhance our cultural heritage that brought the university and civil society closer together, fostering exchange and an effective sharing of ideas. The project is divided into two phases: content collection and writing by Art History students, and editing/publication of these contents in digital format by the Localization students. We believe that this type of project, as it seeks to strike a balance between the practical and theoretical components of translation/localization teaching as a multifaceted phenomenon, could be usefully developed for the training of translators and localization experts, who must fit into a multilingual and intercultural job market.

