

## RESUMOS / ABSTRACTS

**Mark SHUTTLEWORTH**

CUTTING TEETH ON TRANSLATION TECHNOLOGY: HOW STUDENTS AT UNIVERSITY COLLEGE LONDON ARE BEING TRAINED TO BECOME TOMORROW'S TRANSLATORS

The article describes two translation technology modules available to MA students at UCL. These modules emphasise the following: combining theory and practice; preparation for the translation industry; use of the software in all practical translation work; teamwork; learning by doing and by participating in projects. They aim to cover a wide range of translation technology and technology-related topics, including terminology, translation memory, machine translation, term extraction, system evaluation, parallel text acquisition and statistical MT engine training. Overall, their goal is to produce versatile problem-solvers rather than software users dependent on a particular system.

APRENDENDO TECNOLOGIA DE TRADUÇÃO: COMO ESTUDANTES DA UNIVERSITY COLLEGE LONDON ESTÃO SENDO TREINADOS PARA SE TORNAREM OS TRADUTORES DO AMANHÃ

Este artigo descreve duas disciplinas de tecnologia de tradução disponíveis para estudantes de mestrado na UCL. As disciplinas têm por base os seguintes aspectos: combinação de teoria e prática; preparo para a indústria de tradução; uso de software em todas as atividades práticas de tradução; trabalho em equipe; aprendizagem prática e por meio de projetos. As disciplinas têm por objetivo cobrir uma vasta gama de tecnologias de tradução e tópicos relacionados a tecnologia, como terminologia, memória de tradução, tradução automática, extração de termos, avaliação de sistemas, busca de textos paralelos e treinamento de sistemas estatísticos de tradução automática. Em geral, as disciplinas visam produzir “resolvedores de problemas” versáteis em vez de usuários de um programa de computador específico.

**Stella E. O TAGNIN, Jamilly Brandão ALVINO & Camila Barcaro CORRÊA**

QUESTÕES DE ALINHAMENTO E ANOTAÇÃO SEMÂNTICA EM UM CORPUS DE TRADUÇÕES INGLÊS ↔ PORTUGUÊS: O CORTRAD

O CorTrad, parte do Projeto CoMET, é um corpus bidirecional inglês-português com textos jornalísticos, técnico-científicos e literários. Este artigo trata de recentes acréscimos à parte literária: duas obras de Lewis Carroll - *Alice's Adventures in Wonderland* e *Through the Looking-Glass and What Alice Found There* e o livro de contos *Dubliners*, de James Joyce. Cada uma das obras conta com duas traduções por tradutores distintos. Por suas peculiaridades estilísticas e linguísticas, surgiram problemas de alinhamento e de anotação semântica, que são descritos e discutidos, em detalhe.

ISSUES IN ALIGNMENT AND SEMANTIC ANNOTATION IN AN ENGLISH↔ PORTUGUESE TRANSLATION CORPUS: CORTRAD

CorTrad, part of the CoMET Project, is a bidirectional English-Portuguese corpus with journalistic, technical-scientific and literary texts. This article is about recent additions to the literary section: two works by Lewis Carroll - *Alice's Adventures in Wonderland* and *Through the Looking-Glass and What Alice Found There* and James Joyce's book of short stories *Dubliners*. Each of the works has two translations by different translators. Due to their stylistic and linguistic peculiarities, problems of alignment and semantic annotation have arisen which are described and discussed in detail.

**Barbara Cristina RAMOS & Maria Alice Gonçalves ANTUNES**

CORPORA DE TRADUTORES APRENDIZES: CONSTRUÇÃO DO CATUERJ E POTENCIAL DOS CAT PARA PESQUISA E APLICAÇÕES

O presente artigo apresenta um panorama dos Corpora de Aprendizes de Tradução (CAT) e descreve o processo de construção do CATUERJ a partir da metodologia de pesquisa da dissertação de mestrado de Barbara Ramos (2016), exibindo suas principais características e relacionando com outros corpora de aprendizes de tradução internacionais já existentes. Por último, discutimos limitações e o potencial do CATUERJ – e de CAT em geral – para pesquisas e aplicações acadêmicas e pedagógicas.



## LEARNER TRANSLATOR CORPORA: CONSTRUCTION OF CATUERJ, RESEARCH POTENTIAL AND POSSIBLE USES

The article gives a brief overview of Learner Translator Corpora and describes the compilation and design of CATUERJ, an LTC developed at the University of the State of Rio de Janeiro, based on Ramos' (2016) research methodology for her masters' research. Such description includes showing its main features and relating it to other LTC which were designed previously. Finally, we discuss the potential of CATUERJ and other LTC for academic research and applications.

### **Anabela BARREIRO & Cristina MOTA**

#### E-PACT: PARÁFRASES ALINHADAS EM CORPO DE TRADUÇÕES (INGLÊS-PORTUGUÊS EUROPEU/PORTUGUÊS DO BRASIL) DO PROJETO ESPERTO

Este artigo apresenta o e-PACT, um corpo de paráfrases alinhadas entre português europeu e português do Brasil. O corpo representa uma amostra dos alinhamentos à frase resultantes das traduções de duas obras literárias de David Lodge, disponíveis no COMPARA, um corpo bilíngue paralelo. Uma parte do e-PACT foi anotada com unidades parafrásticas mais pequenas do que a frase correspondentes a multipalavras, elementos frásicos e expressões semanticamente equivalentes entre as duas variantes de português. A tarefa de anotação foi realizada através do uso da ferramenta de alinhamento CLUE-Aligner tendo em conta um conjunto de linhas diretrizes e recomendações, as CLUE4Paraphrasing Alignment Guidelines. O corpo resultante da anotação com pares de unidades parafrásticas constitui o subcorpo dourado Gold CLUE4Paraphrasing. Todos estes recursos: o corpo e-PACT, o subcorpo dourado Gold CLUE4Paraphrasing, as diretrizes de alinhamento CLUE4Paraphrasing Alignment Guidelines e a ferramenta de anotação de unidades parafrásticas CLUE-Aligner foram desenvolvidos no âmbito do projeto eSPERTO.

#### E-PACT: ESPERTO PARAPHRASE ALIGNED CORPUS OF EN-EP/BP TRANSLATIONS

This paper presents e-PACT, a corpus of paraphrase aligned European and Brazilian Portuguese sentences sampled from the translations of two literary

English books by David Lodge available in the COMPARA bilingual corpora. We used a subcorpus of the e-PACT sentence-aligned corpus as a baseline to annotate paraphrastic units that correspond to semantically equivalent multiwords, phrases, and expressions between the two variants of Portuguese. The annotation task was performed through the use of an alignment tool called CLUE-Aligner and by following a set of guidelines, the CLUE4Paraphrasing Alignment Guidelines. The resulting corpus annotated with pairs of paraphrastic units constitutes the Gold CLUE4Paraphrasing. All the resources, the e-PACT corpus, the Gold CLUE4Paraphrasing subcorpus, the CLUE4Paraphrasing Alignment Guidelines, and the CLUE-Aligner tool were developed in the scope of the eSPERTo project.

**Érika Nogueira de Andrade STUPIELLO & Ana Clara Azedo OLIVEIRA**  
A SEMIAUTOMAÇÃO DA LEGENDAGEM EM HOW TO GET AWAY WITH MURDER: ANALISANDO POSSÍVEIS EFEITOS NO TRABALHO DO TRADUTOR

Este trabalho investiga os possíveis efeitos da aplicação de um sistema de memória na tradução de textos de legendas, especificamente naquelas produzidas para o seriado *How to Get Away with Murder*. Com base no exame do trabalho de legendagem de quatro tradutores em formação com assistência ou não do sistema Wordfast Classic, e a comparação às legendas feitas por tradutores oficiais e amadores da série, analisamos de que maneira a semiautomação do trabalho de legendagem pode influenciar na uniformização e na aceleração do trabalho do tradutor.

SUBTITLING SEMIAUTOMATION IN “HOW TO GET AWAY WITH MURDER”: ASSESSING POSSIBLE EFFECTS IN THE TRANSLATOR’S WORK

This study investigates the possible effects of using a translation memory system in the translation of subtitles, specifically those produced for the TV series *How to Get Away with Murder*. Based on the analysis of the subtitling work carried out by four trainee translators with and without the assistance of Wordfast Classic, and the comparison with the subtitling work by professional and amateur translators, we analyze how semi-automation of subtitling can influence on standardizing and expediting the translator’s work.

**Michel TEIXEIRA**

#### TRADUÇÃO DE VIDEOGAMES: TODO O PODER AO TRADUTOR

Este artigo apresenta distintos aspectos da localização de videogames, destacando a influência do público consumidor e, principalmente, do tradutor no produto final traduzido para outro idioma. São abordados o mercado atual de videogames, as etapas e as características específicas do processo de localização como um todo. Analisamos as especificidades do trabalho e da formação do tradutor e a importância da adaptação cultural para o sucesso de um videogame em termos de vendas e aceitação do público consumidor.

#### VIDEOGAME TRANSLATION. ALL THE POWER TO TRANSLATORS

This paper presents different aspects of videogame localization, specially the influence of customers and, above all, the translator in the translated product. It discusses the current videogame market, the steps and specific features of the videogame localization process as a whole. The specificities of a translator's work and background, as well as the importance of cultural adaptation, are analysed as key factors for a successful game both in sales and customer acceptance.

**Marileide Dias ESQUEDA & Bárbara Resende COELHO**

#### O INEXPLORADO EM UNCHARTED 3: NORMAS DE EXPECTATIVA VERSUS NORMAS PROFISSIONAIS EM GAMES TRADUZIDOS

A tradução e localização de games têm uma intrincada conexão com operações globais de negócios e marketing, o que permite que esses produtos atravessem complexas fronteiras socioculturais e linguísticas e que cheguem até jogadores de uma crescente gama de territórios (O'HAGAN; MANGIRON, 2013). Cientes da diversidade de seu público alvo e do lucro proporcionado pela distribuição de seus produtos nesses mercados, a indústria de games tem, cada vez mais, investido em localizações e traduções para seus títulos. Ainda que se trate de uma prática relativamente nova, a localização e tradução de games já sentem os efeitos das normas de expectativa dos usuários (CHESTERMAN, 1997; 2007). Nessa perspectiva, o presente estudo buscou investigar como essas normas se evidenciam em comentários tecidos por gamers a respeito da versão totalmente localizada para o português do Brasil



do jogo *Uncharted 3: Drake's Deception*. Os resultados obtidos por meio da análise dos comentários dos gamers e do *gameplay* capturado elucidaram a relação entre normas de expectativa e profissionais dos agentes envolvidos na localização e tradução desse material, possibilitando compreender o que os usuários brasileiros esperam de um game traduzido, e do que é, de fato, feito de acordo com as normas profissionais.

#### THE "UNCHARTED" IN UNCHARTED 3: EXPECTANCY NORMS VERSUS PROFESSIONAL NORMS IN TRANSLATED GAMES

Game localization and translation have an intricate connection with global business and marketing operations, which allows these products to cross complex sociocultural and linguistic borders and reach players from a growing variety of territories (O'HAGAN; MANGIRON, 2013). Aware of the diversity of its target audience and of the profit provided by the distribution of its products in these locales, the game industry has increasingly invested in localization and translation for its titles. Although this is still relatively new strategy, game localization and translation already feel the impact of expectancy and professional norms (CHESTERMAN, 1997). Under this perspective, this study aimed to further investigate how these norms operate and converge, using, to that end, the game *Uncharted 3: Drake's Deception* and the comments made by players about its fully localized version into Brazilian Portuguese. The results obtained from the analysis of *gameplay* and comments shed light on the relation between expectancy and professional norms among the involved agents of localization and translation of these sort of materials, which allowed for a better understanding of what Brazilian users expect from a translated game and of what is actually done according to the professional norms.