

MUDANÇA DO DISCURSO NA ERA TECNOLÓGICA: A MULTIMODALIDADE DOS SOFTWARES

CHANGE OF DISCOURSE IN THE TECHNOLOGICAL AGE: THE MULTIMODALITY OF SOFTWARES

Ana Karolina de Azevedo Gomes

Universidade de Brasília (UnB)/Grupo GECAL/UnB/CNPq
azevedo.ana@live.com

Eduardo Dias da Silva

Universidade de Brasília (UnB)/Grupos GECAL/UnB/CNPq e
FORPROL/UFVJM/CNPq.
edu_france2004@yahoo.fr

RESUMO: Assim como os indivíduos carregam consigo uma identidade, os Softwares também têm sua própria apresentação, são dotados de menus organizados e adaptados às necessidades dos usuários, layouts que mudam de acordo com a evolução da tecnologia, assim como roupas que são trocadas de acordo com as novas tendências da moda. Além de tudo, os Softwares também dispõem de uma linguagem, a qual representa o seu discurso para os usuários de acordo com o idioma para o qual foi traduzido. Percebeu-se que é necessário um mínimo letramento digital para que elementos multimodais possam ser compreendidos nas suas diferentes formas e significações, sem o entendimento dos termos específicos de cada plataforma, a compreensão do Software como um todo fica comprometida.

PALAVRAS-CHAVE: Análise do discurso. Tecnológico. Softwares. Linguagens

ABSTRACT: Just as individuals carry an identity with them, Softwares also have their own presentation, they are equipped with menus organized and adapted to the needs of users, layouts that change according to the evolution of technology, as well as clothes that are changed accordingly with new trends in fashion. Besides, the software also has a language, which represents your speech to the users according to the language to which it was translated. It has been realized that a minimum digital literacy is necessary so that multimodal elements can be understood in their different forms and meanings, without understanding the specific terms of each platform, understanding the Software as a whole is compromised.

KEYWORDS: Discourse analysis. Technological. Softwares. Languages

INTRODUÇÃO

A língua/linguagem segue naturalmente o avanço tecnológico. Nesse sentido, é importante que aspectos como terminologias e designações estejam sempre dentro do entendimento do falante do português e do aprendiz do português do Brasil, pois “a linguagem encontra sua origem na necessidade de comunicação social das pessoas, através das relações interpessoais (relações do sujeito com o meio e com o outro) e intrapessoais (internalização das relações

no plano individual) ”, como elucidado por Silva (2016, p. 170), no ambiente escolar ou fora dele.

A criação de novas terminologias por meio do discurso tecnológico faz com que neologismos estejam cada vez mais presentes nas plataformas computacionais, influenciando diretamente na reconfiguração do discurso utilizado nos cursos de informática que têm como intuito a capacitação profissional, segundo Lacerda (2012). Além do que a própria apresentação gráfica dos *softwares* utilizados como ferramenta de apoio na aprendizagem é dotada de sentido, que deve ser analisado desde a composição das cores até à formação dos dizeres que compõem um texto.

A MULTIMODALIDADE NO LAYOUT DAS PLATAFORMAS COMPUTACIONAIS

Ao analisarmos um discurso multimodal, temos em mente a imagem ou texto como produto. Analisamos elementos que compõe toda a apresentação visual e a mensagem que pretende ser passada por meio da combinação de dizeres, cores, luminosidade e fontes escolhidas para sua composição. Mas, e quanto ao *layout* do *software* responsável pela criação das imagens? Este também não tem sua própria multimodalidade? Para averiguar essa questão, temos que partir do princípio de cada *Software*, que é o seu ícone de inicialização, o qual, apesar de simples, também carrega um discurso.

[...] no discurso multimodal, quando há imagens, a modalização realiza-se pela combinação das cores entre si, pelos usos de tons claros e escuros, pela escolha de sombra e luz, ou ainda pelo uso de alto e baixo relevo, pela escolha do modelo de tipografia, de iconografia, ou modo de combinação, ou arranjo (VIEIRA, 2015, p. 46).

Por meio dessa perspectiva, podemos observar – nos parâmetros do discurso multimodal – como ocorreu a evolução do ícone do *Software Adobe Photoshop* desde a sua criação em 1987.

Quadro 01 – A Evolução dos Ícones



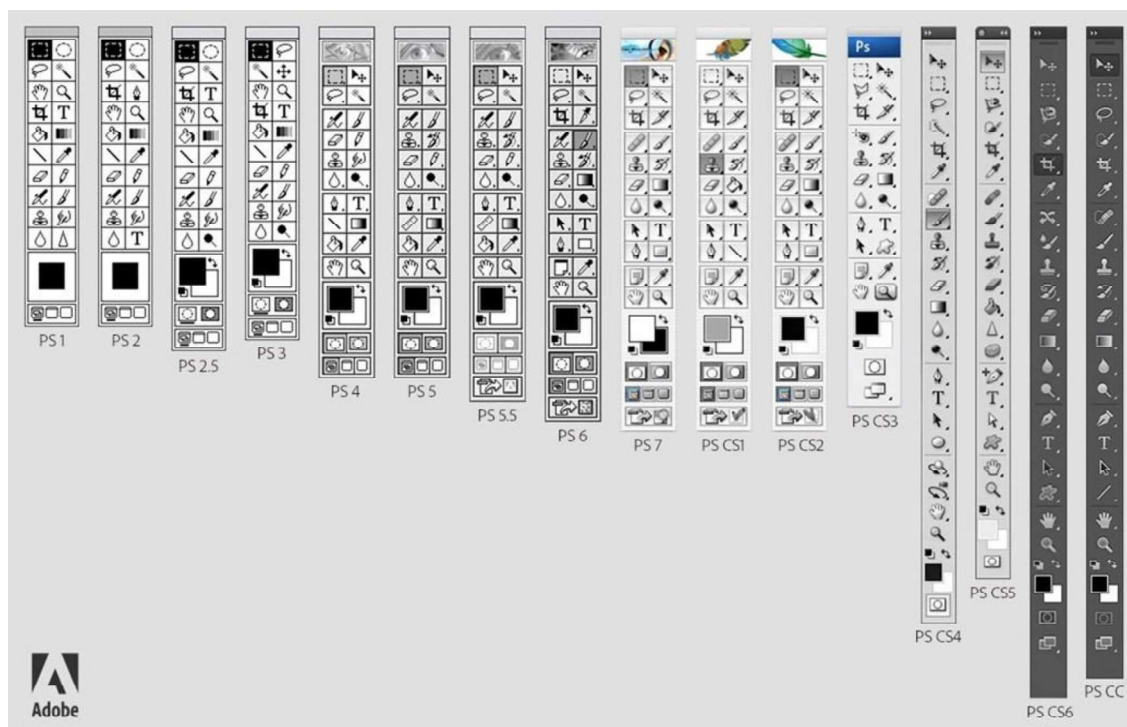
Fonte: www.tecmundo.com.br

A diferença entre os ícones das versões, gradualmente, torna-se nítidas no decorrer do tempo, isso ocorre porque a apresentação gráfica também é discurso, e este tende a ser ajustado de acordo com as situações, no caso, os ícones foram se tornando coloridos e ao mesmo tempo, apresentando melhor resolução, e, a partir de outro momento, apresentou até mesmo outra configuração visual, deixando de lado a imagem de um olhar, ao aderir à apresentação da sigla “Ps”, abreviação de *Photshop*, de acordo com Kleina (2015).

Não só os ícones, mas também outras funcionalidades do *software* sofreram modificações no decorrer do tempo, como é o caso do menu de ferramentas, a qual deixou de ser organizada em duas colunas e tornou-se mais simplificada, agrupando as ferramentas de acordo com a sua finalidade, além da adição da ferramenta de edição de textos, a qual não existia nas primeiras versões do *Photshop*.

O menu também trocou de cores ao longo de suas versões, sem deixar de utilizar o cinza e o branco. As cores neutras são, em geral, as mais utilizadas para compor o aspecto visual dos *softwares*, pois não tiram a atenção do usuário em suas produções e proporcionam um aspecto mais agradável, facilitando percepção das ferramentas para a edição, como é possível observar no Quadro 02.

Quadro 02 – A barra de ferramentas ao longo das versões



Fonte: www.tecmundo.com.br

É possível observar que, apesar de algumas mudanças, o software conservou a maior parte da sua apresentação visual, como a padronização dos ícones e ordem das ferramentas, ou seja, houve apenas mudanças sutis, sem alterar as características que formam sua identidade.

A MULTIMODALIDADE NOS TEXTOS DAS PLATAFORMAS COMPUTACIONAIS

A multimodalidade está presente até mesmo na escrita, espaço no qual, aparentemente, não deveria conter aspectos multimodais, já que não apresenta imagem. Segundo Van Leeuwen (2006, *apud* VIEIRA, 2015 p. 51) a própria estrutura do texto consiste em uma forma multimodal, pois apresenta formas que dão características ao texto, como o estilo de fonte escolhido, espaço para paragrafação, alinhamento, cores, entre outros aspectos de formatação.

A escolha na formatação de um texto traz consigo influências de maneira tão significativas a mensagem que ele transmite, que os próprios processadores de texto já organizam menus com “estilos” de formatação, conforme é possível observar no *Office Word*.

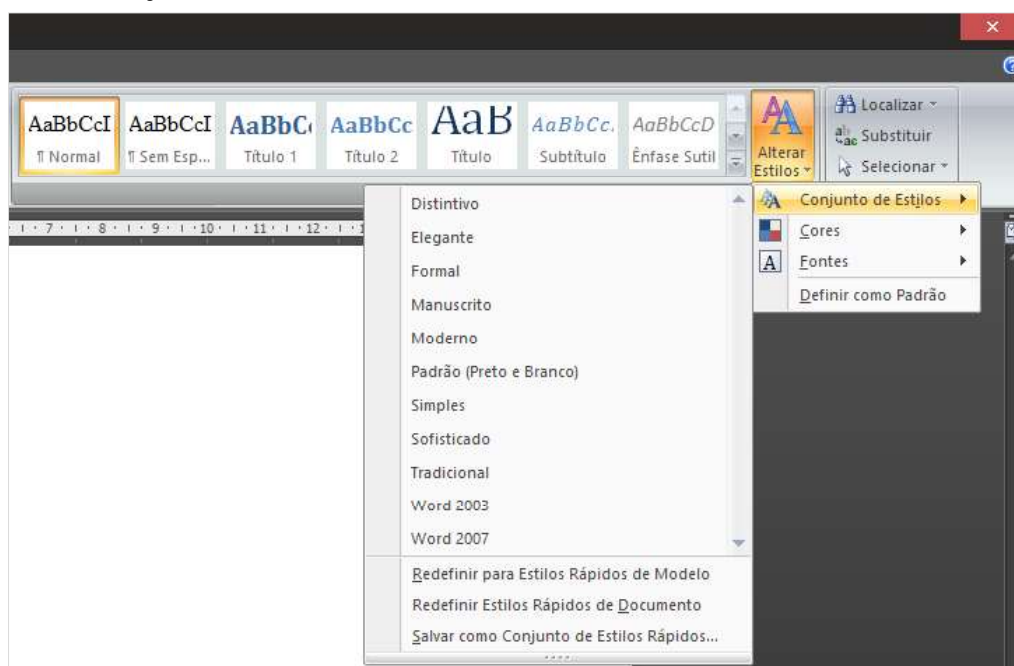
Quadro 03 – Organização do menu do *Office Word*



Fonte: *Print Screen* da plataforma *Office Word 2007*

Observe na imagem que cada formatação (estilo) remete a uma função que determinada palavra ou trecho pode desempenhar no texto como um todo, podendo ser utilizado para dar ênfase, representar citação, referência etc. Indo ainda mais adiante, vemos como os estilos são organizados por conjuntos, de acordo com que o que a formatação representa no discurso.

Quadro nº 04 – Conjunto de estilos do *Office Word*



Fonte: *Print Screen* da plataforma *Office Word*

Portanto, a escolha das cores, fontes, e tamanho do texto implica diretamente na mensagem que se pretende passar ao leitor, pois diferentes formações dadas a determinados textos multimodais estabelecem elos entre o sentido das palavras e a intencionalidade do sujeito-autor (VIEIRA, 2015 p. 51).

O *enquadre*, também é uma questão de grande importância dentro do discurso multimodal. Pois até mesmo as linhas divisórias que organizam o texto ou as imagens têm uma função na multimodalidade.

[...] Esse termo indica que os elementos num visual estão representados como “identidades separadas ou que se relacionam” 105 (Jewitt e Oyama, in van Leeuwen e Jewitt, 2004:149), e o *enquadre* tem por função conectar ou desconectar esses elementos na imagem. Linhas divisórias, descontinuidades no uso de cor ou forma, espaços vazios fazem com que os elementos pareçam estar separados, desconectados dos outros elementos composicionais, dando a impressão de estarem *enquadrados* na composição da imagem (NOVELLINO, 2007, p. 88).

Então, analisando o Quadro 04 (conjunto de estilos do *Office Word*), podemos observar claramente a organização dos conjuntos em tabelas, janelas e quadros, que são dispostos de forma interativa a fim de facilitar o trabalho do usuário, compondo assim a formação de uma identidade do *software*, caracterizando sua forma de organização.

O DISCURSO NA TRADUÇÃO DE TERMOS ESPECÍFICOS DA INFORMÁTICA

É comum a utilização de *softwares* em inglês ou mesmo em outros idiomas, muitas vezes por não haver uma tradução, outras vezes por já ser um hábito, já que as traduções para o português não são uma prioridade dos criadores de *softwares*, até mesmo dos que são desenvolvidos no Brasil, como exemplificado por Perna, Delgado e Finatto (2010). Segundo essas autoras, é importante ressaltar também que grande parte dos *softwares* são importados e há uma grande dificuldade em traduzir para o nosso idioma alguns termos da linguagem original sem que se perca boa parte do significado e das coisas ao qual o termo está associado. Tendo em vista esse aspecto, é importante analisar

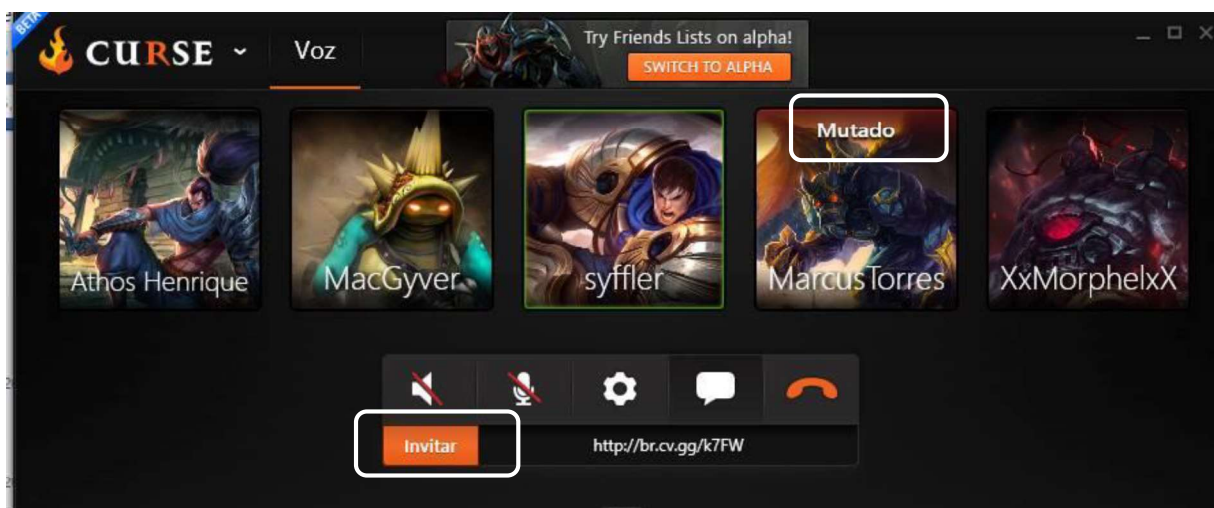
o discurso que o *Software* quer passar ao estabelecer novas formas de palavras dentro da tradução.

Então, para atender às necessidades de todos, os *softwares* tendem a manter parte da sua linguagem original, como forma de tentar amenizar a divergência das palavras e uniformizar o entendimento sobre as ferramentas utilizadas.

Cristina Perna, Heloísa Delgado e Maria Finatto abordam em parte de seus estudos sobre o tratamento computacional de linguagens científicas, presente no livro: *Linguagens Especializadas em Corpora* (2010), que é necessária uma padronização de termos para que ocorra uma rede de entendimento sobre o assunto que está sendo abordado e que cada pessoa dessa rede possa compreender o aspecto apresentado em sua forma específica, segundo elas, “o tratamento computacional de textos científicos torna-se viável por tratar-se de uma linguagem objetiva que segue padrões linguísticos com a finalidade da circulação do saber” (PERNA; DELGADO; FINATTO, 2010, p. 197).

Abaixo, há alguns exemplos de como as traduções fazem com que as palavras fiquem sempre mais próximas à compreensão dos usuários, facilitando o entendimento, porém criando novos termos.

Quadro 05 – Vídeo chamada em andamento no *Software Curse*



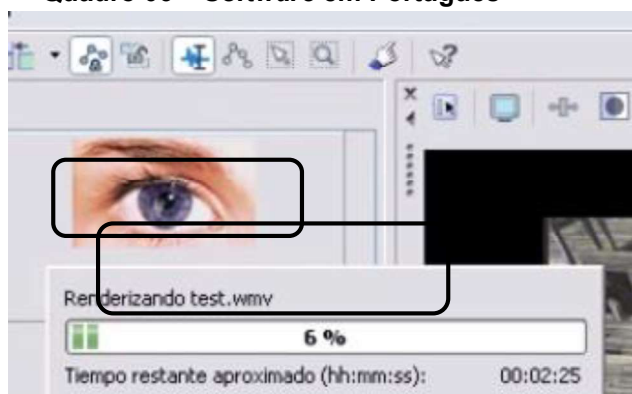
Fonte: *Print Screen* do *Software Curse*

Como é possível ver na imagem acima, *mutado* é uma representação de *Mute* (base do inglês que significa: mudo, sem som) com a terminação –ado,

presente na maioria dos verbos conjugados no particípio passado da Língua Portuguesa. Logo abaixo está em destaque a palavra *Invitar*, também com base do inglês (to invite – convidar) e a terminação – ar, recorrente nos verbos no infinitivo do Português.

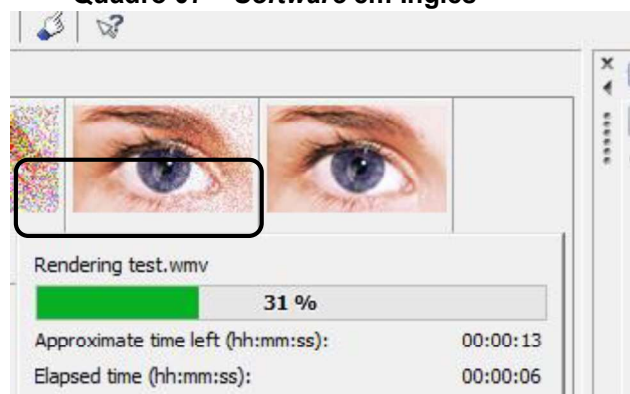
É possível observar que essa espécie de neologismo segue certo padrão, o qual as palavras que na língua de origem estão no infinitivo tendem a ser “conjugadas” no infinitivo, enquanto as que estão em outra forma verbal tendem a permanecer com tal. Como é o caso do *Rendering*, presente nas versões *Macromedia* do *Software Dreamweaver* e em diferentes versões do *Software Sony Vegas*. Onde *Rendering* é traduzido como *Renderizando*. Como por exemplo: “*Renderizando projeto*” que poderia ser substituído por “*Finalizando projeto*” levando em consideração o sentido do verbo *To Render* no contexto da informática, que significa: finalizar; preparar; fazer.

Quadro 06 – Software em Português



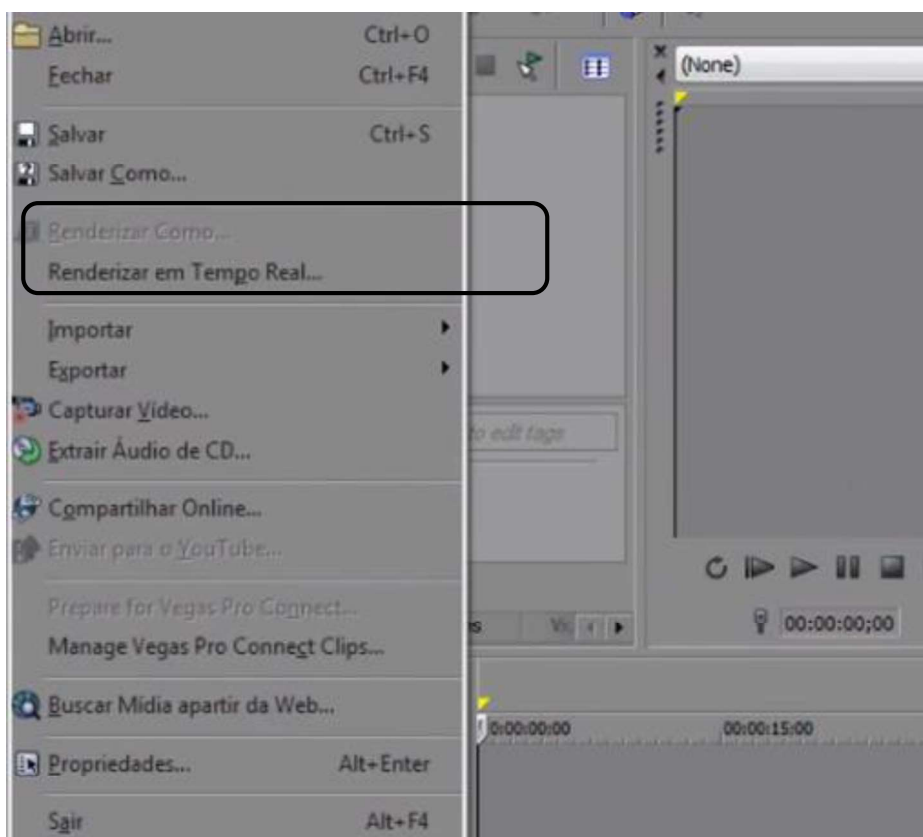
Fonte: Print Screen do Sony Vegas Pro 8.0

Quadro 07 – Software em Inglês



Fonte: Print Screen do Sony Vegas Pro 8.0

Quadro 08 – Menu iniciar do *Software Sony Vegas* em Português

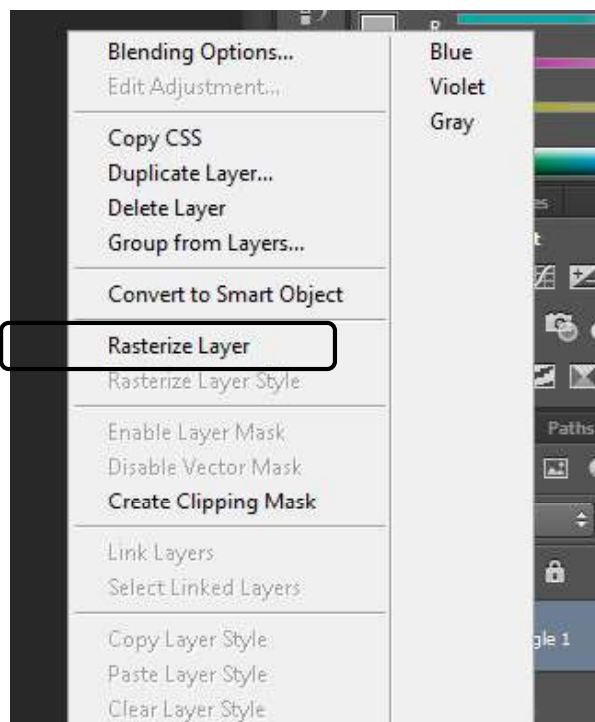


Fonte: *Print Screen* da tela do *Sony Vegas Pro 13.0*

Podemos observar que, no mesmo *software*, o verbo *to render*, do inglês é conjugado no português obedecendo ao padrão da língua inglesa. Ou seja, “Renderizar” obedeceu à estrutura do infinitivo do inglês *to render*, enquanto “Renderizando” continuou no gerúndio, como no inglês em *Rendering*.

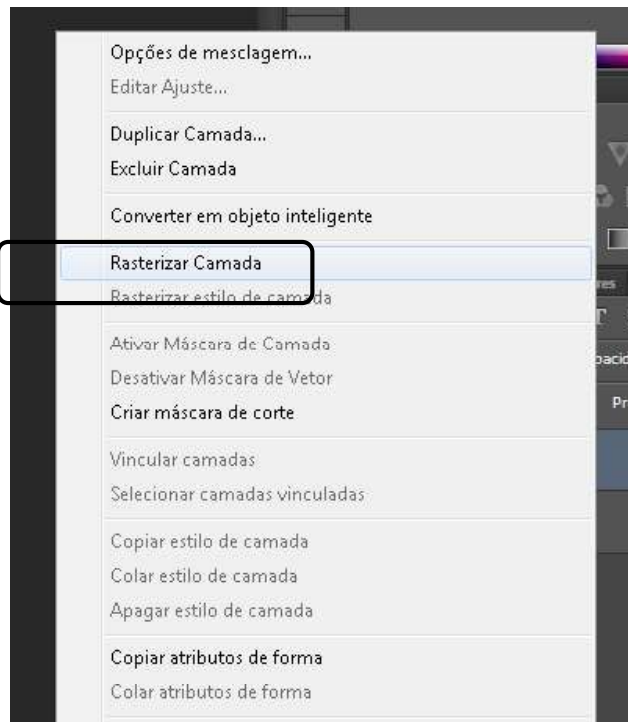
Também, no *Adobe Photoshop*, *software* analisado no início deste artigo, podemos ver outra ocorrência da formação de neologismo por meio da tradução de termos em inglês.

Quadro 09 – Software em Inglês



Fonte: Print Screen do Adobe Photoshop CS6

Quadro nº 10 – Software em Português



Fonte: Print Screen do Adobe Photoshop CS6

Novamente, o termo obedece a mesma lógica da composição dos termos anteriores, essa recorrência pode ser interpretada como marca do discurso na era da informática, visto que a partir do momento que há uma padronização da ocorrência na escrita, o termo é facilmente adquirido pelo usuário e é utilizado como forma de designar uma ação dentro e forma do ambiente virtual.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A maioria dos *softwares* que foram utilizados nesse estudo, e em especial os mais importantes, são desenvolvidos em língua inglesa e possuem vários termos técnicos de difícil tradução. Por vezes, é mais simples deixar o termo em seu idioma original ou tentar criar um novo termo que transmita ou passe a carregar as características do português, ao passo de fazer uma tradução, sendo necessário que haja, no mínimo, um domínio básico do inglês para uma melhor compreensão dos *softwares*.

Também, é necessário um mínimo de letramento digital para que elementos multimodais possam ser compreendidos nas suas diferentes formas

e significações. Sem o entendimento dos termos específicos de cada plataforma, a compreensão do *Software* como um todo fica comprometida. Quanto ao aspecto visual, é possível inferir que mesmo uma barra, linha, ou quadro vazio possui significado e função dentro do aspecto visual a ser analisado. Então, mesmo uma plataforma aparentemente sem nenhum aspecto visual importante, é carregada de aspectos multimodais que podem ser analisados de acordo com suas diferentes significações.

REFERÊNCIAS

ADOBE SYSTEM INCORPORATED. Adobe Flash CS5. Brasil, s/d. _____. Adobe Photoshop CS6. Brasil, s/d.

CURSE COMPETITIVE ESPORTS US-LLC. Curse Voice, Brasil, s/d.

KLEINA, N. Parabéns, Photoshop! Veja como era o editor há 25 anos. S/l, 2015. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/photoshop/75181-parabens-photoshop-veja-editor-ha-25-anos-video.htm>> Acesso em: 10 out. 2017.

LACERDA, M. Informática como disciplina obrigatória na educação básica. In: **Anais...** Minas Gerais, v. 01, n. 01, p. 01-10, 2012. Disponível em: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/anais_linguagem_tecnologia/article/view/1882/3547> Acesso em: 10 out. 2017.

MACROMEDIA. DreamWeaver 8.0. Brasil, s/d.

NOVELLINO, M. O. **Fotografias em livro didático de inglês como língua estrangeira**: análise de suas funções e significados. 203f. Dissertação (Mestrado em Letras). PPG em Letras/ PUC-Rio. Rio de Janeiro, 2007. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/Busca_etds.php?strSecao=resultado&nrSeq=10597@1> Acesso em: 10 out. 2017.

PERNA, C. L.; DELGADO, H. K.; FINATTO, M. J. (Orgs.). **Linguagens especializadas em corpora: modos de dizer e interfaces de pesquisa**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2010. Disponível em: <<http://www.pucrs.br/edipucrs/linguagensespecializadasemcorpora.pdf>> Acesso em: 10 out. 2017.

SILVA, E. D. Sequência didática para aquisição de português como segunda língua para estudantes surdos: uma proposta. In: **Revista Entrepalavras**, Fortaleza, v. 6, p. 168-181, jan/jun. 2016. Disponível em: <<http://www.entrepalavras.ufc.br/revista/index.php/Revista/article/view/606/329>> Acesso: 12 nov. 2017.

SONY. Sony Vegas Pro. Brasil, s/d.

VIEIRA, J. A. A Multimodalidade nos Eventos de Letramento. In: _____. **Introdução à Multimodalidade**: contribuições da Gramática Sistêmico-Funcional, Análise de Discurso Crítica e Semiótica Social. Brasília: JAV, 2015.

Recebido em 10 de janeiro de 2018.
Aceito em 28 de fevereiro de 2018.