TERMINOLOGIA INTERFEȚEI GUI.
PROBLEMATICA METAFORELOR ORIENTAȚIONALE

Cristina Varga
Universitatea Babeş-Bolyay Cluj-Napoca

Premise teoretice

Teoria metaforei, în perspectiva propusă de Lakoff şi Johnson în cartea lor *Metaphors We Live By*, permite o extindere a utilizării conceptului de metaforă în afara domeniului literar. Cei doi autori avansează ideea că, departe de a fi doar o figură de stil menită să redea imagini poetice inedite, ceea ce reprezintă doar un aspect al acestui concept, dimensiunea metaforei este cu totul alta. Argumentarea acestei afirmații se face prin exemplificarea cu expresii curente, cert metaforice, dar care, prin utilizare continuă au devenit rutină şi şi-au pierdut acel inedit care caracterizează metaforele în context literar, acestea nu mai sunt percepute de către vorbitor ca atare. Pe baza acestor exemple se reconstruieşte un „tipar" de gândire, aflat la originea acestor expresii, totul integrându-se într-o structură coerentă.

Cei doi autori subliniază, ca o caracteristică importantă a metaforei, caracterul coerent şşi sistematic al acesteia. Astfel, metafora devine o materializare verbală a unor procese mentale, mecanisme de gândire ce permit reprezentarea, achiziția, înțelegerea, redarea, memorarea şi organizarea conținuturilor cognitive abstracte.

Astfel, această dimensiune non-literară a metaforei, denumită de Lakoff şi Johnson cu termenul de *metaforă convențională*, care se materializează la nivelul vorbirii, este o proiecție a felului în care vorbitorul poate opera cu concepte abstracte, greu cognoscibile, prin comparație cu lumea empirică, cu experiența directă.

Această dimensiune nouă a metaforei, odată pusă în evidență, ne relevă caracterul coerent şi sistematic al felului în care cunoştințele noastre se organizează conform unui *pattern* cunoscut anterior şi exprimat metaforic.

În demersul lor de descriere a metaforei din perspectivă cognitivistă, cei doi autori semnalează existența mai multor structuri metaforice. Acestea, prezentând trăsături distinctive şi îndeplinind funcții diferite în acelaşi context, sunt elemente complementare. Interacționează şi intră într-un sistem de relații ce permit crearea, în cazul unei rețele conceptuale, a unui sistem de reprezentare a cunoştințelor coerent şi logic.

Vom aduce în discuție în lucrarea de față conceptele de *metaforă structurală* şi de *metaforă orientațională* punându-le, în acelaşi timp, în legătură cu design-ul de software şi terminologia informatică.

Cel mai important dintre acestea două, este conceptul de *metaforă structurală* şi constituie noțiunea care defineşte, din punct de vedere cognitiv, un mecanism pe baza căruia mintea umană organizează conținuturi cognitive abstracte prin raportarea la structuri asemănătoare, cunoscute prin experiență directă.

Un exemplu foarte cunoscut, îl constituie opoziția: CONSCIOUS IS UP : UNCONSCIOUS IS DOWN[1], prin analizarea expresiilor existente în limba engleză[2]. Faptul care stă la baza acestor expresii fiind unul rezultat din experiența directă a mediului în care trăim.

După prezentarea conceptului de *metaforă structurală*, cei doi autori menționează, bazându-se pe constatarea unei organizări interioare diferite, existența unor concepte metaforice, ce nu pot fi asimilate categoriei *metaforelor structurale*. Este vorba despre un al doilea tip de concepte metaforice, definite în lucrarea lor drept elemente care: "*organizează un întreg sistem de concepte prin raportarea unora la celelalte în cadrul sistemului*"[3]. Este vorba deci, despre concepte metaforice subordonate unei *metafore structurale* şi care nu pot funcționa în afara acesteia. Denumirea acestor concepte este *metafore orientaționale*, deoarece, în esență sunt unități lexicale cu conținut semantic spațial. Rolul lor fiind acela de a acționa în cadrul unei *metafore structurale* ca element organizator din punct de vedere spațial. Se materializează prin prezența opozițiilor spațiale sistematice obişnuite: *up-down, in-out, front-back, on-off, deep-shallow, central-peripheral*.

În descrierea *metaforelor orientaționale*, se insistă asupra faptului că acestea nu sunt rezultatul unei alegeri arbitrare. Cei doi autori afirmă că la baza acestora stă un proces complex, bazat pe experiența cotidiană, pe influența culturii şi a contextului general de viața a subiectului vorbitor. Modul în care *metaforele orientaționale* se materializează, la nivelul expresiei, putând fi diferit în funcție de criteriul geografic, istoric sau cultural. Astfel, de la o țară la altă, de la o cultură la alta, de la o epoca la alta, acestea pot avea realizări diferite.

Acest punct de vedere, potrivit căruia metafora devine o parte a realității

---

[1] George Lakoff , Mark Jonson, *Metaphors We Live By*, Univ. of Chicago Press, Chicago, 1980.

2 Expresiile cu care este ilustrat acest exemplu fiind: Get up. Wake up. I'm up already. He rises early in the morning. He fell asleep. He dropped off to sleep. He's under hypnosis. He sank into a coma.

3 George Lakoff , Mark Jonson, *Metaphors We Live By*, Univ. of Chicago Press, Chicago, 1980.

imediate, privit din perspectiva traducătorului şi al procesului de traducere/localizare, aduce un plus de complexitate, în special în procesul localizării anumitor produse. Conştientizarea naturii acestor elemente poate fi un prim pas în realizarea unei traduceri de bună calitate.

Designul software

Un context care susține pe deplin perspectiva cognitivistă asupra naturii şi funcției *metaforelor* convenționale şi pe care ne propunem să îl discutăm în cele ce urmează, este utilizarea lor în terminologia informatică.

Este cunoscut şi atestat faptul că limbajul ştiințific apelează adesea la metafore. Din perspectivă cognitivistă, acest fapt este perfect explicabil, orice încercare de transmitere a unor cunoştințe şi informații de natură abstractă, fiind mult mai uşor de perceput prin raportarea la experiența empirică a fiecăruia.

În domeniul industriei software, structurarea programelor în jurul unei metafore, reprezentarea, la nivel vizual, a interfeței grafice cu utilizatorul, astfel încât să redea cât mai realist această metaforă, sunt teme despre care există o bogată bibliografie specializată.

Astfel, dacă luăm exemplul sistemelor de operare, pentru toate tipurile de calculatoare, toate sistemele de operare sunt actualmente construite în jurul unei metafore complexe[4] cunoscută sub numele de: *Metafora biroului (**desktop metaphor**)*. Aceasta a fost implementată şi a devenit, cu timpul, atât de familiară utilizatorilor încât, chiar şi în condițiile în care se manifestă o presiune constantă pentru înlocuirea ei cu un alt concept mai bine adaptat la noile realități tehnologice din domeniu[5], există o rezistență la această schimbare. Se afirmă tot mai des că design-ul de software se găseşte într-un impas evolutiv, soluțiile propuse pentru schimbarea acestei metafore a biroului nu sunt încă suficient de bine elaborate şi nici nu au un nivel suficient de complexitate pentru a concura cu aceasta[6].

Dar lucrurile nu se opresc la design-ul de software, domeniul IT în întregime, privit din perspectiva teoriei cognitive, este plin de concepte metaforice. Domeniu foarte dinamic, care surprinde prin noutăți şi schimbări neaşteptate, în care totul

[4] Aceste metafore sunt complexe în condițiile în care comportă atât o componenta lingvistică la nivel textual, dar şi o componentă vizuală care susține conceptul metaforic aflat la baza design-ului respectivului software.
[5] *Desktop metaphor* este considerată actualmente ca fiind depăşită, deoarece nu mai face față necesităților actuale şi volumului tot mai mare de date cu care se operează. Se încearcă implementarea unor noi soluții: medii 3D, lifestreams, etc., fără însă ca vreuna dintre ele să se fi impus deocamdată.
[6] Scott Fertig, Eric Freeman, David Gelernter , *Lifestreams: An Alternative to the Desktop Metaphor*,

depinde de viteza cu care se primesc şi se transmit informațiile. În această lume, din perspectiva utilizatorului, totul trebuie explicat, înțeles şi asimilat cât mai simplu şi mai repede cu putință.

Astfel, pentru a facilita aceste procese cognitive care oferă utilizatorului acces la lumea informației care ne înconjoară şi are o pondere din ce în ce mai mare în viața noastră, pentru a-i permite acestuia achiziționarea sistematică de cunoştințe abstracte, organizarea acestora prin analogie, conform unui tipar deja cunoscut, singura modalitate de care dispunem este recursul la metaforă.

Structurarea interfețelor grafice cu utilizatorul relevă, în termenii descrierilor conceptelor metaforice ale lui Lakoff şi Johnson, prezența în design-ul software a celor două tipuri de metafore menționate anterior. Astfel, sistemul de operare este perceput, atât la nivel textual, prin terminologia utilizată, cât şi la nivel vizual, ca o *metaforă structurală*. Este vorba despre o *metaforă structurală complexă*, deoarece este, la rândul ei, compusă din *metafore structurale simple*: *metafora fişetului cu documente (**filing cabinet**), metafora coşului de gunoi (**trash can**)*, *iconuri **(icons)***, *ferestre **(windows)***, etc., elemente care intră în relație şi formează un tot unitar, funcționând ca o singură entitate: *sistemul de operare*.

World Wide Web - nivele cognitive

Un alt exemplu de structurare metaforică a conținutului cognitiv în informatică îl poate constitui *WWW*. Necesitatea utilizării mecanismului cognitiv al metaforei este transparentă aici. Este vorba despre un concept, ce nu poate fi cunoscut direct, ci doar prin intermediul metalimbajului de specialitate, care presupune un anumit nivel de specializare tehnică.

Problema definirii *WWW* în termeni non-tehnici a fost rezolvată printr-o raportare la spațiul fizic, la lumea înconjurătoare, *WWW* fiind asimilat unui spațiu virtual, imaterial, dar, în acelaşi timp, accesibil tuturor, cognoscibil, explorabil, deoarece, structural vorbind, pentru deplasarea în acest spațiu virtual ne folosim de regulile spațiului fizic.

Putem spune că se aplică acelaşi model cognitiv ca şi în cazul sistemului de operare, cu diferența că sistemul de operare este asimilat unui spațiu foarte strict delimitat (*biroul*). Metafora structurală folosită în cazul *WWW* este doar definirea *WWW* ca spațiu şi atât, fără a se preciza altceva. Scopul utilizării acestei metafore este acela de a fixa un cadru general, familiar utilizatorului şi care să îi creeze

acestuia un orizont de aşteptare în ceea ce priveşte utilitatea, principalele funcții ale mediului informatic, modul de interacțiune cu acesta.

Dacă pentru sistemul de operare *desktop metaphor* este metafora unică ce se aplică, nu la fel stă situația în cazul *WWW.* Aici este vorba despre un spațiu imaterial, amorf, iar utilizatorii au o percepție diferită a acestuia. Astfel putem vorbi despre existența mai multor metafore atribuite *WWW*, toate având acelaşi scop, reprezentarea mentală cu scop cognitiv a acestuia. Astfel s-a vorbit despre: *metafora autostrăzii informației (information highway metaphor)*[7]*, metafora satului global (the global village)*[8]*, metafora oceanului de date*[9]*,* etc. Toate acestea surprind aspecte ale felului în care, la nivel mintal, utilizatorul îşi reprezintă conceptul abstract *WWW.*

Pornind de la *metaforele structurale* construim un cadru cognitiv general pentru *WWW*, cadru în care sunt utilizate *metafore orientaționale*, ca modalitate de ordonare şi organizare a acestui spațiu insuficient precizat.

Astfel, *WWW* se revelează ca fiind structurat pe două nivele, mergând de la general spre particular, fiecare dintre nivele corespunzând unui concept metaforic diferit şi permițând un nivel diferit de cunoaştere. Dacă primul nivel, cel în care acționează metafora structurală, permite utilizatorului să intuiască felul în care va interacționa cu mediul informatic şi care ar fi activitățile pe care le poate efectua, al doilea nivel, format din mai multe *concepte metaforice orientaționale*, permite prin prezența opozițiilor *sus - jos, înainte –înapoi, interior – exterior, centru - periferie*, precizarea structurii interne a acestui spațiu virtual fără a se face apel la o terminologie complicată sau la cunoştințe tehnice.

Concepte metaforice orientaționale[10] ca: *sign up, log out, online, offline, upload, download, back, forward,* sunt utilizate în mod current în navigarea în Internet şi caracterul lor metaforic poate fi argumentat din perspectivă cognitivistă.

Această terminologie a GUI creată din necesitătea de a completa la nivel textual metafora în jurul căreia este construit un software nu este identică cu terminologia informatică, respectiv metalimbajul de care se folosesc specialiştii în informatică pentru a comunica informații legate de domeniul lor de activitate. Această terminologie este specifică

---

[7] Nettie Hartsock, *High-speed Internet: More than a buzz word?*, 16 Feb. 2005 http://www.publish.com/article2/0,1759,1765573,00.asp

[8] Metaforă pusă în circulație de Marshall McLuhan în cartea sa *Galaxia Gutenberg* şi care astăzi este considerată ca fiind o metaforă pentru WWW şi Internet. http://en.wikipedia.org/wiki/Global_village

[9] metaforă discutată în *The civilization of cyberspace - interview with cyberspace specialist Esther Dyson,* în *Communication World*, Iunie-Iulie, 1998, (interviu de) John Gerstner şi în James Q. Jacobs, *Cyberspace is a Parallel World A Metaphor Analysis*, 1999, http://www.jqjacobs.net/anthro/metaphor.html

[10] Ne referim în continuare la accepția termenului de metaforă aşa cum este el prezentat în lucrarea lui Lakoff şi Jonson.

mai degrabă utilizării unui produs informatic (pagină web sau aplicație), documentației care însoțeşte un produs informatic şi este destinată utilizatorului/cumpărătorului acestui produs. Bazându-se pe terminologia GUI, utilizatorul, fără să fie specialist, va dezvolta această metaforă spațială, pentru a exprima alte stări de fapt, ceea ce demonstrează că mecanismul cognitiv bazat pe această metafora este viabil.

Putem argumenta această afirmație prin prezența a numeroase expresii metaforice folosite în comunicarea de zi cu zi între utilizatorii Internet, care nu fac parte din nici o terminologie, dar care descriu procese informatice, cu un mare grad de generalitate, şi care ar putea fi asimilate jargonului. Ele îşi au originea în *terminologia GUI*, care se bazează, la rândul ei pe suportul logic furnizat de conceptul metaforic în jurul căruia este construit softul şi ilustrează faptul că, odată puse la dispoziția utilizatorului instrumentele lingvistice necesare pentru a comunica aceste conținuturi lingvistice[11], acesta se va folosi de ele mai departe în actul comunicării, .

Prezentăm câteva expresii uzuale printre utilizatorii Internet:

> *I'm **on** the net. I'm **in** the net. I'm **out** of the net. The net is **down**. The net is **up** and running. The net **goes up and down**. **Enter** a site. **Exit** a site.*

sunt, în mod cert expresii metaforice, utilizate pentru a reda o realitate, dar fără a constitui o terminologie propriu-zisă, specifică domeniului. Aceste expresii păstrează şi ele aceeaşi structurare spațială a *WWW*.

Termeni GUI în WWW

Odată stabilit faptul că atunci când vorbim despre GUI avem în vedere concepte metaforice materializate lingvistic, vom pune altfel problema traducerii GUI.

Înainte de toate, observarea terminologiei utilizate GUI al unei aplicații poate duce la identificarea metaforei în jurul căreia este construită aceasta. De ce este important acest pas? El va permite traducătorului să aleagă termenii cei mai adecvați, mai ales că în cazul traducerii GUI vor apărea mereu aplicații noi, cu opțiuni noi, comenzi diferite, probabilitatea ca acestea sa nu fie identice cu ceea ce s-a tradus anterior fiind foarte mare. Pus într-o astfel de situație, traducătorul trebuie să se păstreze, din punct de vedere terminologic, cât mai aproape de conceptul metaforic aflat la baza aplicației.

Astfel, dacă luăm exemplul localizării paginilor web sau a programelor de

[11] respectiv terminologia GUI (N.A.).

navigare în Internet, se observă imediat faptul că acestea reconstruiesc printr-o metaforă structurală un spațiu. Astfel, toate conceptele care apar în această rețea de termeni vor trebui să se încadreze sau să fie în acord cu această metaforă de bază.

Identificarea şi organizarea logică a structurilor care urmează sa fie traduse, a relațiilor care există între termeni este etapa următoare. În cazul exemplului nostru, legat de localizarea paginilor web şi a programelor de navigare în Internet, dintre elementele complexe care apar în procesul de traducere sunt metaforele orientaționale. Acestea ar putea fi sistematizate conform opozițiilor prezentate de Lakoff şi Johnson astfel:

interior – exterior	*Sign up, sign in, log in, log on, log off, log out, sign off sign out*
centru – periferie	*online (connected), offline (disconnected)*
sus – jos	*Upload, download, downloading, remote loading*
direcții de deplasare	*back, forward, up, down*
elemente în succesiune	*previous, next, home, first, last*

Studiul comparativ al terminologiei existente într-un anumit domeniu fiind o metodă foarte bună care îi permite traducătorului să efectueze o muncă de calitate, dar în acelaşi timp să aibă si un control asupra a ceea ce traduce. Acest studiu se poate dovedi, în afară de a fi o muncă organizată şi structurată şi o sursă de sugestii asupra felului în care se poate traduce şi adapta un termen nou. Mai ales în situația limbii române, în care în terminologia IT abundă împrumuturi de origine engleză, o raportare la terminologia acestui domeniu în limbile romanice ar putea sugera soluții viabile şi naturale unui traducător.

Vom exemplifica acest lucru prin prezentarea listei de termeni care au la bază metafore orientaționale aşa cum sunt utilizați în Internet:

En	Fr	It	Sp	Ro
General				
web site website	site web site w3 site http	website sito sito internet	espacio web páginas web website sitio web	pagina web site sit
Interior – Exterior				
sign up	s´inscrire	registrati vuoi registrarti?	regístrate ahora	înregistrare
sign in log in log on	début de session connexion ouverture de session	login connettersi entra	hacer la conexión comenzar el modo de diálogo hacer un login entrar (yahoo)	acces membri login nume utilizator
log off	fermeture de session	esci	hacer un logoff, terminar el	iesire

log out sign off sign out	fin de session clôture de session fin de communication		modo de diálogo, terminar la conexión(telefonica)	
Centru – Periferie				
online 'connected'	connecté	conesso *in linea*	en línea conectado (telefonica)	online conectat
offline 'disconnected'	déconnecté	disconnesso *disattivo* non in linea	fuera de línea, desconectado	offline deconectat
Sus – Jos				
upload	téléchargement vers le serveur téléversement téléchargement vers l'amont	caricare un file	subir cargar copiar (telefonica)	a încărca upload
download downloading remote loading	téléchargement télédéchargement téléchargement vers l'aval	download scaricare	bajar, descargar, hacer un download, bajar archivos, capturar, copiar (telefonica)	a descărca download
Comenzi de deplasare (direcție)				
back	précédente	indietro(o)	atrás	înapoi (o 6.06)
forward	suivante	avanti (o)	adelante	înainte (o 6.06)
up	haut (o)	su (o)	arriba (o)	sus (o 6.06)
down	(o)	(o)	(o)	jos (o 6.06)
Comenzi de deplasare (succesiune de elemente)				
previous	précédente (o)	precedente (o)	anterior(o)	precedent
next	suivante (o)	successiva (o)	siguiente(o)	următor (o 6.06)
home	accueil	home	inicio	acasă (o 6.06)
first	première (o)	prima (o)	primera (o)	prima (o)
last	dernière (o)	ultima (o)	última (o)	ultima (o)

Tabelul de mai sus ne poate da, în afară de informații asupra echivalențelor termenilor informatici în mai multe limbi, şi o idee asupra felului în care terminologia din domeniul calculatoarelor, dupa o etapă în care termenii sunt preluați ca atare din limba de origine, se transformă treptat într-o terminologie de specialitate proprie.

Bibliografie

1. Tereza Cabré Castellví, *La Terminologia*. *Teoría, método, aplicaciones*, Editorial Empuries, 1993.
2. Scott Fertig, Eric Freeman, David Gelernter , *Lifestreams: An Alternative to the Desktop Metaphor*, SIGCHI http://sigchi.org/chi96/proceedings/videos/Fertig/etf.htm
3. Nettie Hartsock, *High-speed Internet: More than a buzz word?*, 16 feb. 2005 http://www.publish.com/article2/0,1759,1765573,00.asp
4. James Q. Jacobs, *Cyberspace is a Parallel World A Metaphor Analysis*, 1999 http://www.jqjacobs.net/anthro/metaphor.html
5. John Gerstner, *The civilization of cyberspace - interview with cyberspace specialist Esther Dyson*, în Communication World, Iunie-Iulie, 1998
6. George Lakoff , Mark Jonson, *Metaphors We Live By*, Univ. of Chicago Press, Chicago, 1980.

Resurse pentru terminologia WWW

http://www.paypal.fr
http://www.garzantilinguistica.it/
http://www.opera.com/download/languagefiles/
http://www.yahoo.it
http://www.granddictionnaire.com/
http://it.wikipedia.org
http://www.telefonica.es/fat/lexl.html
http://es.yahoo.com
http://www.aic.info.ro/
http://www.myx.ro
http://www.personal.ro
http://www.pcworld.ro/?page=node&id=97
http://www.microsoft.com/Romania/Windows/Professional/WinXPPro_xppvsxph.mspx
http://download.rol.ro/internet/offline/
http://www.microsoft.com/Romania/Windows/Professional/WinXPPro_xppvsxph.mspx
http://www.ral.ro/php/support
http://www.amg.co.ro/termeni-utilizare.asp
http://www.free-soft.ro/download-ro.html