

BOOK REVIEW: UNSWORTH, L., THOMAS, A. (ED.). ENGLISH TEACHING AND NEW LITERACIES PEDAGOGY: INTERPRETING AND AUTHORIZING DIGITAL MULTIMEDIA NARRATIVES. (2014). NEW YORK: PETER LANG.

Verônica Constanty

Universidade do Oeste do Paraná

O livro intitulado *English Teaching and New Literacies Pedagogy: Interpreting and authoring Digital Multimedia Narratives* tem como organizadores os pesquisadores Len Unsworth e Angela Thomas os quais defendem que, devido ao rápido progresso no campo da comunicação digital, novas formas de letramento precisam ser consideradas pelo sistema educativo, por professores e responsáveis pela elaboração de currículos. Dessa forma, tomando por base a perspectiva dos multiletramentos (Grupo de Nova Londres) e uma abordagem sócio-semiótica da linguagem (Halliday e Matthiessen, 2006), a obra traz, ao longo de seus doze capítulos, trabalhos propostos por professores/pesquisadores para o desenvolvimento da interpretação e da produção de narrativas multimodais voltadas para o ensino fundamental e médio.

O capítulo de abertura tem a autoria de Len Unsworth o qual enfatiza a importância de uma metalinguagem para desenvolver a compreensão, junto às/aos discentes, de como imagens e outras semioses exprimem diferentes significados. Assim, o autor aponta as intersecções existentes entre a Linguística Sistêmico Funcional (doravante LSF) com o novo currículo australiano. A partir de tais constatações, o autor sugere possíveis trabalhos voltados para a interpretação e a autoria de textos multimodais. Unsworth conclui que abordagens sistêmico funcionais relacionadas à gramática, discurso, gênero, bem como a Gramática Visual necessitam ser melhor incorporadas ao novo currículo. O autor destaca ainda que esse pode promover a discussão do papel de uma metalinguagem para o campo da multimodalidade e para uma pedagogia de letramentos.

No capítulo dois, a pesquisadora Angela Thomas acentua a importância do letramento multimodal e sugere que o trabalho com livros ilustrados pode facilitar o entendimento dos processos de construção de significados, uma vez que eles são constituídos por apenas dois modos: o visual e o verbal. Dessa forma, Thomas apresenta o estudo do livro ilustrado *Fox* (Wild & Brooks, 2000) no qual busca verificar como o tema da narrativa é construído em dois momentos distintos da narrativa. Para tanto, a autora toma por base a LSF, a Gramática Visual (Kress e van Leeuwen, 2006) e as noções de intermodalidade proposta por Painter e Martin (2011), realizando um estudo detalhado das três metafunções (ideacionais, interpessoais e composicionais) da linguagem com relação aos modos verbal e visual no livro mencionado. Thomas demonstra, por meio do estudo apresentado, que o livro ilustrado é um texto literário adequado para o estudo da relação entre o texto verbal e visual, ou seja, para o estudo das relações intermodais.

No terceiro capítulo Angela Thomas aborda o que é ficção digital e apresenta como diferentes modalidades textuais criam significados. A autora afirma que os componentes multimodais, hipertextuais e espaciais, presentes na ficção digital, afetam a narrativa e sua interpretação. Tal fato ocorre porque esses componentes desafiam os leitores a agrupar *bits* de significados semânticos para criar o próprio caminho durante a leitura do texto. A fim de exemplificar tal fato a autora apresenta o estudo da ficção digital *5 Haitis*, pelo qual demonstra como o tema que permeia a história, a pobreza, é construído por meio dos modos: verbal, acústico, visual e espacial, salientando a relevância de cada um deles para a construção de diferentes possibilidades interpretativas.

Considerando o relevante papel dos jogos digitais no que diz respeito à concepção de texto, Thomas Apperley e Catherine Beavis propõe, no quarto capítulo, um modelo de letramento a partir de *video games*. Os autores tomam por base a noção de letramento proposta pelo Grupo de Nova Londres (1996) e apresentam um modelo para letramento crítico que envolve duas esferas: a de ‘jogo como ação’ e a de ‘jogo como texto’. O ‘jogo como ação’ envolve as ações físicas do jogador

no construção do ‘texto final do jogo’, enquanto que a segunda esfera, a de ‘jogo como texto’, envolve o aspecto situacional dos mesmos em contextos mais amplos, como a sala de aula e as experiências fora da escola. Os autores concluem, afirmando que as dimensões culturais, críticas e operacionais de uso da linguagem em relação ao jogo, juntamente com a ligação entre as práticas sociais de alunos e alunas e o currículo, são essenciais para uma proposta de letramento crítico de jogos digitais.

O quinto capítulo tem a autoria de Paul Chandler o qual apresenta parte de sua experiência no projeto pedagógico chamado de “Autoria de textos multimodais em 3D” (tradução minha). O autor diz que o projeto mencionado tinha por objetivo promover o ensino de produção multimodal em sala de aula por meio de um *software*. Chandler esclarece que um texto multimodal é constituído pelos seguintes elementos: localização e cenário, seleção e construção de participantes, disposição e interação de participantes e explica como tais sistemas se relacionam com possíveis escolhas para construir um texto multimodal em 3D. Com base na ‘abordagem por design’ (Cope e Kalantzis, 2009) Chandler apresenta uma proposta de ensino para a autoria dos referidos textos a qual, segundo o autor, pode ser bastante útil para o desenvolvimento de um trabalho voltado para a análise crítica e social. Chandler destaca ainda que o preparo das etapas a serem desenvolvidas, bem como o uso de exemplos reais que sejam motivadores são essenciais para o bom andamento de projetos desse cunho.

No capítulo seis, Len Unsworth compara as imagens encontradas no livro de Shaun Tan, intitulado *The Lost Thing* e a versão do filme de mesmo nome, a fim de demonstrar como as diferentes possibilidades interpretativas são construídas nos dois suportes. De acordo com o autor, as principais diferenças encontradas estão relacionadas aos significados interpessoais. Dessa forma, tomando por base a Gramática Visual (Kress e van Leeuwen, 2006), Unsworth enfoca os seguintes aspectos interpessoais em seu estudo: ‘distância social’ e ‘natureza de contato’. O autor conclui afirmando que eles são importantes recursos na construção de possibilidades interpretativas, pois

criam um envolvimento com o espectador/ leitor. Além disso, a ‘distância social’ e a ‘natureza de contato’ podem fornecer noções sobre como posicionar a câmera e participantes na composição de narrativas multimodais.

O capítulo sete tem a autoria da pesquisadora Annemaree O’ Brien que explora noções acerca dos sistemas de Focalização para que elas possam ser aplicadas pedagogicamente em narrativas ‘animadas’. A autora enfatiza que as possibilidades semióticas relativas aos sistemas de Focalização podem auxiliar os alunos com relação a imagens em movimento e esclarece que tal sistema apresenta: o Focalizador e o Sujeito Focalizado, bem como os sistemas de: Contato, Atitude e Distância Social. Ao longo do artigo, a autora apresenta cada um desses componentes e explica como desenvolvê-los em uma narrativa ‘animada’ em 3D a fim de criar determinados alinhamentos com o espectador.

No capítulo oito Martin Waller apresenta o projeto desenvolvido para a construção de um ‘blog’ com seus alunos do ensino fundamental. O autor adota como referencial teórico as fases da pedagogia de Multiletramento (Kalantzis, Cope e Fehring, 2002) e de Novos Letramentos (Jenkins, Purushotma, Clinton, Weigel and Robinson, 2006) e busca verificar se o trabalho com novas tecnologias promove uma visão de letramento diferente da tradicional. O autor aponta diversos resultados advindos do estudo, dos quais destaca a relação controversa entre: uma visão de letramento próxima dos Multiletramentos e definições ligadas à discursos dominantes de letramento tradicional por parte dos alunos, mesmo havendo a intervenção pedagógica com foco em tecnologias digitais. Waller sugere que intervenções pedagógicas com foco em novas tecnologias ocorram a fim de promover mudanças no contexto educacional.

O capítulo nove, escrito por Angela Thomas, Jenny White e Ros Lippis, traz a sequência pedagógica desenvolvida pelos dois últimos autores, a qual tinha por objetivo a criação de novas versões da ficção digital intitulada *Inanimate Alice*. White e Lippis destacam que a história em questão constitui uma excelente ferramenta pedagógica, pois possibilita um entendimento da

estrutura da narrativa e dá aos leitores um papel ativo durante a leitura. Os autores apresentam todas as etapas e propostas realizadas para se chegar até a produção da nova versão e, ao final do capítulo, apresentam duas narrativas multimodais criadas pelos alunos. White e Lippis finalizam o artigo destacando que houve uma boa qualidade das produções finais dos discentes- sendo essa parcialmente atribuída ao cuidadoso planejamento e condução das aulas.

O capítulo dez, escrito por Len Unsworth e Julie Bain, apresenta o trabalho desenvolvido por essa última autora, em uma escola rural de ensino médio da Austrália. São apresentadas três intervenções pedagógicas, bem como o resultado positivo advindo dessas na produção dos alunos. A primeira situação descrita é a de um aluno pouco motivado que, segundo os autores, muda a sua atitude ao se deparar com o uso de recursos tecnológicos para mapear visualmente a estrutura de duas narrativas. A segunda situação apresenta a incorporação de recursos multimodais, como *links* do *Youtube*, para que alunos verificassem as representações visuais e acústicas ali presentes. Na última intervenção, Bain apresenta seu trabalho com a Gramática Visual como recurso para a abordagem textual-analítica de interpretação literária. Nesse artigo, os autores elencam as propostas brevemente descritas, bem como os recursos utilizados e descrevem as mudanças motivacionais dos alunos.

No décimo primeiro capítulo, os autores Winyu Chinthammit e Angela Thomas fornecem noções sobre o que é *Realidade Aumentada (Augmented Reality)* para sugerir um trabalho de produção de histórias por meio de aplicativos para celulares. Dessa forma, os autores partem da definição de que ‘realidade aumentada’ é uma subclasse de “Realidade Misturada” (tradução minha para o termo *Mixed Reality*) na qual o conteúdo virtual está sobreposto ao ambiente real. Dentro desse escopo, os autores tratam da ‘contação de histórias locativa’, definido como um novo gênero de contação de histórias, e apresentam uma sequência pedagógica para desenvolver o trabalho de tal gênero em sala de aula.

No último capítulo, capítulo doze, Angela Thomas, Kerreen Ely-Harper e Kate Richards apresentam: o projeto denominado de *Virtual Macbeth*, o qual é uma ilha criada no jogo *Second Life*. Os autores também trazem uma proposta pedagógica para o trabalho com os aspectos literários da obra de Shakespeare. Thomas, Ely-Harper e Richards explicam que o objetivo do projeto foi o de ‘alavancar’ os recursos de mundos virtuais e maximizar o potencial pedagógico dos mesmos. A partir da experiência advinda do projeto, os autores ressaltam que o mundo virtual pode ser um espaço ‘ideal’ tanto para que aspectos psicológicos do personagem sejam explorados, quanto para desenvolver o estudo dos recursos semióticos utilizados.

Desenvolvidos brevemente os conteúdos presentes em cada um dos capítulos de *English Teaching and New Literacies Pedagogy: Interpreting and authoring Digital Multimedia Narratives*, destaco que o mesmo constitui um rico material que poderá interessar pesquisadores e, principalmente, professores que buscam desenvolver uma prática pedagógica voltada para os múltiplos letramentos. Sob essa perspectiva, o trabalho em sala de aula com leitura, interpretação e produção escrita extrapola a forma tradicional de desenvolver as habilidades de letramento, e passa a considerar como diferentes recursos semióticos criam significados nos mais diversos suportes e meios.

Nesse sentido o referido livro elenca sequências pedagógicas: primeiramente, muito bem embasadas teoricamente pela Linguística Sistêmico Funcional, por abordagens de ensino dos Multiletramentos ou dos Novos Letramentos, além de serem detalhadamente expostas e, em sua maior parte exemplificadas com situações de sala de aula. Dessa forma, tais sequências, cuidadosamente articuladas por uma base teórica sólida, podem ser um rico material para promover reflexões e novas formas de propostas pedagógicas em diversos contextos educacionais.

Recebido em: 15/07/2016

Aceito em: 17/10/2016

