

MOVIMENTOS *READY-MADE*, *POP ARTE* DE REMIDIAÇÃO NO ENSINO DE LÍNGUAS

Ready-Made, Pop Art and Remediation Movements in Language Teaching

Adolfo TANZI NETO

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB),
Bahia, Brasil

Clara Vianna PRADO

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), São Paulo, Brasil

Resumo: *A presença das tecnologias digitais na sociedade atual influencia cada vez mais a nossa comunicação e novas linguagens são introduzidas em nosso cotidiano diariamente. Entretanto, notamos que as transformações ocorridas não aparecem de forma descontextualizada, mas são reflexos de processos anteriores, que se desconstroem e se reconstruem de objetos e tecnologias passadas, similar a movimentos artísticos que se apropriam do anterior, buscando a criação de algo novo. Este artigo busca fazer um paralelo entre os movimentos Ready-made, Pop Art e o conceito de remediação (BOLTER; GRUSIN, 2000) para repensarmos o contexto escolar, uma vez que entendemos que este se encontra em um processo de expansão de seus conceitos de ensino-aprendizagem. Para tanto discutimos sobre o(s) letramento(s) em tempos de comunicação digital, tecendo considerações sobre as possibilidades de utilização do conceito remediação para o ensino de línguas, uma vez que entendemos que essa temática possibilita interdisciplinaridade com outras áreas do conhecimento contemporâneo.*

Palavras-Chave: Remediação; Letramento(s); Movimentos Artísticos; Ensino de línguas

Abstract: *The presence of the media in today's society increasingly influences our communication and new languages are regularly introduced into our daily lives. However, we note that the transformations that took place are not decontextualized, but they are reflexes of previous processes, that are disrupted and reconstructed objects and technologies, similar to artistic movements that appropriate the previous one, seeking the creation of something new. Thus, this article seeks to make a parallel between the movements Ready-made, Pop Art, and the concept of remediation (BOLTER; GRUSIN, 2000) to rethink the school context, once we understand that this is in a process of expansion of what it means to teach-learn. For this, we discuss literacy(ies) in times of digital communication, presenting possibilities of using the concept of remediation in language teaching, as we understand that this subject allows for an interdisciplinary approach with other areas of contemporary knowledge.*

Keywords: Remediation, Literacy(ies) Artistic Movements, Language Teaching

1. Introdução

As novas formas de ler e pensar o texto, como algo multimodal e, portanto, composto de palavras, imagens, sons e até gestos, nos leva a pensar que na escola, o que antes era apenas lápis e papel, está em processo de expansão. Maneiras de aprender e ensinar devem, na sociedade atual, fazer com que repensemos questões de ensino-aprendizagem, sobre o que se ensina, como se ensina e para que.

É notável que com o surgimento de novas formas de comunicação, alteremos não apenas a mídia que utilizamos para nos comunicar, como papel e lápis ou um computador, porém também são criadas novas necessidades, novas capacidades e diferentes habilidades.

Contudo, apesar das novas linguagens que utilizam meios digitais e tecnológicos serem introduzidas em nosso cotidiano de maneira constante, esta linguagem não é nova e descontextualizada. O surgimento de uma nova mídia é reflexo de outras que vieram anteriormente, porém entendida ou vista em diferentes formas. Ao criarmos uma nova forma de comunicação, observamos que ela passa por transformações que vão, aos poucos, modificando a cultura e as pessoas envolvidas.

Se pensarmos, por exemplo, no computador pessoal que chamamos de *desktop*. A palavra *desktop*, em inglês, se refere a sua mesa de trabalho. Assim, o que se buscou criar no seu *desktop* digitalizado em seu computador, foi uma mesa de trabalho como em um escritório, onde as coisas mais importantes ficam sob a mesa, coisas de uso diário ou de maior importância no momento, como a lixeira, calendário, relógio etc., enquanto que papeis que serão arquivados e instrumentos de uso eventual ficam em gavetas, no computador em pastas de arquivos.

O mesmo ocorre com o *e-mail*. O símbolo que utilizamos para nos referir ao serviço de *e-mail* normalmente é uma carta, ou um selo. O próprio nome *e-mail* vem de e = eletrônico, mail= vem de correio, postagem. A ideia do *e-mail* em si consiste em enviar cartas a outros e estes podem responder e reenviar correspondências. O mesmo aconteceu com o ícone de um disquete para salvarmos arquivos no *word*, que por alguns anos usávamos esse tipo de disco de mídia magnética removível que armazenava arquivos digitais. Sendo assim, o mesmo ícone representacional é mantido até hoje.

O teclado do computador passou pela mesma fusão, a organização das letras segue o padrão das máquinas de escrever, já que para a máquina de escrever essa organização tinha uma função muito importante, a de não encavalar os elementos metálicos com as letras em alto-relevo no momento da digitação. Entretanto, a nova mídia não continha as mesmas limitações da anterior, porém o *layout* já havia sido cunhado pela primeira, nos mostrando que o novo é pensar o velho de uma forma diferente e entender o que veio antes e suas características ajuda-nos a compreender melhor o de *agora*.

O mundo da arte não foi diferente. A fotografia imitou a pintura, o vídeo, inicialmente também imitou a fotografia. A televisão foi criada a partir de ideias surgidas com o rádio e muitas ferramentas tecnológicas foram criadas com base em mídias não

digitais. Podemos ainda citar movimentos artísticos como cubismo, expressionismo e surrealismo que também foram criados e se desenvolveram a partir de outros anteriores e foram inovando e repensando questões dos movimentos que o precederam.

Entretanto, apesar de todos os movimentos artísticos terem se utilizado de questões previamente discutidas, dois movimentos foram além, uma vez que não apenas se inspiraram em movimentos anteriores, mas também ressignificaram objetos de nosso cotidiano, sendo estes o *Ready-Made* de Marcel Duchamp e o *Pop Art*. Foi a partir desses que nos vemos obrigados a repensar o conceito de arte e a forma como apresentamos o universo artístico de forma global. Isso acarretou mudanças na forma como nos comunicamos e também a maneira de como se reutiliza algo que já existe naquele determinado contexto.

Na escola, isso também não é diferente. Devemos utilizar o antigo para fazer o novo. Com este objetivo, apresentamos os movimentos artísticos *Ready-made* e *Pop art* como forma de inspiração para o professor que busca desenvolver a habilidade de ressignificação, reutilização ou remediação¹ de objetos e formas de comunicação já em uso, buscando o desenvolvimento de novas possibilidades.

Para isso, iniciamos a nossa discussão explicando questões de letramento(s) na era digital e o que se espera da educação nesta nova era. Em um segundo momento, discutimos a questão da remediação, e as possibilidades e necessidades de repensar e reutilizar as mídias disponíveis. Por fim, apresentamos os movimentos artísticos *Ready-Made* e *Pop Art*, como ferramentas para a prática em sala de aula, podendo ser utilizadas pelo professor que visa despertar em seus alunos a ideia de repensar o mundo a sua volta para a criação de novos significados.

2. Letramento na era digital

O que temos observado hoje, nas questões ligadas as tecnologias na educação, é a importância do uso de ferramentas tecnológicas com o uso de diferentes modos de linguagem para comunicar com os mais diversos usuários que estão cada vez mais envolvidos em ambientes como o *Facebook*, *Instagram*, *Snapchat*, *Twitter*, *Tumblr*, dentre outros, ou seja, ambientes multimodais que se apropriam cada vez mais de diferentes canais/mídias para comunicar.

O advento do computador pessoal, da internet, dos *smartphones* e das formas digitais de comunicação individual ou em grupo, propiciaram novas formas para aprender, fazer e conhecer. Com o rápido crescimento do ciberespaço que foi inicialmente baseado na escrita (*e-mail*, *blogs*, *chats*, mensagens instantâneas etc.) houve uma proliferação de símbolos paralinguísticos como os *emoticons* ou os acrônimos da internet, *vc*, *tbm*, *pq* para representar a comunicação e hoje observamos nesses meios uma grande

¹ Termo que ampliaremos a seguir.

fusão entre o escrito, as imagens, ícones, com o uso de memes², vídeos etc., tornando a comunicação nos meios digitais uma complexa prática social.

Partindo-se do pressuposto de que letramento é uma prática situada e socialmente reconhecida (LANKSHEAR; KNOBEL, 2002), a leitura e a escrita mediada pelas novas tecnologias se tornam ainda mais complexas, pois as práticas situacionais nos meios digitais estão dispersas no tempo e no espaço e dinamizam novas regras ou “jogos de linguagens” associados a esses novos espaços sociais de interação que mudam, se alteram e se transformam nos novos letramentos (LANKSHEAR; KNOBEL, 2002).

Novas formas de ler e escrever trazem novas formas de entender o mundo. Para tanto, devemos pensar em planos/design³ de aula que leve em conta os novos letramentos dos jovens inseridos nos diferentes ciberespaços, social, educacional, de trabalho etc.

Para Lankshear (2007), as práticas sociais contemporâneas formais e não formais do nosso dia-a-dia têm uma natureza mais participativa, colaborativa e distribuída. Para o autor, essa mudança é entendida como um novo *ethos* ou uma nova mentalidade dos novos letramentos, diferente daquela dos letramentos convencionais

Para tanto, acreditamos que a escola contemporânea deva também promover ações que leve em conta os entrelaces culturais e linguísticos do nosso país e do mundo, as culturas cada vez mais multifacetadas e suas interrelações com o mundo digital, os múltiplos discursos, os quais experienciamos, e suas relações entre textos e imagens, gestos, cores, ideologias e intenções.

Assim, tem se discutido a urgência de se dirigir um olhar para questões relacionadas as formas contemporâneas ou multimodais de comunicação com as quais nos deparamos constantemente, ou seja, um olhar para as regularidades de estruturas, para um tipo de “gramática do visual⁴”, para usos multimodais, partindo-se do pressuposto de que todo o texto, mesmo o impresso, é multimodal, pois a escrita no texto é apenas um modo de comunicar mensagem (KRESS e VAN LEEUWEN, 1996), ou seja, a escrita, por sua vez, é multissemiótica. O linguístico é apenas uma das formas de construir sentidos na escrita.

A teoria da Multimodalidade, proposta por Kress e Van Leeuwen (1996, 2001), entre outros, toma a linguagem escrita como apenas um dos modos de significação nas esferas comunicativas e indaga se compreender exclusivamente a escrita (grafocêntrica) seria suficiente para entender o papel de poder das manifestações discursivas do mundo moderno. Por esse viés, os autores defendem que os gêneros da fala e da escrita podem

² Meme é um termo grego que significa imitação. Na internet, o significado de meme refere-se a um fenômeno em que uma pessoa, um vídeo, uma imagem, uma frase, uma ideia, uma música, uma *hashtag*, um blog etc., alcança muita popularidade entre os usuários. Disponível em <http://www.significados.com.br/meme/>. Acesso em 18 mar. 2016.

³ Partimos do pressuposto que o *design* de aula está baseado na busca de materiais didáticos ou paradidáticos de uso de diferentes mídias/linguagens e que podem ser encontradas nos meios digitais em rede e o plano de aula mais orientado para o material didático impresso (livro).

⁴ Devido ao escopo deste artigo não nos aprofundaremos nessas questões.

ser entendidos como multimodais, já que são constituídos a partir de uma combinação integrada de linguagens. Assim, um texto escrito está carregado de outros elementos que fazem parte da constituição do seu significado, como por exemplo, a fonte escolhida, o papel, o espaçamento, etc. O mesmo ocorre com a linguagem oral, sendo esta uma combinação de fala, gestos, imagens, posturas etc.

Para tanto, refletimos sobre as novas características textuais nos meios tecnológicos advindas de novos processos semióticos, entendendo que a sua leitura depende do entendimento da conjunção de todos modos semióticos neles utilizados.

A semiótica multimodal está baseada na linguística sistêmico-funcional de Halliday (1994), e entende que o significado da linguagem pode ser alcançado por diferentes modos com a imagem, efeitos sonoros, cor, fala, movimentos e gestos; é a combinação desses modos, ou de alguns deles, usados para dar significado, que entendemos como textos multimodais.

Rojo (2013, p.19) afirma que

as mudanças relativas aos meios de comunicação e à circulação de informação, o surgimento e a ampliação contínuos de acesso às tecnologias digitais da comunicação e da informação provocaram a *intensificação* vertiginosa e a diversificação da *circulação da informação* nos meios de comunicação analógicos e digitais.

Sendo assim, propostas didáticas que contemplem simplesmente o modo alfabético ou grafocêntrico de comunicação cada vez mais se distanciam da realidade vivida pelo cidadão contemporâneo, pois para os jovens os meios jornalísticos, publicitários, religiosos, culturais e artísticos tomam mão de diversas mídias e tecnologias (som, imagem, animação, infográfico, tabela) para comunicar, ou seja, fazem uso de diferentes modalidades para a sua significação.

Acreditamos, nesse sentido, que esses meios de comunicação passaram a ser remediados pelos diversos meios/canais tecnológicos da sociedade moderna e que com eles novas formas de ressignificação insurjam, reflexões que apresentamos a seguir.

2. Remediação na contemporaneidade

Para Bolter e Grusin (2000), os novos meios tecnológicos reutilizam meios e espaços anteriores, como nos exemplos da pintura relativamente à fotografia, do romance ao cinema, do telefone à teleconferência, da imprensa ao hipertexto eletrônico. Esse reuso traz uma nova definição do meio, mas não que necessariamente exista uma conexão entre eles, essa conexão poderá acontecer se o leitor ou expectador conhecer as duas versões. Exemplo disso é realizar a leitura de um livro ao mesmo tempo em que um filme (baseado em tal livro) já se encontra em cartaz no cinema. O expectador será capaz de comparar as duas versões de uma mesma história. Outro exemplo é a análise das características de uma pintura presentes na fotografia: cores, profundidade e até luminosidade podem ser

comparadas, mesmo por quem não conhece uma das versões.

Sendo assim, a representação de um meio pelo outro é o que os autores chamam de *remediação*. Os meios podem ser *remediações* de meios prévios e o mesmo ocorre nos novos meios digitais.

A *remediação* apresenta uma dupla lógica típica da nossa cultura: uma de apagar qualquer traço de mediação e a outra de multiplicar os seus meios. Desse modo, a *remediação* opera de acordo com duas estratégias: *imidiação* e *hipermidiação*.

A *imidiação* tenta ocultar o processo de *remediação* tornando o “meio” transparente, como nas fotografias realistas, na perspectiva linear, nas grandes tentativas do cinema de Hollywood com os filmes em 3D ou 4D e, também, nas tecnologias de realidade virtual que, para criar uma sensação de presença, tentam chegar o mais próximo possível de uma experiência sensorial realista.

O que se espera dessa tecnologia é transparência⁵, *imidiação* perceptual, experiência sem mediação, ou seja, se espera que, com a realidade virtual, não haja a presença de mediação do computador e de sua interface.

Realidade virtual, gráficos tridimensionais, interface de *design* gráficos: todos procuram fazer tecnologia digital transparente, objetivo dos AVAs⁶ de representação visual do conhecimento⁷.

Como nos apontam Bolter e Grusin (2000, p. 05), “uma interface transparente seria aquela que apaga a si mesma, tanto que o usuário não confronta mais o meio, mas, ao contrário, fica em uma relação de *imidiação* com os conteúdos daquele meio”⁸.

Ao contrário da transparência na *imidiação*, a *hipermidiação* tem o foco no meio. O produtor chama atenção para a mediação de modo a estimular no leitor o desejo de transposição do meio. Ou seja, o meio é que chama atenção para si mesmo e o contato direto com a realidade, que motivará o processo, acaba, por algum momento, ficando em segundo plano.

Podemos observar, nos estilos de múltipla-janelas que aparecem na década de 1980 e 1990, tanto nas interfaces gráficas e nas páginas da *www*, quanto em programas multimídias e videogames, que, para o usuário acessar os conteúdos de forma mais direta, mais transparente, ele tem que lidar com uma multiplicação de elementos de interface e que, por algum tempo, eles acabam sendo mais salientes do que a possibilidade de acessar esses conteúdos de forma imediata — o fascínio se dá mais em torno da interface do que

⁵ Bolter e Grusin (2000, p. 23, 24, 25) se referem ao o conceito de transparência como a experiência onde a mídia digital “desaparece” deixando aparente apenas o resultado do seu trabalho. Eles exemplificam esse conceito ao falarem sobre realidade virtual, onde a ideia é parecer uma “realidade” e não algo criado pelo computador. Visto assim, a mídia usada para desenvolver aquela experiência ficaria invisível ou “transparente” e o usuário tem contato direto com a “realidade”.

⁶ Ambientes virtuais de aprendizagem

⁷ Sloodle – versão do AVA Moodle em 3 dimensões.

⁸ No original: In this sense a transparent interface would be one that erases itself, so that the user is no longer aware of confronting a medium, but instead stands in an immediate relationship to the contents of that medium (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 5).

ao conteúdo a que ela dá acesso.

Como nos aplicativos interativos que são normalmente agrupados sobre o nome de convergência, tendo como característica a combinação de acessos randômicos com múltiplos meios, como a combinação da TV com o computador, por exemplo. As características básicas da hipermídiação são textos, imagens, som, animação e vídeo que podem ser oferecidos em qualquer combinação, um meio que oferece acessos randômicos, sem começo, meio ou fim.

De acordo com Bolter e Grusin (2000, p. 16),

nas interfaces modernas, janelas se multiplicam na tela: é comum para um usuário proficiente ter dez ou mais janelas abertas ao mesmo tempo. As múltiplas representações dentro das janelas (texto, gráficos, vídeo) criam um espaço heterogêneo, competindo pela atenção do usuário. Ícones, menus e barras de ferramentas acrescentam mais camadas de significado visual e verbal.⁹

Nessa manipulação de janelas e heterogeneidade de conteúdos, o usuário é trazido constantemente para o contato com a interface; o que então se aprende é a manipular as janelas abertas e ver seus conteúdos. O efeito da hipermídiação é a presença da interface.

Na hipermídiação, devido à não preocupação com que se perceba (ou não) a interface ou a mediação, um meio pode ser trocado por outro, o que acontece com frequência, confrontando o usuário com o problema de múltiplas representações e o fazendo pensar em qual meio pode oferecer melhor representação relativamente a outros disponíveis. Isso é chamado de remediação. Acontece, muitas vezes, por exemplo, quando clicamos em um *link* e o que antes era um texto é agora um infográfico: é porque o infográfico aproximará o usuário melhor daquela realidade que se quer representar. O mesmo acontece com novas ferramentas disponibilizadas no mercado que são acompanhadas com frequência para se descobrir as melhores representações de realidade para o usuário. Nesse sentido, Bolter e Grusin (2000, p. 174) aponta que:

a remediação das nossas falas cria, em uma terminologia semiótica, novos significantes, signos e materiais de expressões em tempo e espaço, em nossas tentativas de ganhar acesso direto ao objeto, ou signifiante, para as nossas experiências e nossa comunicação (tradução nossa).¹⁰

⁹ No original: In current interfaces, windows multiply on the screen: it is not unusual for sophisticated users to have ten or more overlapping or nested windows open at one time. The multiple representations inside the windows (text, graphics, video) create a heterogeneous space, as they compete for the viewer's attention. Icons, menus, and toolbars add further layers of visual and verbal meaning (BOLTER, 2000, p. 174).

¹⁰ No original: A re-mediation of our utterances creates, in a semiotic terminology, new signifiers, signs and material expressions in time and space, in our attempts to gain direct access to the object, or signified, for our experiences and our communication. (BOLTER, 2000, p. 174)

Sendo assim, os meios são sempre remediações de meios anteriores e o mesmo ocorre nos meios digitais, com o uso de diferentes tecnologias como já mencionamos o teclado, o computador, o livro e o cinema etc. Posto isto, observaremos como as questões de remediação podem ser ampliadas para outros meios de expressão e comunicação.

3. Movimentos *Ready-made* e *Pop Art*

Quando falamos sobre remediação, acreditamos poder encontrar o melhor exemplo no ramo artístico, que há tempos trata da necessidade da reinvenção e reestruturação para acomodar novas linguagens trazidas por novas tecnologias, além de sofrer grandes influências por modismos e idealismos de época.

O movimento *Ready-made* originou-se a partir de outro movimento artístico mais abrangente proeminente no início do século XX, o Dadaísmo. Dada, como também é conhecido, surge após o término da primeira guerra mundial e buscava ser um protesto a tudo que se entendia por Arte, apresentado um questionamento às rígidas regras do mundo artístico até o momento (ADES, 1976).

Historicamente, o movimento teve seu estopim inicial em Zurique no ano de 1916 no chamado Cabaré Voltaire. Liderados por Tristan Tzara, Hugo Ball e Hans Arp., um grupo de escritores, poetas e artistas plásticos promoviam encontros dedicados à música, à dança, à poesia e às artes russa e francesa.

A necessidade de se rebelar contra as regras e tudo que havia sido explorado até aquele momento no mundo da arte fica visível até pela escolha do nome do movimento, que foi encontrado em um dicionário francês de forma ocasional, e significa *Cavalo de brinquedo*.

O mundo pós-guerra acolheu o movimento em diversas cidades como Barcelona, Berlim, Colônia, Hanôver, Nova York e Paris. Na cidade de Nova York, os artistas Marcel Duchamp e Man Ray foram protagonistas do movimento. O artista francês radicado nos Estados Unidos, Marcel Duchamp, utilizou a influência do dadaísmo para criar a sua própria manifestação, com uma série de peças escultóricas que o artista chamou de *Ready-mades*.

De acordo com o crítico e historiador de arte Giulio Carlo Argan (1992), os *ready-mades* podem ser lidos como um gesto gratuito, como ato de protesto dessacralizante contra o conceito *sacro* da *obra de arte*, e o que se entendia por arte foi contestado.

O movimento então buscava apresentar um objeto do uso cotidiano, que teria uma função completamente habitual, e o transformar em obra de arte. Uma de suas esculturas mais famosas, que foi assinada por seu pseudônimo R. Mutt, é a escultura fonte (cf. Figura 1), realizada em 1917. A peça é um urinol de porcelana, e gerou um escândalo em sua apresentação pública numa exposição.



Figura 1: Photograph of Fountain

Disponível em: <http://www.tate.org.uk/art/artworks/duchamp-fountain-t07573>. Acesso em 17 mar. 2017.

A obra, como outras que originaram na mesma época, levou críticos e apreciadores de arte a repensar o conceito de arte como um todo, ao mesmo tempo que abriu as portas para a ressignificação de objetos, ou uma reutilização, retirando-se um objeto de um lugar comum e rerepresentado, entretanto, agora como uma escultura artística. Outra obra do artista Marcel Duchamp, um cartão postal de 1919 foi o LHOQQ (cf. Figura 2) que, muito antes do que é feito hoje em dia nas redes sociais, brincou com o famoso quadro de Leonardo Da Vinci, mostrando que no “*ready-made*” até mesmo a arte receberia nova significação, mas à sua maneira.



Figura 2: LHOOQ

Disponível em: http://www.toutfait.com/unmaking_the_museum/LHOOQ.html. Acesso em 18 mar. 2017.

Outros movimentos surgiram posteriormente e a questão da ressignificação continuou a ser explorada, como por exemplo por Andy Warhol (cf. Figuras 3, 4, 5 e 6) na chamada *Pop Art*. Neste, as imagens de campanhas publicitárias foram apresentadas como arte e imagens televisivas, fotográficas, história em quadrinho e anúncios publicitários. Nos exemplos abaixo podemos ver como os objetos foram ressignificados. Uma simples lata de sopa é repetida várias vezes e de várias formas, transformando-se em objeto de arte.



Figura 3: Campbells Soup

Disponível em: <http://www.warhol.org/education/resourceslessons/Campbell%E2%80%99s-Soup--Ode-to-Food/> Acesso em 15 mar. 2017.



Figura 4: Andy Warhol

Disponível em: http://lounge.obviousmag.org/sem_trocadilhos/warhol2.jpg. Acesso em 15 mar. 2017.

Hoje em dia é possível observar a influência desses movimentos na nossa vida cotidiana, podendo encontrar diversos exemplos de ressignificação, até mesmo da mesma imagem da lata de sopa, como podemos ver nos exemplos abaixo (cf. Figuras 5, 6 e 7).



Figura 5: Souper Dress – Andy Warhol
Disponível em: http://4.bp.blogspot.com/-71fBtVrlnvY/UJ2qHNCapzI/AAAAAAAAATfs/X0FL721AUuk/s1600/Andy_Warhol_Souper_Dress.jpg. Acesso em 16 mar. 2017.



Figure 6: Andy Warhol TV BIG
Disponível em: http://www.hangar.org/gallery/d/19977-2/TV_WARHOL_BIG.jpg. Acesso em 16 mar. 2017.



Figura 7: Andy Warhol - Campbells Soup Nail

Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/294845106835131214/> Acesso em 17 mar. 2017.

O objetivo desta discussão é propor insumo de reflexão para professores que trabalham com o ensino de línguas, repensar o *design* de aula para instrumentalizar os alunos nas remediações e ressignificações presentes no seu cotidiano, uma vez que essa transformação vivida por nós propõe o uso de linguagens e de modalidades de comunicação. Nesse sentido, acreditamos que o processo de ensino-aprendizagem de línguas deva também se dar pelos diferentes modos de comunicar, ou seja, em propostas didáticas que ofereçam em seus atos de remediação e ressignificação novos/múltiplos letramentos. Ademais, o processo de ensino-aprendizagem se estabelece em diferentes transformações, uma renovação dos sentidos do passado e a criação de sentidos futuros, que agora se inscrevem em um novo contexto multissemiótico aberto às novas e constantes transformações.

4. Considerações finais

Consideramos a importância do desenvolvimento de novas habilidades/competências na era do conhecimento. Para tanto, exemplificamos com os conceitos de remediação tão presente nos movimentos de ressignificação *Ready-Made* e *Pop-Art* na contemporaneidade. Nos resta pensar sobre o contexto escolar, em específico o ensino línguas, e a importância de nos apropriarmos das múltiplas linguagens advindas dos meios tecnológicos. Como ressignificar/remediar os objetos didáticos do ensino de línguas (livro impresso, textos lineares, sequência hierárquica de conteúdos etc.) ou reutilizá-los, retirando-os de um lugar comum e rerepresentando-os para as questões postas em nossa discussão. Além disso, ao encararmos o ensino de inglês como uma disciplina com uma função interdisciplinar que possibilita o trabalho de ligação e

integração com conteúdos diversos, percebemos a sua potencialidade para o acesso a questões de práticas sociais. Segundo os PCN, esta “é a função interdisciplinar que a aprendizagem da Língua Estrangeira pode desempenhar no currículo” (BRASIL, 1998, p. 37), possibilitando assim a participação social na vasta produção cultural, buscando construir um aluno com uma visão globalizada capaz de trafegar por diferentes mídias, disciplinas e culturas.

Acreditamos que instrumentalizar esses novos aprendizes para trafegar nas linguagens das mais diversas mídias ou canais de comunicação seja de extrema importância no seu processo formativo para o mundo moderno.

Referências Bibliográficas

- ADES, Dawn. *O Dada e o Surrealismo*. Barcelona: Labor, 1976.
- ARGAN, G. Carlo. *Arte Moderna*. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.
- BOLTER, J. D.; GRUSIN R. *Remediation: understanding new media*. Cambridge, MA, USA: The MIT Press, 2000.
- BRASIL. *Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio*. Brasília: Ministério da Educação, 1998.
- HALLIDAY, M.A.K. *An introduction to functional grammar*. 2nd. ed. London: Edward Arnold, 1994.
- KRESS, G. R.; LEEUWEN, T. V. *Reading images: the grammar of visual design*. London, New York: Routledge, 1996.
- KRESS, G. R.; LEEUWEN, T. V. *Multimodal Discourse: the modes and media of contemporary communication*. London: Arnold, 2001.
- LANKSHEAR, C.; KNOBEL M. Critical cyberliteracies: what young people can teach us about reading and writing the world. In: *National Council of English Teachers' Assembly for Research Mid-Winter Conference*. New York: Journal: Annual meeting of the National Council of English Teachers', fev 2002. pp. 22-24.
- LANKSHEAR, C. The stuff of new literacies. In: *Mary Lou Fulton Symposium*. Lugar: Arizona State University, abril 2007. Disponível em: <http://everydayliteracies.net/stuff.pdf>. Acesso: 16 ago 2013.
- ROJO, R. Gêneros Discursivos do Círculo de Bakhtin e Multiletramentos. In: *Escola Conectada: os multiletramentos e as TICs*. São Paulo: Parábola Editorial, 2013. pp. 13-36.

Adolfo Tanzi Neto is an Adjunct Professor at UNILAB (University of International Integration of Afro-Brazilian Lusophony) and Visiting Professor at Federal University of Bahia (Computer Science Department, Technology and Education). He holds a Ph.D. in Applied Linguistics and Language Studies from PUC-SP, with doctoral training at

University of Oxford. Master's degree in Applied Linguistics (Language and Education) from UNICAMP. Specialist in Planning, Implementation and Management of Distance Learning from Fluminense Federal University. Graduated in English/Portuguese studies from PUC-SP. His research focuses on the use of digital technologies in the classroom and in social school architectonic based on the studies of Bakhtin, Vygotsky and on Bernstein's power and control studies to analyze the face-to-face and digital social school context and its interrelations between discourses and artifacts. E-mail: professor.tanzi@gmail.com

Clara Vianna Prado holds a Ph.D. in Applied Linguistics and Language Studies from PUC-SP. Master's degree in Education and Art from Mackenzie University. Author of educational material and educational technology consultant, her research focuses on the use of classroom technology, language teaching and teacher's training. E-mail: claraprado@gmail.com