

12

CAPÍTULO

IMAGENS DE UM ESPAÇO CHAMADO LUDOTECA: OLHARES POR TRÁS DALENTE

Rogério Santos e Silva, Paulo ^{1*}

¹ Mestrando em Educação PPGEDUC – Regional Catalão UFG.

* email: ppaulao@hotmail.com

RESUMO

O objetivo do presente estudo é Investigar quais compreensões (sentidos e significados) são constituídas no, sobre e pelo espaço da Ludoteca a partir da análise das narrativas fotográficas de um ludotecário. Como objetivos específicos temos traçado: a) Problematizar a Ludoteca enquanto espaço de produção de cultura e significados, relacionados à Ludicidade na e para a infância; b) Refletir o uso da fotografia como meio de narrativas e potencializador de análise, e c) Analisar as narrativas fotográficas produzidas no espaço da Ludoteca por um ludotecário. Assim, fortificamos que o espaço e ações da Ludoteca possibilitam observações das manifestações das culturas da infância, que se expressam

através do brincar. Nele, portanto, a criança propaga sua cultura e dialoga com suas experiências. É a partir destas reflexões iniciais que percebo o espaço da Ludoteca como lugar para reflexões significativas. Vale salientar que esta proposta de trabalho – projeto de Mestrado – encontra-se em desenvolvimento não possuindo resultados até o momento.

Palavras-chave: Espaço; Ludoteca; Fotografia.

1. INTRODUÇÃO

Trabalhando com crianças no magistério público desde o ano 2007, muitas foram às questões que me inquietaram e me mobilizaram para o estudo de alguns aspectos do campo educacional.

A experiência como Professor do ensino fundamental em escola municipal desde 2007, bem como a experiência como Professor substituto no Curso de Educação Física da Universidade Federal de Goiás/Regional Catalão UFG/RC (2011 a 2013), direcionaram meu olhar para algumas questões que agora me instigam enquanto objeto de pesquisa.

Devo ressaltar que é a partir das intervenções no campo do ensino, e principalmente, pelo grupo de estudo e trabalho desenvolvido no Laboratório Ludoteca do Curso de Educação Física UFG/RC, que construo uma identificação e um anseio em pesquisar as compreensões produzidas no, sobre, e do espaço da Ludoteca para as manifestações das culturas da Infância. Neste sentido posso admitir que se trata de um trabalho autobiográfico já que é intento descobrir como se conformaram meus sentidos e significações sobre este espaço que propicia/potencializa as culturas infantis que foram sendo elaborados e reelaborados no tempo em que lá atuei.

Quanto a Ludoteca, esta tem como principal foco integrar diferentes áreas de conhecimento numa proposta interdisciplinar de atuação, promovendo projetos de formação de educadores e discentes de diferentes níveis de ensino e possibilitar o acesso ao lúdico a diferentes faixas etárias e camadas sociais.

Tal proposta nasce da necessidade de implementar ambientes – espaços - de experimentação do brinquedo, do jogo e da brincadeira, para viabilizar e potencializar a garantia e a efetivação de um dos direitos da infância, que é à fruição cultural e artística desenvolvida por meio do brincar.

O programa viabiliza ainda o atendimento às crianças da comunidade em geral, no intuito do desenvolvimento da sociabilidade e de habilidades criativas e expressivas, por meio de atividades lúdicas, dando enfoque principal à importância do brincar para o exercício de ser criança e para a produção de subjetividade, assim como o atendimento de Instituições de Ensino Públicas, Particulares e Filantrópicas possibilitando o acesso ao brinquedo/brincadeira às crianças de diferentes faixas etárias.

É no transcender das atividades do Laboratório que comecei a desenvolver registros fotográficos dos trabalhos e pesquisas desenvolvidos no espaço da Ludoteca e a partir de leituras e de um olhar levemente aguçado, passei a observar, por meio das lentes de registro, as formas pelas quais as crianças organizam suas brincadeiras, os significados construídos nas relações do brincar, com o outro,

seus pares, os objetos, o espaço. A partir destas observações iniciais, percebi que as crianças tanto reproduzem papéis, ações, valores, como produzem algo novo, pela interpretação que fazem no processo do brincar.

O espaço e ações da Ludoteca possibilitam observações das manifestações das culturas da infância, que se expressam através do brincar. Nele, portanto, a criança propaga sua cultura e dialoga com suas experiências. É a partir destas reflexões iniciais que percebo o espaço da Ludoteca como lugar para reflexões significativas. Como lócus de uma investigação científica possibilita desenvolver análises e reflexões acerca de um lugar que media o conhecimento através da ludicidade, sendo assim, contribui para alargar a compreensão a respeito da concepção de infância a partir do brincar, já que este manifesta aprendizagens da criança com relação ao mundo e a si mesma, circunstância que a faz entrar em contato com diversas dimensões de sua cultura.

2. CONSTRUINDO A PESQUISA

Temos como foco nesta pesquisa as compreensões no, sobre, e do o espaço da Ludoteca do Curso de Educação Física UFG/RC, lugar que proporciona a produção das manifestações das infâncias, este visa potencializar por meio da atividade lúdica, a construção e reconstrução do conhecimento socialmente produzido e historicamente acumulado, sendo um espaço de compreensão da realidade como um todo.

Na Ludoteca a criança tem a oportunidade de experimentar e conhecer, explorar e manipular o espaço, os objetos e o seu corpo, vivendo experiências, construindo assim seu conhecimento, além de resgatar um dos direitos da infância, ou seja, o direito de brincar.

Este espaço busca restituir meios para que a criança possa brincar espontaneamente e sem cobranças; possa criar livremente e aprender através de suas brincadeiras. Também procura através do lúdico estimular as capacidades das crianças e ajudar no desenvolvimento integral destas.

Ao brincar, a criança está construindo seu mundo interior, portanto, seu conhecimento sobre o mundo se amplia, uma vez que ela pode se colocar no lugar do outro. A criança constrói conhecimentos ao interagir com o seu corpo, objetos, espaços, pessoas, situações e acontecimentos, enfim, com o mundo e no mundo que a cerca, e a ludicidade e a brincadeira – o espaço da Ludoteca - são formas privilegiadas para ela estabelecer interações.

Diante deste contexto, considerando a criança como um ser histórico e social, devemos olhar para o espaço da Ludoteca como um precioso recurso

de aprendizagem interessante e significativa, pois através do brincar há uma apropriação e constituição de conhecimentos no âmbito das linguagens e dos valores.

Este ambiente criado especialmente para as crianças tem como objetivo estimular a criatividade, desenvolver a imaginação, a comunicação e a expressão, incentivar a brincadeira do faz-de-conta, a dramatização, a construção, a solução de problemas, a socialização e a vontade de inventar, colocando ao alcance da criança uma variedade de atividades que além de possibilitar a ludicidade individual e coletiva, permite que ela construa o seu próprio conhecimento. (SANTOS, 1997, p. 8).

Ou seja, ao olhar para o espaço da Ludoteca proponho o exercício de descobrir quais compreensões constitui no, sobre e deste espaço enquanto um lugar, não apenas como espaço físico, mas também como palco de interações onde pesam fatores culturais, sociais e individuais, que possui como consequência a tomada do contexto como importante objeto de estudo.

É no brincar que a criança fruí sua liberdade de criação e assim, a experiência cultural pode receber uma localização: o espaço potencial existente. Winnicott (1975) chama a atenção para o fato de que não se pode fazer uma descrição do desenvolvimento inteiramente em termos do indivíduo e, sim, considerar que o comportamento do espaço faz parte do próprio desenvolvimento do sujeito e, portanto, tem que ser incluído, pois, ocorrem constantes desconstruções e reconstruções dos ambientes quando os brincantes os exploram.

A partir deste percurso, potencializo meu olhar, especificamente para a Ludoteca do curso de Educação Física UFG/RC, como um espaço, que é pensado para possibilitar a experiência da Cultura Lúdica pelo viés da Prática Social. Estas minhas sucintas compreensões, me levaram a olhar para a Ludoteca como um espaço que transcende significados, ou seja, não somente a produção do espaço é permeada de intenção, mas também a produção do pensamento acerca desse espaço. Lefebvre (2006, p. 98), conceitua estas reflexões pensando os espaços como, espaços de representação e representações do espaço.

De acordo com o pensamento de Lefebvre (2006) o espaço envolve as contradições da realidade à medida que é um produto social, diante dessa afirmação o espaço torna-se uma mercadoria que se abstrai enquanto mundo, ao mesmo tempo, que traduz as diferenças e as particularidades contextuais.

Conferindo a possibilidade de antever os movimentos de opressão ou de emancipação do homem por meio da dialética espacial.

E porque estas contribuições de Lefebvre me fazem pensar o espaço da Ludoteca? O espaço da Ludoteca é um lugar que possui capacidade/possibilidade de influenciar nas singularidades/identidades e assim, potencializar a formação cultural dos sujeitos, como também, estes sujeitos ao se apropriarem destes espaços, legitimam o lugar, lhe conferido a característica de mediador o tornado espaço simbólico das representações sociais. É fundamental considerar o lugar como palco dos acontecimentos pela sua dimensão real, prática, sensível e concreta. Além disso, se torna fundamental considerá-lo como uma construção tecida por relações sociais no espaço vivido, garantindo uma rede de significações e sentido, tecidos pela história e cultura. O lugar tem usos e sentidos e, portanto, abarca a vida social, a identidade e o reconhecimento (CARLOS, 1996).

Neste sentido, é sobre e no espaço que as marcas da sociedade vêm sendo inscritas, isso através de seus atos, resultado e produto das atividades sociais. (LEFEBVRE, 2006). De outra maneira, é sobre e no espaço da Ludoteca que as crianças/infâncias inscrevem e recebem inscrições, a partir de suas relações também com este, isso fruto de seus atos, ou de relações entre o sujeito histórico que produz o espaço a partir do momento em que assume este como lugar de sua existência; buscando ainda Lefebvre (2006, p. 98), [...] se bem que este espaço não seja nem um “sujeito”, nem um “objeto”, mas uma realidade social, ou seja, um conjunto de relações e formas.

O lugar contém multiplicidades de relações, conforme, deve ser analisado como uma construção cultural que anuncia e reflete, muito além de sua materialidade, há uma constituição de discursos. Venho percebendo, o espaço/lugar da Ludoteca, como um caminho, aonde as relações desencadeiam inscrições, que justifica este espaço como social, escrevendo sobre a natureza destes sujeitos que ali se comunicam, provocando representações deste espaço. Este lugar, a Ludoteca, tanto marca como é remarcada (LEFEBVRE, 2006), pelas experiências que são desencadeadas neste, com e por este espaço.

O espaço da Ludoteca é um lugar pensado para potencializar linguagens, estas são possibilidades de vivenciar a infância por uma de suas características principais, a Cultura Lúdica. Lefebvre nos diz que, toda linguagem se situa num espaço. Todo discurso diz qualquer coisa sobre um espaço (lugares ou conjuntos de lugares); todo discurso fala de um espaço (LEFEBVRE, 2006, p.110). O referido autor quando fala destes discursos, que são legitimados no espaço, aponta que devemos compreender os discursos no, sobre, e do espaço. Estes discursos – no, sobre e do espaço – são fundamentais para compreendermos o

espaço da Ludoteca como um lugar que através da Cultura Lúdica, propõem momentos de emancipação das infâncias que ali se encontram.

Ao ter o espaço como uma categoria de análise e me fundamentar na teoria de Lefebvre, faço do meu olhar, quanto ao espaço/lugar da Ludoteca, [...] tanto de maneira material, quanto de maneira abstrata. Um tal espaço toma valor simbólico (2006, p. 116-117). Os discursos, as experiências, as realidades, as relações sociais, as relações de poder, as tradições, as vivências culturais dão forma aos discursos e colocam em diálogo vários conhecimentos produzidos no, sobre e do espaço. O espaço é o lugar da prática social, é neste lugar que os discursos se articulam dialeticamente, e estes se encontram e falam sobre um espaço.

A Ludoteca é um destes espaços sociais, disseminador de propostas emancipatórias, que por sua polissemia, e esta gerada pelas relações, espaço e infância, possibilitam uma investigação fecunda, isso se justifica, pois, através da visão de construção social da infância que considera de modo análogo, a importância do sujeito, no caso a criança, e da coletividade (o espaço é parte deste coletivo): as crianças negociam, compartilham e criam culturas.

É preciso considerar, porém, que as crianças constroem seus mundos sociais sofrendo influências de um contexto social, histórico e cultural. Sarmiento (2006, p. 19) afirma, que “cada criança vive no interior de um sistema simbólico que administra o seu espaço social”. É esse sistema simbólico que oferece ou não à criança possibilidades de fazer, pensar, escolher determinadas coisas.

Este processo é tanto criativo quanto reprodutivo. O que dá à visibilidade, neste processo, é que as crianças são competentes e têm capacidade de formularem interpretações da sociedade, dos outros e de si próprios, da natureza, dos pensamentos e dos sentimentos, de o fazerem de modo distinto e de o usarem para lidar com tudo o que as rodeia. (SARMENTO, 2005, p. 373).

Assim, o espaço é parte desta teia de construção de significados, produto de uma prática social, que possibilita a expansão dos sujeitos e a resignificação das representações deste espaço, desta forma, as infâncias que são vivenciadas neste lugar, produzem reflexão sobre o espaço e a prática social, questões que não são focalizadas separadamente, pois ambas se articulam, incluindo ou excluindo. Ou seja, ao pensar o espaço social da Ludoteca, busco compreender o espaço como uma linguagem, produto dos discursos do espaço, sobre o espaço e no espaço. (LEFEBVRE, 2006.).

Após alguns parágrafos abordando o espaço da Ludoteca e as infâncias produzidas neste, busco neste momento, trazer outro elemento que nesta proposta de pesquisa surge também como estratégia de compreensão do mundo, e nesse caso, o mundo ao qual nos referimos é o da Ludoteca.

Nesse contexto, emerge a fotografia como uma fonte/documento/arte que abriga, ao ser explorada, como constituintes de modos de ser, de ver e rever a realidade.

A fotografia, estratégia de compreensão do mundo, aparece nesta pesquisa a fim de possibilitar o entendimento de códigos, signos e significados a respeito do espaço da Ludoteca e das manifestações que ali se manifestam espaço este que me possibilitou a experiência de trabalhar com a fotografia como um recurso Artístico e Acadêmico.

Esse lugar me fez refletir sobre experiências que me instigaram a buscar construir bases, elementos, para pensar e me posicionar para propor esta pesquisa, e, principalmente educar meus olhares compreendendo que uma imagem nunca é inocente representação desprovida de significação, e sim um documento socio-histórico de uma época, de um lugar, de um grupo social, atestado de usos e costumes. É formadora de identidades que se constroem no cotidiano (DUBOIS, 1993). Dessa forma, investigar imagens é construir um discurso visual – e no caso desta pesquisa autobiográfico - de um determinado tempo-espaço, com uma história cheia de significações explícitas, tanto quanto implícitas.

Segundo Dubois (1993), na ideia de compreender a transformação do real pela foto, entende-se que esta é uma ramificação de códigos. Portanto, pode-se afirmar que “[...] a significação das mensagens fotográficas é de fato determinada culturalmente, que ela não se impõe como uma evidência para qualquer receptor, que sua recepção necessita de um aprendizado dos códigos de leitura [...]” (p. 41-42). Nesse sentido, a foto passa a ser reconhecida como reveladora de uma verdade interior, de aspectos culturais que passam a ser traduzidos a partir da imagem fotográfica.

Ainda nessa perspectiva, Martins (2002) aborda que existem dimensões, significações e determinações ocultas na realidade fotografada que demandam aos pesquisadores decifram o que se esconde por trás do visível e do fotografável. A fotografia pode ser entendida, segundo o autor, como meio de compreensão imaginária da sociedade. (p. 224). A realidade apresentada pela imagem fotográfica, afirma o autor, “[...] não é mais ela mesma, e sim uma realidade mediada pelo tempo da fotografia, pelo olhar e pela situação social do próprio fotógrafo, por aquilo que ele socialmente representa e pensa [...]” (p. 225).

A fotografia contribui para a ampliação do olhar daquele que fotografa determinada realidade, e é dessa forma que este trabalho busca, dentro desse pacote de informações que as imagens nos proporcionam, compreender os sentidos e significados que são constituídos no, sobre e do espaço da Ludoteca, visto que estas são um meio de informação sobre o mundo e a vida, podendo contribuir para o entendimento da realidade que estamos propondo investigar.

Com base nas reflexões feitas acima, chegamos à questão problematizadora desta pesquisa: O quê as narrativas fotográficas potencializam no processo de compreensão de um espaço de educação chamado Ludoteca?

O nosso Objetivo Geral é Investigar quais compreensões (sentidos e significados) são constituídas no, sobre e pelo espaço da Ludoteca a partir da análise das narrativas fotográficas de um ludotecário.

Os Objetivos Específicos estão assim traçados:

- Problematizar a ludoteca enquanto espaço de produção de cultura e significados, relacionados à Ludicidade na e para a infância;
- Refletir o uso da fotografia como meio de narrativas e potencializador de análise;
- Analisar as narrativas fotográficas produzidas no espaço da ludoteca por um ludotecário.

3. OS CAMINHOS DA PESQUISA

Ao adotar como problemática as leituras e interpretações no, sobre, e do espaço da Ludoteca na e para a infância, produzidas pelo próprio pesquisador em um espaço específico que é a Ludoteca do curso de Educação Física UFG/RC algumas orientações se fazem necessárias.

Presumimos que as compreensões que buscamos expressam as teorias e concepções sociais, mas que por se tratar de um trabalho autobiográfico atingem também as subjetividades particulares que significam e dão sentido a momentos, manifestações, culturas, rotinas. Sendo assim vemos como necessário e contributivo perceber como a experiência neste espaço (como ludotecário) estrutura o conhecimento sobre as culturas que ali se manifestam.

Para dar conta do objeto que são as minhas compreensões sobre o espaço da Ludoteca, pontuamos que:

Num primeiro momento nesta pesquisa está centrado na produção de conhecimento vinculada ao espaço porque entendemos que a análise das representações sócio-espaciais dos lugares que disseminam a cultura lúdica,

especificamente a Ludoteca do curso de Educação Física UFG/RC, vem, ao longo do tempo, influenciando a construção de identidades, bem como delineando o potencial de aprendizagem de tais instituições. Para o desenvolvimento de tal proposta, partiremos dos olhares de Lefebvre (2006), autor que converge para a indicação de que o espaço físico se caracteriza por ser um objeto de representação, ganhando uma dimensão simbólica capaz de regular conduta, justificar determinadas práticas e contribuir para a construção de identidades. Ao analisar as representações dos lugares de ensinar e lugares de aprender pretende-se tomar o espaço como objetivação de representações sociais associadas às práticas desenvolvidas na Ludoteca.

O momento seguinte na pesquisa configura a pesquisa de campo arquitetada pelas narrativas (autobiográficas) geradas das interpretações das fotografias contidas no acervo da própria Ludoteca. O material será gerado de uma seleção das imagens obtidas pelo próprio pesquisador entre os anos de 2011 a 2013, no Laboratório Ludoteca do curso de Educação Física UFG/RC espaço que propõe potencializar a cultura lúdica para a infância e o foram conseguidas quando este estava na condição de ludotecário. Prevemos o uso de 30 fotografias-narrativas que retratam a própria Ludoteca, as brincadeiras e as próprias crianças. Portanto, classificaremos as imagens fotográficas em 03 categorias: a) Espaço e os Brinquedos, b) Iniciativas Pedagógicas e c) as Crianças. Visualizamos as fotografias como texto, mas buscando garantir que elas componham um quadro analítico melhor estruturado ou fiquem mais explícitas ao leitor, ao outro, assim pensamos em uma estratégia metodológica complementar para a utilização das Imagens da Ludoteca objetivadas em fazer com que as fotografias estimulem narrativas escritas neste caso do próprio pesquisador, ou seja, utilizaremos das fotografias como potencializadoras de narrativas escritas de caráter autobiográfico.

Esperamos que em contato com a fotografia, ou seja, através das narrativas, o pesquisador produzirá discursos, representações que revelam o imaginário do mesmo a respeito da sua experiência vivenciada no espaço de produção de cultura lúdica, a Ludoteca; isso buscando compreender o espaço da Ludoteca, as práticas pedagógicas ali presente e como as crianças criam e resignificam os conhecimentos na e para a Ludoteca.

O estudo da imagem é fundamental para o entendimento dos múltiplos pontos de vista que os homens constroem a respeito de si mesmos e dos outros, de seus comportamentos, seus pensamentos, seus sentimentos e suas emoções em diferentes experiências de tempo e espaço. Trata-se de tomar a imagem como objeto, procurando compreender o lugar dos ícones como parte constitutiva dos sistemas simbólicos, estendendo a eles as mesmas preocupações

teóricas e metodológicas presentes no estudo das representações sociais. Assim, as imagens dialogam com a realidade e com a representação dessa realidade – as imagens também são observações estéticas e documentais da realidade, carregando significados transparentes de emoção, afetividade, ludicidade, entre outros. O processo de percepção ao fotografar assemelha-se ao observador na antropologia – perceber o outro, suas diferenças e registrá-las é a principal tarefa da fotografia (KOSSOY, 2001).

Creio, que as narrativas fotográficas não só podem ajudar na descrição das experiências que neste espaço são potencializadas, como podem de fato reconstituir o “clima” das situações vivenciadas nas cores que elas se apresentavam, criar um ambiente de verossimilhança e, por conseguinte, de persuasão analítica ou guia para teorizações e avanços compreensivos do pesquisador que são verdadeiramente o objeto da pesquisa. As imagens não devem limitar a “reviver” um estar lá, mas sedimentar os alicerces do caminho da descrição interpretativa e auxiliar na articulação das tramas da indução, ajudar na compreensão das interpretações, e não apenas distrair a atenção do leitor entre o folhear das páginas. Desta forma, as imagens não se caracterizam apenas como parte ilustrativa do texto, muito menos o texto surge no intuito de explicar as imagens, é na verdade uma via de mão dupla, ambos comungam na intenção de possibilitar reflexão sobre a temática em questão, o espaço da Ludoteca.

As narrativas fotográficas caminham no conceito de fonte, isso implica em determinadas apropriações para o uso da imagem fotográfica, o que para Mauad (1996, p. 82), “[...] a fotografia – para ser utilizada como fonte histórica, ultrapassando seu mero aspecto ilustrativo – deve compor uma série extensa e homogênea no sentido de dar conta das semelhanças e diferenças próprias ao conjunto de imagens que se escolheu analisar”.

É com este olhar, que consideramos a fotografia como uma representação a partir do real, “em função da materialidade do registro” (KOSSOY, 1999, p. 31), pois é parte de uma realidade concreta em um determinado espaço e tempo, assim é considerada um documento do real, uma fonte histórica.

Toda e qualquer fotografia, além de ser um resíduo do passado, é também um testemunho visual no qual se pode detectar – tal como ocorre nos documentos escritos – não apenas os elementos constitutivos que lhe deram origem do ponto de vista material. No que toca a imagem fotográfica, uma série de dados poderão ser reveladores, posto que jamais mencionados pela linguagem escrita da história. (KOSSOY, 2001, p. 153-154).

Estamos compreendendo a fotografia como “instrumento de apoio à pesquisa, como meio de conhecimento visual da cena passada e, portanto, como uma possibilidade de descoberta”. (KOSSOY, 2001, p. 53). Portanto, “os documentos fotográficos constituem, enfim, as fontes primordiais para as diferentes vertentes de investigação, disso resultando uma retroalimentação contínua de informações, na medida em que consideramos a interdisciplinaridade das abordagens”. (KOSSOY, 2007, p. 34).

Somando o olhar de Kossoy, temos Paiva (2006, p. 13-14) que compreende as imagens fotográficas como fontes que possibilitam “a realização de profundos mergulhos no passado”, proporcionando ainda a apreensão sobre a complexa rede de relações e cultura que se apresentava em determinada época.

Esta perspectiva ocorre, pois, além de uma imagem fixa e produzida, a fotografia “informa sobre os cenários, as personagens e os acontecimentos de uma determinada cultura material”. (BORGES, 2005, p. 82). A autora salienta que a imagem fotográfica possui o papel “cultural, que tanto informa quanto constrói interpretações sobre os objetos e sujeitos fotografados”. (2005, p. 92). É proeminente destacar o “seu poder de celebrar e difundir a memória coletiva de grupos sociais e sua capacidade de definir perfis socioculturais” (BORGES, 2005, p. 92), e é exatamente esse o objetivo desta pesquisa, valer-se das imagens fotográficas como fonte de pesquisa para auxiliar na compreensão da história recente do espaço da Ludoteca.

Através das imagens, e especificamente nesta pesquisa as imagens fotográficas, estas possibilitam reconhecer com fertilidade os relatos orais, ou seja, os momentos que serão descritos por meio das narrativas (as fotografias em si já são narrativas) deixando de permanecer no espaço da imaginação e tornando-se palpáveis ou visíveis para o outro que não viveu tal experiência na realidade descrita. É a imagem fotográfica que possibilita este momento de demonstrar e observar um momento da realidade.

O que procede é que “a imagem fotográfica fornece provas, indícios, funciona sempre como documento iconográfico acerca de uma dada realidade. Trata-se de um testemunho que contém evidências sobre algo”. (KOSSOY, 1999, p. 33). Porém deve-se compreender que apenas os registros fotográficos não são satisfatórios para a captação dos processos que levarão a uma análise.

É pelo viés das informações contidas nas imagens fotográficas, que se procura a complementação com elementos de outras naturezas, as narrativas são um exemplo, que possibilitem validar o que é perceptível visualmente naquela representação imagética. Isso ocorre pelo fato de que o “processo de construção do signo fotográfico implica necessariamente a criação documental de uma realidade concreta”. (KOSSOY, 1999, p. 46).

É o conflito entre a realidade que se vê: a segunda realidade (a que se insere no documento, a representação) – através de nossos filtros culturais, estético/ideológicos – e a realidade que se imagina: a primeira realidade (a do fato passado), recuperado apenas de maneira fragmentária por referências (pleno de hiatos) ou pelas lembranças pessoais (emocionais). (KOSSOY, 1999, p. 47-48).

A imagem se revela como uma “realidade moldável em sua produção, fluida em sua recepção, plena de verdades explícitas (análogas, sua realidade exterior) e de segredos implícitos (sua história particular, sua realidade interior), documental, porém imaginária”. (KOSSOY, 1999, p. 47-48). Segundo o autor, existem, na imagem fotográfica, diversas realidades; “fluidas na representação e/ou que dela emanam” (KOSSOY, 1999, p. 41-43), sendo duas destas seguramente identificáveis e distintas: a primeira realidade, correspondente à qual o fotógrafo tem contato e a partir da qual constrói sua representação, “um dado tema na dimensão da vida”; e a segunda realidade, correspondente à realidade do próprio objeto construído e que agrega elementos à primeira.

Dando prosseguimento à apresentação das etapas da pesquisa, prevemos a necessidade de contextualizar historicamente a imagem fotográfica, o que para Kossoy (2001) é um desafio tendo a fotografia como fonte. Ele estrutura esta tarefa nas seguintes etapas:

A) Reconstituir o processo gerador do artefato, compreendendo seus elementos constitutivos;

B) Determinar os elementos icônicos que compõem o registro visual.

Estes pontos levantados pelo autor implicam e demonstram a importância em desenvolver uma análise técnica (informações implícitas) e iconográfica (informações explícitas) do registro fotográfico.

A primeira consiste na análise do material, do artefato. Através dela pode-se descobrir a técnica utilizada, o fotógrafo, o período de tempo em que foi produzida a fotografia, ou seja, é a reconstrução do processo que gerou o artefato, de seus elementos construtivos. Já a segunda, e nela temos particular interesse, tem o intuito de inventariar e classificar o conteúdo da imagem, permanecendo no aspecto literal e descritivo. O autor ainda aponta que as múltiplas dimensões de significados que orientam a interpretação da imagem dependem da reconstrução do sistema cultural, do contexto em que o ato fotográfico ocorreu e as identidades dos sujeitos envolvidos naquele evento, neste sentido Kossoy aponta que a análise iconográfica

[...] tem o intuito de decupar, inventariar e classificar o conteúdo da imagem em seus elementos icônicos formativos; o aspecto literal e descritivo prevalece, o assunto registrado é perfeitamente situado no espaço e no tempo, além de corretamente identificado. [...] Situa-se no meio caminho da busca de significado do conteúdo; ver, descrever e constatar não é o suficiente. É este o momento de uma incursão em profundidade na cena representada, que só será possível se o fragmento visual for compreendido em sua interioridade. Para tanto, é necessária, a par de conhecimentos sólidos acerca do momento retratado, uma reflexão centrada no conteúdo, porém, num plano além daquele que é dado ver apenas pelo verismo iconográfico. (KOSSOY, 2001, p. 65)

Assim, com as perspectivas de análise de Kossoy e outros autores que comungam com o pensamento deste, certamente poderemos utilizar a fotografia como meio de narrativas e potencializador de análise do espaço da Ludoteca.

Por conseguinte, passaremos para o ultimo momento em nossa pesquisa, que perpassará em analisar as narrativas fotográficas produzidas no espaço da Ludoteca, tarefa que nos basearemos em Bardin (1977). Buscaremos a estrutura e técnica da análise de conteúdo, compreendida como um conjunto de técnicas de pesquisa cujo objetivo é a busca do sentido ou dos sentidos de um documento, ou seja, das narrativas/subjetividades produzidas quanto ao espaço da Ludoteca. Segundo o autor ela “representa um conjunto de técnicas de análise das comunicações que visam a obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção e recepção dessas mensagens” (p. 42).

Bardin (1977) organiza em três fases a análise de conteúdo:

1 - A pré-análise

1.1 - Leitura flutuante

1.2 - Escolha dos documentos

1.3 - Preparação do material

1.4 - Referenciação dos índices e a elaboração dos indicadores

2 - A exploração do material

3 - O tratamento dos resultados, a inferência e a interpretação

A análise de conteúdo se define como um “conjunto de técnicas das comunicações” que aposta no rigor do método como forma de não se perder na heterogeneidade de seu objeto, visa obter, por procedimentos sistemáticos e

objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores e conhecimentos relativos às condições de variáveis inferidas na mensagem. (BARDIN, 1977).

4. CONCLUSÃO

Devemos salientar que a presente pesquisa, que vem sendo desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Educação UFG/RC, se encontra em sua fase inicial, mas especificamente na conclusão do projeto. Alguns outros passos estão sendo dados também neste momento, como o desenvolvimento de uma revisão de literatura para substanciar nossos pensamentos e uma seleção das imagens fotográficas das quais irão compor nossas narrativas quanto ao espaço da Ludoteca UFG/RC.

Title: Ludoteca space pictures: a look inside de lenses

Abstract

The aim of this study is to investigate which understandings (meanings and significances) are incorporated in, and over the space of Ludoteca from the analysis of photographic narratives of a ludotecário. As we have outlined specific objectives: a) To criticize the Playroom as a space for culture and production of meanings related to the Playfulness and childhood; b) Reflect the use of photography as a means of augmenting narrative and analysis, and c) Analyze the photographic narratives produced in the space of a Ludoteca ludotecário. Thus fortify the space and shares Ludoteca enable observations of the manifestations of the cultures of childhood, which are expressed through play. It, therefore, the child propagate their culture and speaks to their experiences. From these initial thoughts that I perceive the space as a place to Ludoteca significant reflections. It is noteworthy that this proposed work - Project Master - is developing not have results yet.

Keywords: Space; Ludoteca; Photography.

REFERÊNCIAS

- BARDIN, L. (1977). **Análise de Conteúdo**. Lisboa, Portugal: Edições 70
- BORGES, Maria Eliza L. **História & fotografia**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.
- CARLOS, Ana Fani. **A (re)produção do espaço urbano**. São Paulo: Edusp, 1996.
- DUBOIS, Philippe. **O Ato fotográfico e outros ensaios**. Campinas: Papyrus, 1993.
- KOSSOY, Boris. **Realidades e Ficções na Trama Fotográfica**. São Paulo: Ateliê Editorial, 1999.
- _____. **Fotografia e História**. São Paulo: Ática, 2001.
- _____. **Os tempos da fotografia: o efêmero e o perpétuo**. São Paulo. Ed: Ateliê Editorial, 2007.
- LEFEBVRE, Henri. **A produção do espaço**. Trad. Doralice Barros Pereira e Sérgio Martins (do original: La production de l'espace. 4e éd. Paris: Éditions Anthropos, 2000). Primeira versão: início - fev.2006
- MARTINS, José de Souza. **Sociologia da fotografia e da imagem**. São Paulo: Contexto, 2002.
- MAUAD, Ana Maria. **Através da Imagem: Fotografia e História Interfaces**. Tempo, v1. N2. UFF, Rio de Janeiro: 1996.
- PAIVA, Eduardo França. **História & imagens**. 2ª ed., 1. reimp. Belo Horizonte: Autentica, 2006.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis. Vozes, 1997.
- SARMENTO, M.J. Gerações e alteridade: interrogações a partir da sociologia da infância. In: Educação e Sociedade: **Revista de ciências da Educação** – Centro de Estudos Educação e Sociedade – São Paulo: Cortez; Campinas, CEDES – Vol. 26, n 91, Maio - agosto, 2005.
- _____. Mapa de conceitos na área de estudos da sociologia da infância. **Revista Eletrônica Zero-a-seis**. Núcleo de Estudos e Pesquisa da Educação na Pequena Infância, Centro de Ciências da Educação, UFSC, n 14, agosto – dezembro de 2006.
- WINNICOTT, D. W. (1975) **O brincar & a realidade**. Trad. J. O. A. Abreu e V. Nobre. Rio de Janeiro: Imago.