

Memória de brincadeira: o dito e o não dito nas brincadeiras de escola

(Mémoires de jeux: dits et non-dits des jeux d'école)

Cidarley Grecco Fernandes Coelho¹

¹Instituto de Estudos da Linguagem – Universidade Estadual de Campinas (IEL/Unicamp)

profacidagrecco@gmail.com

Résumé: Cette article analyse des vidéos du site web du projet “Mémoires de l’avenir”, ainsi que la description du projet dans la page officielle de Facebook. Ce projet a but de ne pas laisser tomber dans l’oubli les mémoires de l’enfance. Pour cela, est réalisé un travail de stockage, de diffusion et de mise en circulation des pratiques de jeu produisant ainsi un discours de préservation, soutenu par les technologies mobiles. L’analyse proposée travaille sur le rapport des sujets avec l’usage de la technologie concernant l’enregistrement des pratiques éducatives et du discours de ce projet constitué sur la “mémoire métallique” (ORLANDI, 2010), dans laquelle les sens de jouer, d’hier et d’aujourd’hui, se cristallisent et se produisent dans l’évidence d’une nécessité continue de stockage, comme préservation et “non-historicité”. Pour analyser discursivement les formulations du projet, les non-dits, l’effacement de sens, il faut établir un rapport de sens dans la “matérialité du silence significatif” (ORLANDI, 1995).

Mots-clés: Analyse du discours; Mémoire; Technologie.

Resumo: Este trabalho analisa discursivamente vídeos do portal e a descrição na *fanpage* do projeto Memórias do Futuro, que, com o propósito de não deixar se perder as memórias de infância, armazena, divulga e faz circular práticas do brincar, em um discurso de preservação, e para isso utiliza tecnologias móveis. A análise em questão mostra a relação dos sujeitos com o uso da tecnologia para registro nas práticas educativas, e reflete sobre o discurso que nesse projeto é atravessado pela “memória metálica” (ORLANDI, 2010), na qual os sentidos de brincar, de ontem e de hoje, se cristalizam, e se produzem na evidência de uma necessidade constante de estocagem, enquanto preservação e não historicidade. Para analisar discursivamente as formulações do projeto, os não ditos, o apagamento de sentidos, é preciso estabelecer uma relação de sentido na materialidade do “silêncio significante” (ORLANDI, 1995).

Palavras-chave: Análise de Discurso; Memória; Tecnologia.

Memória e tecnologia

A inversão do tempo na expressão “memória do futuro” propõe um deslocamento dos sentidos que ao invés de nos levar ao passado, nos conduz ao porvir. Mas as memórias não são invenções narrativas para nos fazer suportar o que temos de mais real: o presente? O tempo, nesse caso, se mistura ao emaranhado de possibilidades passadas e futuras nos registros do projeto Memórias do Futuro, objeto deste trabalho, que propõe uma reflexão na perspectiva da Análise de Discurso.

O projeto desenvolvido pelo Espaço Imaginário (um centro de convivência de Mato Grosso do Sul, realizado em parceria com o Pontão de Cultura Guaikuru, entre 2012 e 2013, com o patrocínio da Fundação Telefônica-Vivo) chamado Memórias do Futuro – Olhares da Infância Brasileira pesquisa a cultura da infância com a participação de 20 jovens e pesquisadores de diversas regiões do país, utilizando tecnologia móvel (celulares com câmeras) para o registro e documentação das práticas brincantes de crianças

e jovens de diferentes grupos. O portal Memórias do Futuro foi criado com o propósito da divulgação “em redes virtuais e presenciais estimulando a aproximação de gerações e a troca de conhecimentos, fazeres e práticas relacionados ao brincar”.¹ Nesse portal é possível encontrar artigos, fotografias e mais de 70 vídeos que são referência tanto para educadores que recebem formação do projeto quanto para outros que acessam o portal e a *fanpage* Memórias do Futuro, na rede social Facebook. Os conteúdos estão em uma base de dados chamada Eduque Brincando e são registrados pela Caravana Tecnobrincante, na qual uma exposição itinerante multimídia visita escolas, parques, feiras, museus, centros comunitários e registra as práticas brincantes entre educadores e crianças.

Para conhecermos melhor o projeto, propomos a leitura da sua descrição na rede social:²

(01) Sobre

Projeto a favor da Infância e do direito de brincar, realizado em Mato Grosso do Sul reunindo jovens multiplicadores que usam a tecnologia móvel para pesquisar e promover a Cultura da Infância no Brasil

Descrição

Protagonizado por jovens de comunidades urbanas, indígenas, fronteiriças e quilombolas que registram, documentam e divulgam os hábitos de crianças e relatos de pais, avós, educadores e pesquisadores sobre as brincadeiras de sua época. Os resultados são compartilhados em filmes de curta metragens, fotos e textos disponíveis em um banco de dados on line e na Caravana Tecnobrincante, exposição itinerante que visita escolas, praças, parques, feiras, museus e centros comunitários e espaços culturais das cidades de Campo Grande, Corumbá e Amambai, em Mato Grosso do Sul. Uma rara oportunidade para a valorização da cultura regional e para alimentar o imaginário sobre a infância de hoje e sempre.³

Essa descrição mostra alguns aspectos que queremos destacar: a) o uso de tecnologias móveis apenas para registro e documentação dos hábitos de brincar do passado; b) a manutenção das brincadeiras do passado (nos relatos de pais, avós, educadores, etc.) na desregularização de uma série que se instaura, no presente, com o uso da tecnologia; c) as condições de produção do brincar no projeto na relação espaço/tempo da cidade.

Fazemos um aparte para destacar que tecnologia aqui é dita como sendo as tecnologias atuais, móveis ou não. Não se despreza o fato de que outras tecnologias sempre estiveram presentes no brincar, construídas muitas vezes pelas próprias crianças, mas neste trabalho referimo-nos à filiação de sentido que tecnologia estabelece com as novas mídias.

Retomando nossa reflexão, ressaltamos as formulações descritas na *fanpage* do projeto no Facebook, onde a memória é de brincadeira, cheia de imaginação, de fantasia e, como a página na rede social destaca, de lúdi-“cidade”, de brinque-“cidade”, de infância.

¹ Disponível em: <<http://www.memoriasdofuturo.com.br/oprojeto>>. Acesso em: 7 abr. 2014.

² Os recortes textuais do projeto em análise, numerados a partir de (01), terão sua escrita mantida tal como se apresenta em sua forma material, conservando-se inclusive ortografia e formas gramaticais.

³ Disponível em: <<https://www.facebook.com/Memoriasdofuturo/info>>. Acesso em: 7 abr. 2014.

Salientamos que este trabalho, na perspectiva assumida aqui, não irá questionar os sentidos dados à infância, construídos historicamente, de perspectivas biopsicológicas e pedagógicas, tanto com relação à infância quanto ao caráter de salubridade do brincar.

Ao tomarmos o *site* e a *fanpage* do projeto como materialidade significativa, pensamos na linguagem no/sobre o discurso tecnológico e sua relação com a cidade, com a escola, com o urbano e a sociedade, num gesto inscrito em condições de produção histórico-sociais determinadas por uma memória metálica, que possui a seguinte definição:

A memória da máquina, da circulação, que não se produz pela historicidade, mas por um construto técnico (televisão, computador, etc.). [...], não havendo assim estratificação em seu processo, mas distribuição em série, na forma de adição, acúmulo: o que foi dito aqui e ali e mais além vai se juntando como se formasse uma rede de filiação e não apenas uma soma, como realmente é, em sua estrutura e funcionamento. Este é um efeito – uma simulação – produzido pela memória metálica, memória técnica. Quantidade e não historicidade. Produtividade na repetição, variedade sem ruptura. E o mito, justamente, desta forma de memória é o “quanto mais, melhor”. O que é discutível do ponto de vista do que chamamos memória discursiva, a constituída pelo esquecimento. (ORLANDI, 2010, p. 9)

Ao se produzir um sentido determinado pela memória metálica, no que se refere ao armazenamento e à reprodução, o brincar se torna quantidade, sem historicidade, e os discursos sobre o brincar de ontem e de hoje se naturalizam, se cristalizam para uma “memória do futuro”. E essa é a memória que não esquece, a memória do acúmulo.

Ao se inscrever na memória metálica, observamos que a base de dados do projeto é denominada com a formulação “Eduque” acrescida de “Brincando”, propondo aí um verbo no imperativo e outro no gerúndio como advérbio de modo. Nessa injunção a ação de educar recebe o sentido do simples, do leve, do fácil. Assim, a formulação “Eduque Brincando”, num exercício parafrástico, desliza os sentidos para “Eduque facilmente”, que rompe com o imaginário de que educar não é tarefa fácil, assim como quebra a imagem da tecnologia associada à complexidade. Educar, com o uso de tecnologia, é tão fácil quanto uma simples brincadeira. “Eduque facilmente”, “Eduque com tecnologia”, “Brinque com tecnologia”, “Tecnologia para brincar”, “Tecnologia para educar”, fim primeiro da relação entre brincadeira e dispositivos móveis.

Nessa relação de educar com brincadeiras, valendo-se do aparato tecnológico, a memória metálica está funcionando como arquivo institucional, memória de arquivo, que pode facilmente ser recuperada, consultada, estando assim a serviço da educação, em uma memória que acumula e que coloca o sujeito em uma circularidade dos sentidos, mas que não se atualiza, ao contrário da memória discursiva, que esquece e se ressignifica no intradiscurso, em que sujeitos e sentidos são produzidos constituindo-se mutuamente.

Um dos vídeos⁴ que analisamos, intitulado Eduque Brincado, de 2013, é uma produção do projeto Memórias do Futuro e traz depoimentos de professores participantes do projeto, tanto educadores de diversas instituições quanto coordenadores e idealizadores. Retirado da base de dados Eduque Brincando, no *site* do projeto, apresenta a seguinte descrição:

⁴ Disponível em: <<http://www.memoriasdofuturo.com.br/videoaberto/254>> ou <<https://www.youtube.com/watch?v=ChxIiJHg-mw>>. Acesso em: 7 abr. 2014.

- (02) Vídeo apresenta a nova fase do Memórias do Futuro, que reúne ações de educadores brasileiros envolvendo o brincar e a tecnologia em sala de aula e outros espaços de aprendizagem, com foco na multiplicação de experiências que integram tradição, alegria, cultura, natureza, arte e tecnologia.

No discurso sobre a tecnologia no Memórias do Futuro, esses registros trazem um não dito, através de implícitos, de um apagamento, uma vez que toda linguagem é incompleta, “há uma dimensão do silêncio que remete ao caráter de incompletude da linguagem: todo dizer é uma relação fundamental com o não dizer” (ORLANDI, 1995, p. 12), o não dito do discurso coloca em questão a sua incompletude em relação com a falta. Assim, os sujeitos, os discursos e os sentidos não estão prontos e acabados, estão sempre se (re)construindo no movimento constante do simbólico e da história. Por esse motivo, o sujeito, ao produzir um discurso, relaciona-o sempre com o interdiscurso ou memória discursiva, assim conceituada:

A memória discursiva seria aquilo que, face a um texto que surge como acontecimento a ser lido, vem restabelecer os “implícitos” (quer dizer, mais tecnicamente, os pré-construídos, elementos citados e relatados, discursos-transversos, etc.) de que sua leitura necessita: a condição do legível em relação ao próprio legível. (PÊCHEUX, 1999, p. 52)

Assim, os sentidos são condicionados, haja vista os modos como os discursos se inscrevem na língua e na história, como afirma Orlandi (2005, p. 33), “todo conjunto de formulações já feitas e já esquecidas que determinam o que dizemos. É o dizível, histórica e linguisticamente definido; o enunciável, o já-dito, exterior à língua e ao sujeito, mas que está no domínio da memória discursiva”.

O uso da tecnologia móvel, dos celulares, para os registros e o uso da internet para o armazenamento e compartilhamento de arquivos mostram o caráter meramente utilitário das tecnologias atuais. Durante a exposição do projeto é possível notar que a relação das crianças com os aparatos tecnológicos em suas casas, nas escolas, nas cidades, não é mostrado, não é dito, não é lembrado, e retomamos aqui o que nos ensina a Análise de discurso, para a qual o

[...] falar é esquecer. Esquecer para que surjam novos sentidos mas também esquecer apagando os novos sentidos que já foram possíveis mas foram estancados em um processo histórico-político silenciador. São sentidos que são evitados, de-significados. (ORLANDI, 1999, p. 61-62)

Na relação com o brincar, a criança sempre aparece nos vídeos em brincadeiras ao ar livre, de roda, com invenções/criações a partir de elementos naturais e/ou reciclados, mas quase nunca com algum dispositivo tecnológico. A relação com a tecnologia, no vídeo, se dá apenas por adultos/professores e por crianças um pouco maiores que são denominadas “multiplicadores”. Como afirma a professora aos 0:53” do vídeo Eduque Brincando (MEMÓRIAS DO FUTURO, 2013), a proposta é que “alunos do 7º, do 8º e do 9º [...] brinquem com as crianças”, seguindo a relação idade-série. Eles têm de 12 a 14 anos, e não são mais considerados crianças, mas sim multiplicadores do projeto.

Diante disso, perguntamos: como fica a relação do brincar na cidade do século XXI? Nessa cidade cujo espaço não é mais o de outrora, cujas ruas não são mais consideradas espaços para brincadeiras, resta aí o espaço escolar como espaço possível de brin-

cadeiras e jogos ao ar livre, já que cada vez mais estamos presos em nossos apartamentos, casas, condomínios; prisioneiros da (falta de) segurança.

Com a (re)configuração das cidades, cada vez com mais trânsito, com altos índices de violência urbana, para que efetivamente se use a rua, é necessária uma transformação nos modos de brincar. A opção cada vez maior por viver em condomínios, apartamentos, muitas vezes inibe o brincar tal como proposto pelo projeto, restando apenas a alternativa de uso dos vídeos compartilhados, no qual a relação com o brincar de antigamente que fica só no *site*, está apenas no acúmulo, sem historicidade, apenas armazenamento com uma proposta de apropriação e uso pelo espaço alternativo ao quintal de casa: a escola.

Escola esta que – diante da necessidade do uso cada vez mais intenso dos recursos tecnológicos atualmente disponíveis, preconizada por políticas públicas de incentivo ao uso de tecnologias ditas inovadoras na escola – produz sentidos tanto no âmbito escolar quanto fora dele, que mostram o quão inviável é o educar sem esses recursos.

A escola é compreendida aqui como o espaço da regulação, da disciplina, da estabilização dos saberes e das práticas. E, em muitas delas, quiçá em todas, sabemos que o uso de celulares por parte dos alunos é proibido. Daí o uso da tecnologia pelas crianças, no projeto, estar no não dito, na de-significação dos sentidos possíveis para essa relação.

Nesse sentido, a proposta feita pelo projeto vai ao encontro dessas necessidades da escola, de responder às demandas institucionais e à sociedade, introduzindo a tecnologia como ferramenta que auxilia nas práticas tradicionais do brincar, que, como construção social, não devem perder sua “reprodutibilidade técnica” (BENJAMIN, 1936), que, para o autor, se dá a partir do advento da fotografia e do cinema, nos quais há sempre uma máquina entre a obra e o artista. Conceito esse que trazemos aqui para pensar a tecnologia como elemento de repetição e armazenamento, de possibilidade de interação entre os sujeitos, de utilitário e aplicação dos conhecimentos na escola e fora dela.

A escola, então, com o uso do aparato tecnológico, pode desenvolver práticas do brincar sem perder o controle sobre o que se passou: as brincadeiras dos pais, dos avós, usando “a tecnologia de uma forma sistemática e como uma aliada também da educação” (MEMÓRIAS DO FUTURO, 2013, 2’35”).

Portanto, a tecnologia, com sua memória metálica, está a serviço do educar, do educador e da sistematização dos saberes. Utilizada desse modo, o sistematizado e controlado serve como ferramenta, utilitário com sua aplicabilidade, que pode sim reproduzir na evidência os sentidos que se quer conter, normatizar, regular, mostrando assim a função social da escola.

Cidade e tecnologia

A tecnologia está cada vez mais presente nas cidades, seja de grande, médio ou pequeno porte. É crescente o número de pessoas que possuem celulares, *tablets*, *notebooks*, *smartphones* e acesso à internet.

Segundo dados do último censo,⁵ da população de mais de 200 milhões no Brasil, mais de 160 milhões residem em área urbana; em 2008 havia 150 milhões de celulares e

⁵ Disponível em: <<http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/condicaodevida/indicadoresminimos/defaulttab.shtm>>. Acesso em: 7 abr. 2014.

em 2014 já ultrapassaram a marca dos 272 milhões no Brasil.⁶ Esses são números que não podem ser ignorados quando refletimos na relação sociedade e tecnologia.

Além disso, segundo a pesquisa TIC Kids Online Brasil, de 2012, 70% das crianças entre 9 e 16 anos possuem um perfil próprio num *site* de rede social. Nessa configuração das cidades, e na relação dos sujeitos com a tecnologia, há uma apropriação cada vez maior da internet pelas crianças e adolescentes, potencializada pelo fenômeno brasileiro das *lanhouses* e pelos modos diversificados de se estar na e em rede, modificando assim as brincadeiras infantis.

Com a popularização dos celulares e *smartphones*, produz-se um sentido outro para o brincar e a brincadeira, e com isso outras formas de brincar, de ser e estar no mundo, através da organização da cidade na relação com a tecnologia. Conforme afirma Dias:

Se olharmos para a cidade, para o seu modo de organização, a sua forma urbana, somos levados a pensar que essa organização é o traçado do contorno resultante de uma interpretação do mundo, organização esta que rege, inclusive, segundo Orlandi (2001), a sociabilidade. Como é, então, que a sociabilidade está significada pelo modo de organização e de formulação do espaço urbano contemporâneo: o e-urbano? Minha posição é a de que o eletrônico significa o social na ordem do discurso urbano. (DIAS, 2011, p. 14)

Assim, a cidade, significada pelo eletrônico, pelos usos de ferramentas tecnológicas cada vez mais múltiplas em suas funções e possibilidades – entendida aqui como o *e-urbano*, proposto por Dias (2011), e, por conseguinte, a escola inserida nela –, é constituída de espaços possíveis de significação para o brincar e os sentidos produzidos a partir das relações que são estabelecidas com a tecnologia estão para além de mera instrumentalização de educadores/multiplicadores e repetição de antigas formas de brincadeiras. Contudo, não desprezamos aqui a possibilidade de se ressignificar a escola, a cidade e as relações sociais como um todo através de quaisquer que sejam os elementos de uma tradição, cultura ou ritual já passado.

O que nos perguntamos ao analisar esse projeto é de que modo uma memória metálica pode significar, sem considerar a mudança das condições de produção da organização das cidades com suas características e configurações próprias, sem levar em conta a materialidade do eletrônico no urbano, em detrimento da manutenção de uma memória de brincar. Assim, o que a memória metálica busca é o acúmulo e a repetição, produzindo um efeito de sentido de inscrição do passado na história presente.

⁶ Refiro-me aqui apenas ao aumento significativo do número de dispositivos celulares por ser este o instrumento utilizado com maior frequência pelo projeto em análise neste artigo. Reconhecemos que há dados mais recentes quanto ao uso da internet, pontos e modos de acesso no país que também mereceriam destaque em um texto cuja análise estivesse mais detida nos números em si. Aqui, são ilustrativos da mudança de condições de produção da própria tecnologia no Brasil. Disponível em: <http://agenciabrasil.ebc.com.br/economia/noticia/2014-03/numero-de-celulares-no-pais-passa-de-272-milhoes>. Acesso em: 7 abr. 2014.

Cultura da infância

Pensando a memória tal como está posta no *site* do projeto, podemos afirmar que não há ali simplesmente apenas uma questão de tempo, de resgate do passado, de perpetuação para a manutenção do passado no futuro. Há questões outras.

Propomos a leitura da aba dedicada à “Cultura da infância” no portal Memórias do Futuro, qual seja:

- (03) A equipe do Memórias do Futuro considera fundamental oferecer as crianças do mundo, este tempo de infância, onde o brincar é sagrado! Tempo este com a qualidade, serenidade e a contemplação que lhes é de direito. Um tempo sem pressa, de paz, de relações saudáveis, de amor, alegria e muito respeito.

Acreditamos também na natureza como espaço fundamental na vida e movimento das crianças, não apenas para a garantia do seu futuro, mas principalmente para a vida no seu presente, para que cada menino tenha a possibilidade de entender o mundo como ele realmente se apresenta, agregar ao seu conhecimento todas as suas cores, formas, cheiros, sons e texturas, agregando ao seu saber elementos essenciais à vida! Só assim, em contato com a natureza, a criança estará completa e poderá crescer, com qualidades e saberes, fundamentais para compor um ser humano digno, saudável e feliz!

E para defender este tempo da Infância que o projeto Memórias do Futuro nasceu, viabilizando um tempo de reflexão sobre a importância do Brincar, sobre o tempo que estamos oferecendo às nossas crianças. Como nós podemos cuidá-lo? Como admirá-lo de forma verdadeira, inteira, sem pressas e tantas cobranças. Como deixar e aproveitar o tempo do menino ser criança.

Por este portal, o projeto Memórias do Futuro possibilita que jovens, pesquisadores, educadores e meninos, atuem como colaboradores documentando e compartilhando saberes das crianças de diversas regiões do país, descortinando seus olhares sobre o Universo da Cultura da Infância no Brasil e trazendo à tona uma imensidão de saberes destes meninos.

Propomos que os conteúdos publicados sejam inspirados na linguagem da criança. Vídeos, histórias e cantigas conduzidos pelas brincadeiras e invenções, onde maravilhas acontecem e a observação é o caminho para entendermos o tempo e o ritmo de cada brinquedo. Sugerimos conviver o máximo possível com os meninos, tentando entrar no mundo mágico e lúdico da criança para compreender e descrever cada brincadeira com naturalidade e verdade, tornando-se uma ferramenta importantíssima para ações nos ambientes educativos.

Assim, o projeto proporciona o sentimento de pertencimento e transmissão destes saberes. Valorizar a Cultura da Infância no mundo é fundamental para o desenvolvimento humano integral das novas gerações, essencial para a preservação da nossa identidade cultural.

Trata-se aqui, como já afirmamos, não apenas de uma questão de tempo, mas de uma questão do espaço, da falta dos espaços nas cidades, da impossibilidade de uso desses espaços, da consequente troca desses espaços por escolas e educação cada vez mais em tempo integral, com o excesso de atividades educativas e formativas para crianças cada vez menores. E nos perguntamos sobre a relação da tecnologia nas cidades, nas escolas, no tempo das crianças de hoje, no espaço dos adultos do agora. Trata-se, portanto, da memória no tempo, no tempo do esquecimento; e no espaço, no espaço das cidades e suas tecnologias.

A memória marcada como cronologia cristaliza a história. Nela apaga-se o presente para falar do passado. Do passado de um tempo nostálgico, “sem pressa e tantas cobranças”, em um espaço idílico e ideal, onde essência e verdade estão de mãos dadas, alcançando-se, assim, “o desenvolvimento humano integral”, a totalidade do ser.

Do mesmo modo, o sentido de brincar é um sentido já lá, determinado por um conceito dado do que é brincadeira, do que é saudável, do que deve ser perpetuado através do compartilhamento e da repetição, pronto e acabado em sua formulação, e sem se questionar pela constituição desses sentidos.

Um dos coordenadores do projeto no vídeo analisado afirma:

- (04) O Eduque brincando é uma ferramenta concebida no formato de um jogo, a ideia é que os educadores possam navegar pela sua memória criando uma identidade das suas histórias de infância relacionadas com as comunidades onde eles trabalham gerando uma documentação sobre os processos e as práticas que eles executam nas suas escolas e seus espaços educativos. (MEMÓRIAS DO FUTURO, 2013, 2'45")

Destacamos a formulação “navegando pela sua memória criando uma identidade”, pois ela coloca em questão a historicidade do sujeito e do sentido, afirmando ser possível a criação de uma identidade a partir dos sentidos já lá, apenas pelo simples acesso à memória do sujeito adulto, das suas histórias de infância e de seus brinquedos, buscando reproduzir, assim, os mesmos sentidos através da educação e do controle pelo registro e pela documentação das práticas brincantes.

A constituição dos sujeitos, assim, se dá na contradição dos sentidos desses dois discursos – o do uso da tecnologia (como ferramenta de documentação, armazenamento e compartilhamento dos sentidos já determinados do brincar) e o da preservação da infância –, pelo funcionamento ideológico, filiados à memória discursiva de um certo brincar.

Desse modo, essa contradição apaga e esquece que os sentidos podem ser outros, pois já estão dados, transparentes. Sentidos do que seja tecnologia e preservação, do que seja memória e história, do que seja documentar e brincar. E nesse jogo de lembrar e esquecer, a relação com o futuro, com a cidade e com o tecnológico está no silêncio, no não dito, na produção em série dos sentidos estabilizados para a infância, a criança, a educação. E isso nega a possibilidade do novo, do movimento do brincar na relação com as cidades e com a tecnologia atual. Afirmamos com Orlandi que:

O silêncio seria o que não é preciso ser dito. Assim, o silêncio seria o “exílio” do sujeito, o seu desterro, pois já estaria habitado pelo já-dito, o pleno, o efeito do UM: o literal. Paralelamente à produção do efeito de literalidade, esse mecanismo de apagamento do silêncio tira do sujeito a possibilidade dele mover-se. O que nos faz ver a literalidade como negação do sujeito. A ilusão de que o “seu” sentido só pode ser aquele é justamente sua negação. Nega-se a historicidade ao sentido e nega-se a história ao sujeito. (1995, p. 91)

Desse modo, temos o não dito no projeto atravessado por uma memória metálica para que o passado não se perca, no brincar sem o uso da tecnologia, nos espaços ideais de brincar e suas condições de produção, desconsiderando-se a configuração atual das cidades, e da escola como espaço de perpetuação dos sentidos para a formação de uma sociedade que consente à ideologia.

Assim, os processos de subjetivação que se constituem nessas relações com o espaço *e-urbano*, com sujeitos adultos e a chamada “cultura da infância”, as formulações presentes em um tempo de um acontecimento com uma significação outra busca

compreender o trabalho da memória, da história no presente desse encontro do sujeito no tempo e no espaço do dizer.

Lembremos que na esteira da polêmica do desaparecimento da infância, suscitada por Neil Postman (1999), que descreve a construção e modificação do conceito de infância ao longo da história, e levanta a possibilidade de uma (re)definição de infância na sociedade atual, Lajonquière, à luz da psicanálise, afirma:

A gestação de um futuro almejado como diferente entranha uma retrospectiva que é o gesto de se inventariar o passado uma e outra vez, de “passar a limpo” a tradição. Essa construção de “verdades históricas”, como diria Freud, implica numa outra relação com o vivido e, portanto, possibilita experimentar um presente novo, ou seja, experimentar um outro sentido que não esteja contido no passado. O gesto retrospectivo cavouca uma diferença na série temporal dos devires passados, o que produz tanto uma história, quanto um resto temporal por vir, um tempo mais além da história, ou seja, o “histórico”.

A criança, tendo chegado ao mundo depois dos adultos, faz-se rapidamente depositária imaginária dessa diferença temporal. (2006, p. 10)

E a infância passa a ser um sonho, algo almejado pelo sujeito adulto, com “um sentimento de infância”, conforme proposto por P. Ariès (1978), mostrando que há diferenças nesse sentimento de infância dadas pelas diferenças de classes e, aqui, ao pensarmos nas diferenças, dizemos que estas não são apenas temporais, mas antes, são espaciais, como analisado neste trabalho, no que diz respeito às condições de produção de uma infância na cidade e na escola. São também diferenças de acesso às chamadas novas tecnologias, em uma cultura de infância cada vez mais digital.

O projeto busca uma transmissão de saberes para a valorização da cultura da infância, destacando-os como fundamentais para “o desenvolvimento humano integral das novas gerações” e para a perpetuação da identidade cultural criada a partir das brincadeiras de ontem, projetando no futuro, nas crianças, através da escola, o passado que procura desestabilizar o presente que se instaura e, nesse gesto, apaga diferenças. Diferenças nas condições de brincar com aparatos tecnológicos cada vez mais acessíveis às crianças. Apagando a história, que também é feita de esquecimento, do que se move e do que se fixa, para, quem sabe, experimentar o novo, mas essa questão já é para outra brincadeira.

REFERÊNCIAS

ARIÈS, Philippe. *História social da infância e da família*. Tradução de D. Flaksman. Rio de Janeiro: LCT, 1978.

BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica*. 1936. Disponível em: <<http://baixacultura.org/biblioteca/artigos-ensaios-papers/1-1-a-obra-de-arte-na-era-de-sua-reprodutibilidade-tecnica/>>. Acesso em: 7 abr. 2014.

DIAS, Cristiane. *e-Urbano: a forma material do eletrônico no urbano*. 2011. Disponível em: <<http://www.labeurb.unicamp.br/livroEurbano/pdf/eurbano2.pdf>>. Acesso em: 7 abr. 2014.

MEMÓRIAS DO FUTURO. *Eduque Brincando*. 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ChxIiJHg-mw>>. Acesso em: 7 abr. 2014.

LAJONQUIÈRE, Leandro de. A psicanálise e o debate sobre o desaparecimento da infância. *Educação & Realidade*, v. 31, p. 89-106, 2006.

ORLANDI, Eni P. *As formas do silêncio: no movimento dos sentidos*. 3. ed. Campinas: Editora da Unicamp, 1995.

_____. Maio de 1968: os silêncios da memória. In: ACHARD, P. et al. (Org.). *Papel da memória*. Tradução e introdução de José Horta Nunes. Campinas: Pontes, 1999. p. 59-69.

_____. *Análise de Discurso: princípios e procedimentos*. 6. ed. Campinas: Pontes, 2005.

_____. A contrapelo: incursão teórica na tecnologia – discurso eletrônico, escola, cidade. *Rua*, v. 2, n. 16, p. 5-17, 2010. Disponível em: <<http://www.labeurb.unicamp.br/rua/pages/home/lerArtigo.rua?pdf=1&id=91>>. Acesso em: 7 abr. 2014.

PÊCHEUX, Michel. Papel da memória. In: ACHARD, P. et al. (Org.) *Papel da memória*. Tradução e Introdução de José Horta Nunes. Campinas: Pontes, 1999.

POSTMAN, Neil. *O Desaparecimento da Infância*. Tradução de Suzana Menescal de A. Carvalho e José Laurenio de Melo. Rio de Janeiro: Graphia Editorial, 1999.