

Signos de um percurso: uma análise semiótica de artefatos artesanais do Museu de Favela*Signs of a course: a semiotic analysis of handicraft artifacts of the Favela Museum*

Davison Coutinho, Vera Nojima, Nilton G. Junior & Jorge Langone

semiótica, artesanato, signos, favela

Este artigo apresenta uma análise semiótica de artefatos artesanais concebidos e prototipados por artesãos do Museu de Favela (MUF) em oficinas práticas e participativas em projeto de pesquisa intervenção. Trata-se de uma análise a partir de um grupo de dispositivos teóricos: as categorias fenomenológicas da Primeiridade, Secundidade e Terceiridade desenvolvidas por Peirce no estudo da semiótica (2005) e os conceitos de Forma, Significado e Função examinados por Braida e Nojima (2014). Um paralelo entre os dois referenciais gera as categorias que serão usadas na análise sistematizada dos produtos. Os dados demonstram que diferentes signos locais da favela foram representados nos artefatos com objetivo de dar visibilidade a memória e à infraestrutura desses espaços.

semiotics, crafts, signs, favela

This article presents a semiotic analysis of artisan artifacts conceived and prototyped by Favela Museum artisans (MUF) in practical and participatory workshops in intervention research project. It is an analysis from a group of theoretical devices: the phenomenological categories of Firstness, Secondness and Thirdness developed by Peirce in the study of semiotics (2005) and the concepts of Form, Meaning and Function examined by Braida and Nojima (2014). A parallel between the two references generates the categories that will be used in the systematized analysis of the products. The data show that different local signs of the favela were represented in the artifacts in order to give visibility to the memory and the infrastructure of these spaces.

1 Introdução

Os objetos transmitem a diversidade de significados dos espaços e produzem uma comunicação que foge dos limites da linguagem verbal, somam-se a ela e ensinam ao leitor um entendimento de uma cultura de forma mais ampla. Uma caneta, por exemplo, tem a capacidade de transmitir diferentes informações sobre o contexto em que está inserida e de quem a utiliza. Esse ensinamento transmitido de forma inarticulada pela representação dos objetos e por meio dos signos, exemplifica a proposta do desenvolvimento dos artefatos confeccionados no Museu de Favela (MUF). A parceria com pesquisadores do Laboratório de Design de Histórias (Dhis) do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio buscou refletir sobre os signos da memória dos saberes e fazeres das comunidades envolvidas nos artefatos elaborados pelas artesãs do museu.

O MUF é uma organização não governamental, formada por moradores das comunidades do Cantagalo, Pavão e Pavãozinho, localizadas na Zona Sul do Rio de Janeiro. O museu trabalha pela valorização da memória cultural coletiva, a partir das memórias dos moradores e do patrimônio cultural local. Um de seus principais projetos é o *Circuito Casas Tela*, onde são utilizadas casas de alguns moradores como telas para a representação das memórias do conjunto de morros, dos seus moradores e das suas práticas socioculturais por meio do grafite. Os visitantes percorrem um percurso de 22 (vinte e duas) *Casas Tela*. Dentro deste contexto, se insere a produção dos artefatos artesanais que são expostos e comercializados no MUF como uma das formas de sustentabilidade do museu e das artesãs. A metodologia aplicada e a descrição das oficinas de geração dos artefatos podem ser consultadas no artigo “A criação de

produtos locais em parceria com o Museu de Favela no Rio de Janeiro através da Metodologia de Percurso¹”.

Este artigo visa a compor um grupo de dispositivos analíticos para os artefatos desenvolvidos junto ao Circuito Casas Tela a partir dos seguintes dispositivos teóricos: as categorias fenomenológicas da Primeiridade, Secundidade e Terceiridade da semiótica Peirceana, proposta por Peirce (2005) e os conceitos de Forma, Significado e Função analisados por Braida e Nojima (2014). Um paralelo entre os dois referenciais gera as categorias que serão usadas na análise sistematizada dos produtos.

2 Semiótica: as categorias Peircianas

A Semiótica, ciência geral de todas as linguagens, desenvolveu-se a partir dos estudos do cientista e filósofo americano, Charles Peirce (1839-1914). Tem por função classificar os tipos de signos e examinar os modos de constituição das linguagens e de produção de significado, conforme afirma Santaella (2007, p. 14): “A semiótica é a ciência que tem por objeto de investigação todas as linguagens possíveis, ou seja, que tem por objetivo o exame dos modos de constituição de todo e qualquer fenômeno de produção de significação e de sentido”.

É importante acentuar a extensão do conceito de comunicação que compreende todas as formas das linguagens, incluindo a verbal e também as formas, volumes, gráficos, imagens, sons, gestos, sons da natureza, entre outras. Neste trabalho, a linguagem é constituída por artefatos artesanais produzidos por um grupo de mulheres de uma comunidade e que comunicam, por meio de signos, a representação desse espaço.

Segundo Santaella (2007), a Semiótica peirciana extrai seus conceitos da fenomenologia, entendendo os fenômenos como qualquer coisa que esteja presente à mente. Para a autora, a fenomenologia descreve e analisa as experiências, as quais Peirce apresenta em categorias universais que servem para compreender os fenômenos: Primeiridade (qualidade), Secundidade (relação) e Terceiridade (representação).

Primeiridade, Secundidade e Terceiridade: forma, significado e função

De acordo com Peirce (2005), a Primeiridade é a consciência humana imediata e espontânea, sem reflexão. É como se fosse possível capturar a consciência de uma pessoa tal como ela se encontra, no exato momento sem mediação. É a experiência pura do sentir, não analisável: “a pura qualidade de ser e sentir” (Santaella, 2005, p. 43). A Primeiridade é a qualidade do sentimento que está imediatamente presente à consciência de uma pessoa. Essa experiência é indeterminada, não está relacionada a nada, ela é imediata e ingênua, como o olhar puro para a cor branca sem ainda fazer qualquer associação com o que esta representa:

Consciência em Primeiridade é qualidade de sentimento e, por isso mesmo, é primeira, ou seja, a primeira apreensão das coisas, que para nós aparecem, já é tradução, finíssima película de mediação entre nós e os fenômenos (Santaella, 2007, p. 46).

Enquanto a Primeiridade pode ser definida como um sentimento ingênuo não analisável, a Secundidade é a existência materializada desta qualidade. Por exemplo, a pomba como um objeto, agora, a cor já está ligada a alguma coisa, mas ainda sem interpretações, o que acontece na próxima categoria, a Terceiridade.

A compreensão dos fenômenos pela mente do homem ocorre nas três categorias: a Primeiridade está inserida na Secundidade, e a Terceiridade envolve as duas. É nesta camada, de inteligibilidade, que acontece o pensamento e interpretação dos signos:

Finalmente, terceira, que aproxima um primeiro e um segundo numa síntese intelectual, corresponde à camada de inteligibilidade, ou pensamento em signos, através da qual representamos e interpretamos o mundo. Por exemplo: o azul simples e positivo azul, é um primeiro. O céu como lugar

¹ Publicado na Revista Mix Sustentável (2015), disponível em <http://ojs.sites.ufsc.br/index.php/mixsustentavel/article/view/1174/538>

e tempo, aqui e agora, onde se encarna o azul, é um segundo. A síntese intelectual, elaboração cognitiva - o azul no céu, ou o azul do céu - é um terceiro (Santaella, 2007, p. 46).

Continuando o exemplo da cor branca e da pomba, é nessa camada que se interpreta a pomba de cor branca e o que esse símbolo pode carregar de características, como a como a paz mundial, a ordem e a harmonia. Neste caso, o símbolo é algo convencionalizado e tem seu significado, internacionalmente, reconhecido e interpretado.

Na terceira categoria que se encontra a noção de signo, e a linguagem acontece através da representação, o que para Santaella (2007), define a Terceiridade, afirmando ser o modo como os seres humanos mediam a interpretação e representação dos fenômenos. O signo é representação de determinado objeto para alguém: "é aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém" (Peirce, 1977, p.46).

Na terceiridade, ocorre a semiose, ou seja, o processo de algo se tornar signo. De acordo com Peirce, para que esse processo aconteça, é necessário que se envolva " (1) aquilo que atua como signo, (2) aquilo a que o signo se refere, (3) o efeito em algum intérprete ou alguma mente interpretadora" (Nojima & Braida, p. 32).

Só pode ser signo se for capaz de representar ou substituir uma outra coisa que se difere dele. O signo não é o objeto, mas o representa. Pode-se observar, por exemplo, o emblemático quadro do pintor surrealista, René Magritte, *La trahison des images*, de 1929. A pintura apresenta a figura de um cachimbo com a frase "*Ceci n'est pas une pipe*", em português "Isto não é um cachimbo". Magritte apresenta uma obra realista com uma frase que contradiz o que os olhos enxergam para provocar que uma pintura de um cachimbo não é um cachimbo, mas sim uma representação, ou seja um signo.

Figura 1: La trahison des images. Magritte(1929). Fonte: Lacma Museum.



Braida e Nojima (2014) apresentam a tríade constitutiva do design: Forma, Significado e Função. Segundo os autores, estes elementos se relacionam com a tríade peirceana da Primeiridade, Secundidade e Terceiridade. Ao conceituarem o sentido da forma no design como a primeira manifestação dos objetos e produtos afirmam que esta remete-se à Primeiridade. Sendo a estrutura onde os signos se manifestam e que permite ao leitor o seu primeiro e ainda inconsciente olhar na busca de compreender o significado e a função do objeto.

Na lógica destes autores, a Secundidade remete-se ao significado, ou seja, o propósito de um signo. O significado de um signo é o modo como ele irá representar seu objeto dinâmico. A Terceiridade remete-se à função, algo inerente aos objetos de design. Neste sentido, a função do objeto é sua objetividade e utilidade, o que ele se propõe em responder ou atender as necessidades humanas.

No que concerne ao campo do Design, a semiótica fundamenta a existência de três dimensões nos objetos que se relacionam com a forma, significado e função, respectivamente: dimensão sintática (estrutura, materiais, processo de construção e funcionamento), dimensão

semântica (significação do produto) e dimensão pragmática (funcionalidade, lógica e utilidade). Essas dimensões se remetem as funções dos objetos.

Braida e Nojima (2014) apresentam ainda por meio de diferentes autores que os produtos possuem três funções: função estética, função simbólica e função prática. A função estética é para os autores a configuração e a aparência dos produtos. Se remete à forma, portanto está ligada à Primeiridade dentro das categorias Peirceanas. A função simbólica, significado de um produto, se refere ao quanto ele tem capacidade de despertar no homem as ligações com suas experiências e sentidos anteriores, pertencendo à Secundidade. A função prática se refere ao objetivo do produto em satisfazer alguma necessidade, relacionando se com a pragmática dos produtos na Terceiridade.

Em todos produtos há predominância de pelo menos uma das funções. Com objetivo de trazer uma reflexão sobre como essas funções, os artefatos produzidos pelo grupo de artesãos do MUF serão analisados a seguir.

3 Análise dos artefatos

Para a análise dos artefatos desenvolvidos no MUF, foram escolhidos dois artefatos: a miniatura de uma possível representação de elementos de uma favela e um velocípede.

Conforme Braida e Nojima (2014) afirmam, assim como nas categorias peirceanas, não existe uma hierarquia na divisão da Forma, Significado e Função. Sendo assim, em algum produto, uma delas pode se destacar. Nesse caso, os artefatos do MUF têm como destaque seus significados que serão aqui evidenciados.

A miniatura da favela

Figura 2: protótipo de um produto artesanal confeccionado pela artesã Helena Benedito. Fonte: elaborado pelos autores.



Análise da forma

Miniatura composta por diferentes elementos montáveis. Tem como matéria prima diferentes materiais reciclados: papelão, papel, plástico, barbante e palitos. A estrutura divide-se em cinco partes, sendo uma base retangular, horizontal, para montagem das demais peças; uma forma vertical, retangular; duas linhas verticais interligadas por um fio de barbante; um volume de cor verde e duas retas verticais interligadas por diferentes retas horizontais. O objeto é colorido, pintado de tinta guache, predominantemente nas cores marrom, verde e azul. Mede 8

cm de comprimento por 4 cm de largura. Possui pequenos pedaços de ímãs, colocados internamente, para sustentar algumas das peças.

Análise do significado

O objeto busca representar um recorte de uma casa na favela, utilizando signos desses espaços como estratégia para transmitir em sua forma aspectos que geram esse reconhecimento na consciência do observador. Neste sentido, elencamos alguns dos signos que podem ser identificados:

Casa

A miniatura da casa de dois andares representa o modelo de verticalização das favelas, conforme pode-se visualizar na figura 2. Sem espaços ao redor, os moradores tendem a construir pavimentos sobre suas casas a fim de atender ao crescimento de suas famílias. É comum na favela, o parente ceder a laje para o familiar construir sua casa, deixando o último pavimento, laje, para instalação de caixa d'água, secagem de roupa e realização de confraternizações familiares. No entanto, apesar de mostrar a verticalização, o objeto não apresentou o excesso de casas lado a lado que são encontradas nas favelas.

Figura 3: verticalização nas favelas. Fonte: Davison Coutinho.



Enquanto no “asfalto”² são locais formalizados pelas leis urbanas, as construções da favela seguem suas próprias regras e códigos culturais, onde mesmo tão próximo, os vizinhos respeitam os espaços

Fios

Os palitos e barbantes, buscam representar o emaranhado dos postes de energia, elementos de destaque nas comunidades participantes do MUF e também nas demais do Rio de Janeiro, conforme pode-se perceber na figura 3. As ruas e becos das favelas são compostas por fios entrelaçados que conectam eletricidade, internet, telefone e sinal de TV.

² Zuenir Ventura (1994) criou a divisão *favela e asfalto*, revelando o Rio de Janeiro como “cidade partida” entre o morro (favela) e o asfalto para evidenciar as diferenças de condições sociais entre as favelas cariocas e a cidade

Figura 4: emaranhados de fio (usado com a permissão de Davison Coutinho). Fonte: Davison Coutinho.



Caixas de água

É possível identificar um pequeno cilindro de cor azul na parte superior da miniatura, representando uma caixa d'água de polietileno, objeto amplamente encontrado sobre as lajes de casas de comunidades, conforme pode se observar na figura 4.

Figura 5: Caixas de água nas lajes da favela. Fonte: Davison Coutinho



Braida e Nojima (2014) afirmam, por meio de diferentes autores, que a forma é transformada ao longo dos tempos por meio do desenvolvimento tecnológico que origina novos materiais para fabricação de produtos. A matéria prima utilizada na fabricação de caixas de água era a fibra do amianto. Um material de baixo custo, de alta resistência, mas que começou a ser proibido no Brasil em 1995 devido a contaminação do corpo humano, tendo seu impedimento total de extração e comercialização em 2017. Este fenômeno fez com que as lajes das favelas recebessem um elemento cilíndrico, de cor azul com tipografia branca, alterando a forma da favela. Essa alteração seguirá no futuro com a mudança das telhas, também de amianto, que também deverão ser substituídas ao longo do tempo.

Vegetação

A disputa pelo espaço das residências com as vegetações nos morros da favela é representada no protótipo por meio do volume de cor verde ao lado da representação da casa. Conforme visualizamos na figura 4, as figuras das casas nas favelas se misturam as vegetações, formando áreas verdes no cenário que têm uma cor uniforme: o marrom-alaranjado de seus tijolos aparentes.

Análise da Função

O artefato foi criado com a função de ser um souvenir, palavra de origem francesa que significa memória. Esse souvenir tem a função de tangibilizar a experiência dos visitantes no Circuito Casas Tela, transmitindo fragmentos da cultura local e representando parte dos modos e costumes do Cantagalo, Pavão e Pavãozinho. Além de uma lembrança do visitante, pode servir de presente para amigos e familiares.

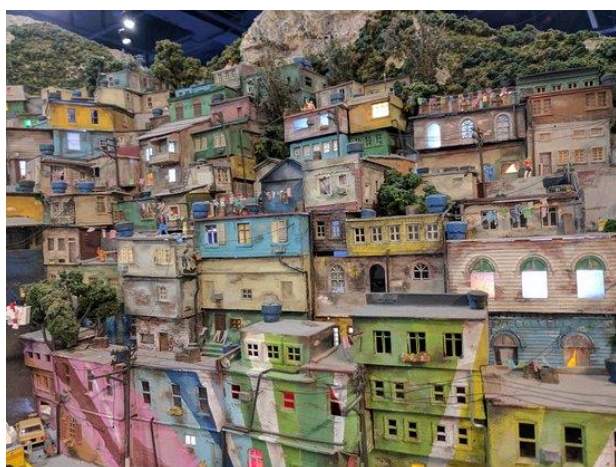
Materializa-se a memória da favela em um objeto com objetivo de oferecer sustentabilidade social, com a visibilidade do espaço e a sustentabilidade econômica ao museu e aos artesãos, sendo comercializado na loja de artesanato do MUF. A possibilidade de expor o artefato nas posições vertical e horizontal está presente, assim como a viabilidade de diversos arranjos de acordo com o desejo do usuário.

Olhar e tocar em uma pequena representação de um recorte da infraestrutura da favela desperta a memória dos visitantes da experiência no Circuito Casas-tela pode provocar um questionamento em outros possíveis futuros leitores desse objeto. Muitos já viram a favela por meio das mídias, ou mesmo, presencialmente, à distância, caminhando pela cidade do Rio de Janeiro.

O olhar da favela de uma distância, onde as milhares de casas formam um grande mosaico não revela as suas peculiaridades e pode homogeneizar essa imagem de onde vem os estereótipos sobre esse tipo de lugar. O aprofundamento desse olhar pode ser viabilizado pela experiência de observar e tocar em uma miniatura, aprendendo como se constituem esses espaços.

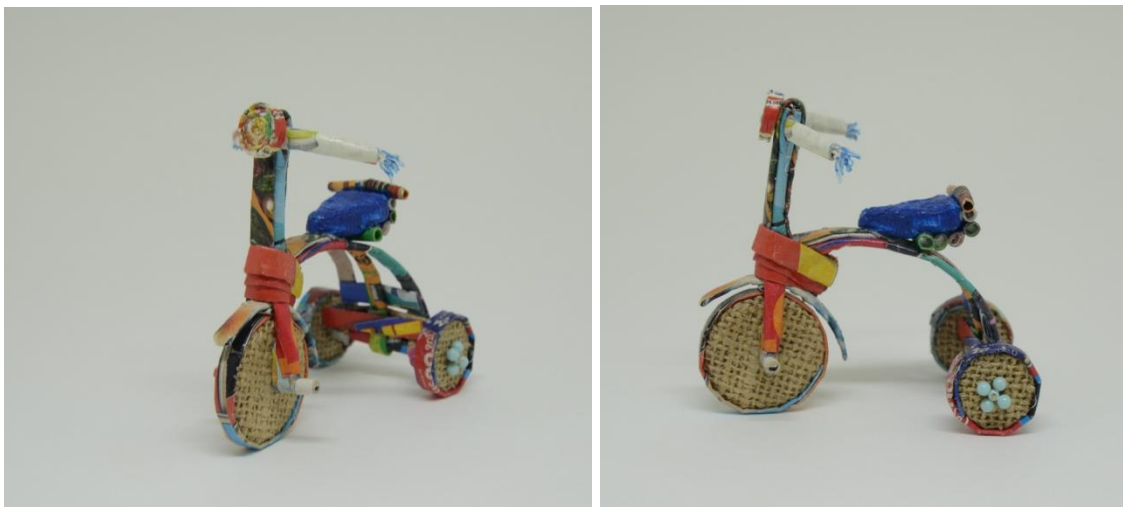
Uma experiência de observação neste sentido pode encontrada no Mundo de Miniaturas Gulivers Gate em Nova York. Por meio de miniaturas, o visitante pode explorar e conhecer o mundo. E lá a favela também está representada em parte da representação do Rio de Janeiro.

Figura 6: Representação da favela no Mundo de Miniaturas Gulivers Gate, NY. Fonte: Davison Coutinho.



A representação do Velocípede

Figura 7: representação do velocípede. Fonte: Davison Coutinho



Análise da forma

Objeto escultural, tridimensional, com medidas de 9 x 9 centímetros, confeccionado por meio da técnica artesanal “canudos em papel” (tiras de papel entrelaçadas, enroladas e coladas para a montagem da peça), a partir de material reciclável. A forma busca representar um velocípede com uma roda dianteira e duas traseiras. As rodas são representadas por 03 círculos, sendo dois menores e simétricos (traseiros) e um maior (dianteiro). Uma reta horizontal e uma vertical, perpendiculares, juntamente com uma reta inclinada representam o quadro. O guidão é representado por duas hastes, interligadas por um eixo. O assento, sustentado sob a estrutura do quadro, tem formato triangular. Um semicírculo, formado por curva horizontal na parte frontal do objeto, representa o paralama. O objeto é multicolorido, predominantemente nas 04 cores: branco, rosa, vermelho e amarelo, além de pequenos pontos com diferentes cores.

Análise do Significado

A representação do velocípede foi utilizada pela artesã a partir da observação da figura 7, registrada durante o circuito Casas Tela por uma integrante do MUF. O velocípede representa um brinquedo, amplamente utilizado por crianças entre três e quatro anos, portanto olhar para este objeto remete à infância. O colorido reforça o universo infantil.

A infância despertada no leitor do objeto pode fazer lembrá-lo de seu velocípede, quando criança, e também gera uma relação de similaridade, onde o visitante encontra um objeto que faz parte também da infância na favela. O objeto também pode significar um brinquedo para uma criança que o olhar sobre uma prateleira.

O artefato ensina, também, sobre como se dá a infância em um ambiente historicamente negado dos direitos básicos. Na favela, os *playgrounds* são as lajes, becos e escadarias que adaptam as brincadeiras das crianças, conforme seus limites. Estes ambientes externos são os espaços de convivência e lazer na favela. Algumas crianças buscam opções de lazer em locais que fogem os muros das favelas. Como o episódio ocorrido em 2013, quando uma criança de 8 anos dirigia um velocípede no elevador Paulo de Frontin, Zona Norte do Rio. O episódio denuncia um grave problema social.

Figura 8: Velocípede no morro do Cantagalo. Fonte: Elaborado pelos autores, com base na pesquisa.



O fato do velocípede ocupar uma gambiarra evidencia esse problema social do espaço para brincar, relacionando-se com o episódio da criança no viaduto. As ruas ou praça disponíveis para que essa criança utilize o objeto para a função que foi projetado são raras ou inexistentes. A casa também não comporta esse objeto em seu interior, desta forma foi designado para ocupar a parte externa, sobre os fios, alterando sua função.

Análise da Função

O artefato, assim como a miniatura da favela, foi criado para ser um *souvenir* que possa materializar a memória da favela e gerar sustentabilidade ao MUF e aos seus artesãos. Sua forma apresenta duas funções primárias: objeto decorativo e brinquedo. Outras funções podem ser geradas a partir do uso dos usuários.

Como um objeto decorativo, tem a capacidade de tangibilizar a experiência dos visitantes do Circuito Casas-Tela. E pode ser oferecido também como um presente, gerando conhecimento da memória da favela em uma terceira pessoa que não vivenciou o circuito e pode imaginar diferentes relações e até mesmo funções a partir do objeto.

Ao ser utilizado por uma criança, o objeto deixa sua função decorativa para assumir a função de brinquedo. Pode ser utilizado em diferentes brincadeiras, inclusive com outros objetos, como bonecos (as) em cima do velocípede. No projeto de pesquisa, foram associadas etiquetas explicativas tanto sobre a função simbólica quanto sobre o processo produtivo e a instituição para potencializar a sustentabilidade social e, por conseguinte, valorizar o artefato e a sua compra.

4 Conclusão

A análise possibilita decompor os artefatos em categorias sógnicas que possibilitaram a interpretação das mensagens. Os dados demonstram que diferentes signos locais da favela foram representados nos artefatos com objetivo de dar visibilidade a memória e à infraestrutura desses espaços.

Compreendeu-se os materiais e as técnicas utilizados, os significados e funções de cada um dos elementos presentes nas representações possibilitam criar parâmetros para as próximas produções de artefatos.

Em função dessas análises, podemos determinar que são necessárias algumas modificações nos objetos, principalmente a inclusão de algum material de apoio que possa narrar o contexto e a história do objeto e de quem o produz além da etiqueta. Assim também, foi identificado a necessidade de modificar algumas estruturas, como por exemplo as rodinhas do velocípede, permitindo que possa girar e assim aprimorar sua função enquanto brinquedo.

Conclui-se, por fim, que a percepção das forma, significado e função pelas artesãs pode desenvolver reflexões para a produção de seus produtos. Acredita-se que, a partir da compreensão de que esses objetos representam e podem vir a representar, será possível aprofundar o estudo exploratório e etnográfico para a realização de uma pesquisa mais ampla.

5 Referências

- Braida, F. & Nojima, V. L. (2014). *Tríades do Design: Um olhar semiótico sobre a forma, o significado e a função*. Rio de Janeiro: Rio Books.
- Santaella, L. (2007). *O que é semiótica*. São Paulo: Brasiliense.
- Peirce, C. S. (2005). *Semiótica*. Tradução de José Teixeira Coelho Neto. 2. reimpr. da 3. ed. de 2000. v. 46. São Paulo: Perspectiva.
- Langone, J. (2018). *Os suvenires do percurso: a identidade singular do Circuito das Casas-tela*. (Tese de doutorado em Design). Rio de Janeiro: Departamento de Artes & Design da PUC-Rio
- Langone, J., Gamba Jr, N., & Coutinho, D. (2015). *A criação de produtos locais em parceria com o Museu de Favela no Rio de Janeiro através da Metodologia de Percurso*. Revista Mix Sustentável, disponível em <http://ojs.sites.ufsc.br/index.php/mixsustentavel/article/view/1174/538>

Sobre o(a/s) autor(a/es)

Davison Coutinho, Doutorando, PUC-Rio, Brasil <infprofessor@gmail.com>

Vera Lúcia Nojima, Doutora, PUC-Rio, Brasil <veluc.nojima@gmail.com>

Nilton G. Gamba Junior, Doutor, PUC-Rio, Brasil <gambajunior@gmail.com>

Jorge Langone, Doutor, PUC-Rio, Brasil <jorgelangone@gmail.com>