

SILVIO
MUNES
PINTO
OFÍCIO E ENGENHO

MATERIAL EDUCATIVO FVCB

A FUNDAÇÃO VERA CHAVES BARCELLOS

A Fundação Vera Chaves Barcellos – FVCB – é uma entidade cultural privada e sem fins lucrativos, que tem como missão a preservação, pesquisa e difusão da obra da artista Vera Chaves Barcellos, assim como o incentivo à criação artística e à investigação da arte contemporânea. Entre as metas da instituição estão a realização de uma programação regular de exposições, o estímulo à pesquisa, debates, seminários e projetos editoriais.

A programação conta com exposições regulares e gratuitas que trazem ao público sempre um novo olhar sobre o acervo da instituição. As mostras são acompanhadas de atividades paralelas, com o intuito de dar suporte ao debate da arte contemporânea. A Fundação dispõe ainda de um rico acervo documental sobre arte contemporânea, aberto à pesquisa pública em seu Centro de Documentação e Pesquisa, na região central de Porto Alegre.

Em Viamão, na região metropolitana de Porto Alegre, estão localizadas a Sala dos Pomares, um prédio de 400 m², construído especialmente para abrigar a programação de exposições e atividades e a reserva técnica que abriga o acervo da instituição.



A CIDADE HISTÓRICA: VIAMÃO

Viamão é um município do estado do Rio Grande do Sul, Brasil. É o maior município, em extensão, da mesorregião metropolitana de Porto Alegre e da microrregião de Porto Alegre, que conta com as águas do Rio Guaíba e da Lagoa dos Patos. Destaca-se pelo turismo histórico, rural e ecológico. Seus principais pontos turísticos são a Igreja Matriz, o Parque Estadual de Itapuã e o Parque Saint Hilaire.

Viamão foi um dos primeiros núcleos de povoamento do Estado (formado por lagunenses, paulistas, escravos e portugueses). A partir de 1752, chegaram os primeiros casais de imigrantes açorianos, que desembarcaram na região de Itapuã. Esses açorianos foram os mesmos que colonizaram a região de Porto dos Casais, atual capital do Estado.

Além de Porto Alegre, a população de Viamão originou cidades como Santo Amaro, Triunfo, Rio Pardo, Taquari e as cidades do Litoral Norte. Os habitantes primitivos foram os índios mbyá-guaranis e caingangues. A data de fundação do município é 14 de setembro de 1741. Nesse mesmo ano foi dado início à construção da Capela Nossa Senhora da Conceição – atual Igreja Matriz de Viamão. Entre seus aspectos históricos, destaca-se a participação de Viamão na Revolução Farroupilha. Os vestígios deste período estão espalhados em diferentes pontos do município.

DO ENGENHO À ARTE, DO JOGO AO CONHECIMENTO

Margarita Santi de Kremer - Coordenadora Pedagógica
Gabriela Rodrigues - Assessora do Setor Educativo

O projeto pedagógico que acompanha a exposição propõe a reflexão sobre o processo de criação do artista, em que uma prática empírica autodidata transita da matemática à física, do artesanato ao *design*, denotando extrema engenhosidade, na produção de objetos utilitários, esculturas e peças de mobiliário.

Arte popular, *Art Naif*, *Design*, *Art's and Craft's* são os movimentos da História da Arte relacionados à produção de Silvio. Contextualizando a proposta da mostra de abranger obra e vida do artista, apresentamos um material educativo em formato de um jogo da memória que propõe uma forma lúdica de aprendizagem. Criado para promover uma educação voltada à valorização da produção local, das raízes e do patrimônio cultural e imaterial da cidade histórica de Viamão no marco de seus 275 anos, este jogo é proposto como uma forma de abordar a evolução do conhecimento técnico do artista em suas relações com o contexto sociocultural em que as obras foram elaboradas. Além do jogo da memória, feito especialmente para o professor utilizar com seus alunos, o material possui um glossário com verbetes sobre a História da Arte, termos técnicos e outros que auxiliem a compreender melhor o processo do artista.

As obras aqui representadas foram selecionadas a partir de alguns segmentos de seu vasto repertório. São eles: a natureza, os brinquedos,

os personagens e os objetos. O objetivo deste material educativo é atuar como um ponto de partida para diversas propostas didáticas a ser realizadas em sala de aula.

ART'S AND CRAFT'S
Canapé, 1905-7,
Gustav Stickley



ARTE MODERNISTA
São Paulo, 1924,
Tarsila do Amaral



DESIGN
Little Monkey, 1951,
Kay Bojesen



ARTE POPULAR
Anastácio, 1974,
Comercindo da Silva Pacheco (Guma)



Silvio Nunes Pinto (Viamão, RS, 1940 – 2005). Autodidata, frequentou a escola durante um breve período. Tal como o pai, trabalhou no campo, junto a seu irmão, até meados dos anos 1970. Não temos muita certeza acerca do que impulsionou Silvio, a partir dos anos 1960, a começar a fazer peças de artesanato em madeira. Quando se aposenta da atividade rural, passa a dedicar-se exclusivamente à produção artesanal/artística, trabalhando no porão da casa da família, no bairro Querência, em Viamão/RS. A partir do início dos anos 1990, e até a sua morte, trabalha em uma pequena casa, de

cerca de 10m², junto à moradia de sua família. A maioria das obras do artista demonstra um agudo senso de observação, sendo algumas portadoras de um fino humor e notável *design*. Outras são, ao mesmo tempo, representativas e utilitárias. Após sua morte, em 2005, sua obra passa a fazer parte do acervo artístico da FVCB e se torna pública a partir da exposição *Silvio Nunes Pinto: Ofício e Engenho*.



ABSTRAÇÃO ORGÂNICA – Nome dado ao uso de formas abstratas arredondadas, baseadas naquelas que se encontram na natureza. Também denominada abstração biomórfica, não constitui uma escola ou movimento da arte, mas uma notável característica da obra de muitos e diferentes artistas, tais como Wassily Kandinsky (pesquise o Cavaleiro Azul), Constantin Brancusi (pesquise Escola de Paris) e os artistas do *Art Nouveau*. Aplica-se comumente às obras dos anos 40 e 50, sobretudo às dos surrealistas Jean Hans Arp, Joan Miró e Yves Tanguy, mas também às dos escultores ingleses Barbara Hepworth (1903-1975), Henry Moore (1898-1986), Alexander Calder (1898-1976) e Isamu Noguchi (1904-1988) e dos expressionistas abstratos, além de a toda uma geração de designers do mobiliário, principalmente nos Estados Unidos, na Escandinávia e na Itália.

ANCESTRALIDADE – Qualidade de ancestral, legado de antepassados; atavismo, hereditariedade. Via de identidade histórica, na qual adquirimos conhecimento sobre nossas origens.

ANTROPOLOGIA – Ciência que tem como objeto o estudo sobre o homem e a humanidade de maneira totalizante, ou seja, abrangendo todas as suas dimensões. A divisão clássica da Antropologia distingue a Antropologia Cultural da Antropologia Biológica.

ANTROPOMORFO – Representação estilizada da figura humana. Semelhante ao homem quanto à forma; *Antropóide*. O *antropomorfismo* é uma forma de pensamento que atribui características ou aspectos humanos a deuses, elementos da natureza, animais e constituintes da realidade em geral. Nesse sentido, toda a mitologia grega, por exemplo, é antropomórfica. Uma outra acepção de *antropomorfismo* refere-se a dar características humanas a animais ou objetos inanimados, expediente usado originalmente em contos morais, fábulas de Esopo ou em contos de fadas e posteriores livros infantis.

APROPRIAÇÃO – Ato de apropriar-se de imagens ou de objetos já existentes, dando-lhes novas funções e/ou alterando suas possibilidades de significação ou uso.

ARQUEOLOGIA – A palavra vem do grego *archaios* (antigo) + *logos* (“conhecimento”, “estudo”), ou seja, o estudo do que é antigo. Hoje em dia, quanto mais os grandes empreendimentos e as grandes obras mexem e remexem no solo, mais pedaços do passado vão aparecendo. É o nosso passado coletivo, a raiz das culturas e de nossos bens materiais que “brota do solo” e muitas vezes acaba destruída sem sequer ser percebida.

ARTE BRUTA – Termo criado em 1945, pelo artista e escritor francês Jean Dubuffet (1901-85), para descrever pinturas, desenhos e esculturas feitos por pessoas sem treinamento em arte. Ele considerava esses indivíduos – crianças, visionários, médiuns, gente sem instrução, prisioneiros, doentes

mentais – como estando a salvo dos efeitos mortais da formação acadêmica e das convenções sociais e, portanto, livres para criar obras de verdadeira expressividade.

ARTE MARGINAL – Termo frequentemente usado de forma intercambiável com o termo arte bruta, descreve a arte criada pelos não artistas. Possui, entretanto, uma aplicação mais ampla e abrange não somente a coleção de arte bruta mantida em *Lausanne*, na Suíça, mas qualquer arte criada por aqueles que se situam fora do sistema de arte. O termo começou a ser empregado com amplitude após a publicação do importante livro *Outsider Art*, do crítico Roger Cardinal, em 1972. Cardinal procurava um rótulo (*outsider*) que pudesse enfatizar mais a independência criativa da pessoa do que seu status social ou mental ou marginal: os artistas marginais situam-se fora do universo da arte, mas não necessariamente fora da sociedade. Arte visionária, arte intuitiva e arte de raiz são outros termos adotados pelos mesmos motivos de neutralidade. Algumas das criações que mais chamam a atenção na arte marginal são estruturas monumentais que foram sendo construídas ao longo de muitos anos. Uma delas é o *Palais Idéal*, situado em *Hauterives*, na França, iniciado em 1879 pelo carteiro francês Le Facteur (Ferdinand Cheval (1836-1924) e terminado 33 anos mais tarde. O *Jardim das Rochas de Chandigarth*, iniciado em 1958 pelo inspetor de estradas indiano Nek Chand, ainda está sendo construído. Todas essas estruturas proporcionaram, a artistas consagrados, exemplos de formas visuais e estilísticas criadas livremente. Elas apresentam o modelo sedutor do artista como alguém que é compelido a criar – o conceito de criação

artística aparecendo aí como uma necessidade, e não decorrente de uma escolha. A arte marginal vem recebendo crescente apreço e reconhecimento público. Os artistas marginais entraram no circuito das galerias e receberam encomendas. Suas criações estão presentes em museus importantes e seus monumentos e ambientes terminaram sendo protegidos à medida em que foram inscritos em órgãos do patrimônio histórico.

ARTE NAÏF – (*ingênuo*, em francês) ou arte primitiva moderna é, em termos gerais, a arte que é produzida por artistas sem formação acadêmica. Caracteriza-se pela simplicidade e pela ausência de elementos formais da arte tradicional ocidental, como a perspectiva, harmonia cromática, composição, desenho clássico com correção anatômica ou mesmo referências tradicionais das pinturas de gênero.

ARTE POPULAR – Aquela em que o *artista* aprende seu ofício – estrutura, modelagem e outros – sem ter frequentado escolas de artes. O *artista popular* costuma ser autodidata, sem contato com a *arte erudita*, retirando da tradição as técnicas que precisa para realizar seu trabalho.

ARTEFATO – Produto de trabalho mecânico. Objeto, dispositivo, artigo manufaturado; aparelho, engenho, mecanismo construído para um fim determinado. Artefato, em arqueologia, é qualquer objeto feito ou modificado por um humano numa cultura arqueológica, que dê evidência da atividade e da vida do homem. Artefatos podem vir de qualquer contexto arqueológico ou fonte.

ARTS AND CRAFTS – (em português, artes e ofícios, embora seja mais comum manter a expressão original) foi um movimento estético surgido na Inglaterra, na segunda metade do século XIX. Defendia o artesanato criativo como alternativa à mecanização e à produção em massa e pregava o fim da distinção entre o artesão e o artista. Fez frente aos avanços da indústria e pretendia imprimir em móveis e objetos o traço do artesão-artista, que mais tarde seria conhecido como *designer*. Foi influenciado pelas ideias do romântico John Ruskin e liderado pelo socialista e medievalista William Morris. Durou relativamente pouco tempo, mas influenciou o movimento francês da *Art Nouveau* e é considerado, por diversos historiadores, como uma das raízes do modernismo no *design* gráfico, desenho industrial e arquitetura. De acordo com Tomás Maldonado, o *Arts & Crafts* foi uma importante influência para o surgimento posterior da *Bauhaus*, que, assim como os ingleses do século XIX, também acreditava que o ensino e a produção do *design* deveriam ser estruturados em pequenas comunidades de artesãos-artistas, sob a orientação de um ou mais mestres. A *Bauhaus* desejou, assim, uma produção de objetos feitos por poucos e adquiridos por poucos, nos quais a assinatura do artesão tem um valor simbólico fundamental. De forma ampla, a *Bauhaus* herda a reação, gerada pelo movimento de Morris, contra a produtividade anônima dos objetos, característica da revolução industrial.

ASSEMBLAGE - O termo *assemblage* é incorporado às artes em 1953, cunhado pelo pintor e gravador francês Jean Dubuffet (1901-1985) para fazer referência a trabalhos que, segundo ele, "vão além das colagens".

O princípio que orienta a feitura de assemblages é a "estética da acumulação": todo e qualquer tipo de material pode ser incorporado à obra de arte. A ideia forte que ancora as assemblages diz respeito à concepção de que os objetos díspares reunidos na obra, ainda que produzam um novo conjunto, não perdem o sentido original. Trata-se de justaposição de elementos, em que é possível identificar cada peça no interior do conjunto mais amplo.

AUTODIDATA – Que ou quem se instrui por esforço próprio, sem a ajuda de mestres.

BRINQUEDO – Na acepção corrente, é o objeto com o qual as crianças se entretêm. Os brinquedos, no entanto, vão além do aspecto lúdico e podem nos auxiliar a estabelecer relações e questionamentos acerca do imaginário e da realidade.

CARPINTEIRO – Artesão que trabalha com madeira, executando inclusive obras pesadas, como estruturas, vigamentos, tabuados, etc. Construtor de carruagens e carros. Trabalhador que monta o cenário no palco.

CIMENTO – Material aglomerante de uso em construção, constituído de substâncias calcárias e argilosas pulverizadas e calcinadas, ligadas com água para formar uma pasta mole que se solidifica ao secar. Material de ligação entre os grãos de uma rocha clástica, consolidada. Pode ser de origem argilosa, calcária, ferruginosa ou silicosa.

COMPASSO – Instrumento de metal usado para tomar medidas e traçar circunferências. Serve também para transferir dimensões de uma régua para um mapa ou desenho. Consiste em duas hastes que se unem numa das extremidades. Uma perna termina em ponta fina, como agulha, e a outra permite adaptar uma ponta de grafita ou um lápis. Um parafuso ajustável regula a distância entre as duas pernas. O compasso permite medir e marcar pequenas distâncias entre dois pontos com mais precisão que uma régua.

COTIDIANO – Aquilo que é habitual ao ser humano, ou seja, que está presente na vivência do dia a dia. Também pode indicar o tempo no qual se dá a vivência de um ser humano e a relação espaço-temporal na qual se dá essa vivência.

CULTURA POPULAR - Pode ser definida como qualquer manifestação (dança, música, festa, literatura, folclore, arte) que o povo produz e na qual participa de forma ativa.

DECORAÇÃO – Ato ou efeito de decorar, adornar. Conjunto de elementos de uma obra de arte ou peça artística que apelam aos sentidos (cor) ou despertam sensações (forma e movimento). Embelezamento, enfeite. Aquilo que decora, que adorna. Arranjo ornamental.

DESIGN – Refere-se à concepção de um produto (máquina, utensílio, mobiliário, embalagem, publicação, etc.), especificamente em relação a sua forma física e funcionalidade.

ENTALHE – Obra de arte feita a partir de madeira, de pedra ou usando outros materiais. Ação de entalhar, de recortar ou de esculpir em madeira. Corte, fenda ou fissura na madeira ou em outros materiais. União entre duas partes de madeira que formam um ângulo. Corte feito no mastro para anexar outra peça.

ESQUADRO – Ferramenta que é usada na escrita com régua T ou régua D.

FERRAMENTA – Utensílio, dispositivo ou mecanismo, físico ou intelectual, utilizado por trabalhadores das mais diversas áreas para realizar alguma tarefa. Pode ser definida como: um dispositivo que forneça uma vantagem mecânica ou mental para facilitar a realização de tarefas diversas.

FERRO – (do latim *ferrum*) elemento químico, símbolo Fe, de número atômico 26 (26 prótons e 26 elétrons) e massa atômica 56u. À temperatura ambiente, o ferro encontra-se no estado sólido. É extraído da natureza sob a forma de minério de ferro que, depois de passado para o estágio de ferro-gusa, através de processos de transformação, é usado na forma de lingotes. Controlando o teor de carbono (o carbono ocorre de forma natural no minério de ferro), dá-se origem a várias formas de aço. É o quarto elemento mais abundante da crosta terrestre (aproximadamente 5%) e, entre os metais, somente o alumínio é mais abundante. Historicamente importante, deu origem ao período conhecido por Idade do Ferro.

FOLCLORE – Conjunto de costumes, lendas, provérbios, manifestações artísticas em geral, preservado por um povo ou grupo populacional por meio da tradição oral. Ciência das tradições, dos usos e da arte popular de um país ou região. Origem etimológica *folk'* povo, nação, raça' + *lore* 'ato de ensinar, instrução, educação, lição'.

FORMÃO – Ferramenta usada por carpinteiros e entalhadores, constituída por uma lâmina afiada numa das extremidades, estando a outra embutida num cabo.

FROTAGEM – É a técnica de desenhar em uma folha de papel sob superfícies texturizadas.

GOIVA – Instrumento que corta ou fere a madeira para uso em entalhe. Ferramenta para uso na técnica de xilogravura. Formação de lâmina semicilíndrica que corta em forma de meia-lua. A goiva em V é utilizada para linhas de contornos e também para produção de texturas. As goivas redondas são usadas para contornos e fundos.

GRAMPO – Pregador, pegador ou prendedor de algo.

GROSA – Lima grossa para desbastar superfícies.

JOGO – Ação de jogar; folguedo, brincadeira, divertimento. O que serve para jogar. Exercício.

LIMA – Ferramenta de aço temperado, de formas variadas, cuja superfície apresenta minúsculos dentes e que serve para desgastar, por fricção, saliências ou excessos na superfície.

LIXA – Folha áspera que serve para deixar algum material liso. Material de pedreiro. Acessório usado para lixar, superfície áspera usada para desgastar outras superfícies.

LUDICIDADE – Forma de desenvolver a criatividade, os conhecimentos, através de jogos, música e dança. O intuito é educar divertindo, com prazer e interação entre os participantes. O primeiro significado do jogo é o de ser lúdico.

MADEIRA – Parte lenhosa das árvores, constituída de fibras e vasos condutores da seiva bruta, aproveitada em construção e trabalhos de carpintaria e marcenaria. A madeira de lei é a que, por ser mais rija e mais resistente ao tempo e ao cupim, se emprega em construções de envergadura e móveis.

MARCENEIRO – Aquele que trabalha com madeira, na fabricação de móveis, peças e objetos, dominando as técnicas necessárias para o manuseio de madeira. Carpinteiro.

MARTELO – Ferramenta de percussão constante de uma cabeça de aço temperado e de um cabo de madeira, usada nos diferentes ofícios manuais.

MOBILIÁRIO – Que tem a natureza dos bens móveis. Relativo a bens móveis. Conjunto de móveis de uma casa; mobília.

MODELO – Aquilo que serve de objeto de imitação. Pessoa ou qualquer objeto na reprodução do qual trabalham os artistas. Peça original de uma coleção. No ramo da moda, quem desfila com as roupas que devem ser exibidas à clientela. Conjunto de aparelhos que permitem a reprodução de determinada peça por processos usados em fundição para o preparo de objetos de metal; molde. Próprio para ser imitado.

MOLDE – Modelo oco no qual se introduz matéria pastosa ou líquida que, ao secar, toma-lhe a forma. Todo instrumento ou peça de metal, madeira, cartão, papel, etc., a partir do qual se corta, recorta ou modela alguma coisa. Exemplar, norma, modelo, tudo o que pode servir de guia ou modelo de nossas ações ou modo de proceder.

OBSERVAR – Olhar atenta e minuciosamente para a natureza, para um fato, pessoa, lugar, objeto.

OFÍCIO – Toda ação e/ou trabalho em que a técnica, a habilidade e a especialização são necessárias. Ação de se ocupar com; ocupação. Trabalho remunerado através do qual uma pessoa retira os meios necessários à sua sobrevivência; emprego.

PRESILHA – Cordão, fita ou correia, em forma de aselha, que serve para prender, apertar, esticar, etc.

RÉGUA – Peça de madeira ou outro material, usada para traçar ou medir. Instrumento utilizado em geometria, próprio para traçar segmentos de reta e medir distâncias pequenas.

SÍTIOS ARQUEOLÓGICOS – Lugares onde as peças antigas (artefatos) são encontradas. Nos empreendimentos cujas obras exigem que o solo seja escavado para algum fim, a legislação determina que se faça um trabalho de Arqueologia (Levantamento, Prospecção, Resgate e Monitoramento). É durante o resgate que os artefatos são recolhidos do sítio arqueológico, limpos, catalogados, analisados e guardados em locais próprios, com o objetivo de que estas informações permitam reconstituir a história daqueles que ali viveram.

UTENSÍLIO – Objeto que se usa para simplificar a fabricação de um produto, o exercício de uma arte, ofício, etc. Todo objeto empregado para auxiliar nas atividades domésticas.

ZOOMORFO - No grego antigo, "animal" + "forma", adjetivo que qualifica qualquer objeto que apresenta forma ou estrutura animal.

JOGO DA MEMÓRIA

O jogo é composto por 40 (quarenta) cartas, com reproduções de algumas obras de Silvio Nunes Pinto e contendo informações relativas a elas. Além destas, há neste livreto um glossário, propostas educativas, biografia do artista e o contexto no qual ele produziu sua obra. O total é de 41 (quarenta e uma) peças.

O professor pode apropriar-se deste material, trabalhando de formas diferentes, criando/acrescentando novas regras.

Como utilizar o jogo da memória:

Embaralhe as cartas e coloque as imagens viradas para baixo, no centro da mesa. Defina quem começará jogando. Cada jogador vira duas cartas por vez, tentando encontrar os pares iguais. Se forem cartas diferentes, devolva-as ao mesmo lugar e passe a vez ao próximo. O jogo termina quando todos os pares forem encontrados. Ganhará quem obtiver mais pares ao final do jogo. O jogo da memória é acompanhado por este livreto com informações que ampliam o conhecimento sobre a vida e a obra do artista.



Silvio cresceu em Viamão/RS, município que até hoje conserva suas características rurais e apreciava muito os animais, em especial os pássaros. Seus primeiros trabalhos fazem direta referência a sua atividade no campo: o boi, o cavalo, o porco, as galinhas e a cultura regional gaúcha em geral. Com um rico repertório disponível a seu redor, o artista/artesão se inspirou em muitos elementos da natureza para criar, transformando pedaços brutos de madeira em peças com entalhes e encaixes, dando vida a uma iconografia animal própria. Produziu algumas gaiolas, muitos bebedouros e comedouros, o que nos leva a pensar em como o convívio diário com a natureza o fez evoluir nas suas escolhas e desejos. Reproduz figuras referenciais da fauna e flora da região, como o pica-pau, a tesourinha, o marreco, os peixes, o tatu, as borboletas e a tartaruga, assim como também se dedica a animais exóticos, como a girafa e os macacos, uma vez que a televisão e as revistas passam também a ser sua fonte de referências iconográficas. É notável a sua evolução técnica e o seu amadurecimento estético à medida em que o trabalho com a madeira se torna a sua atividade principal. Peças como *Sem título (pinha)*, 1970; *Sem título (nu feminino com flor)*, 1990; *Sem título (macaquinhos na bananeira)*, 1991; e, finalmente, *Sem título (folha)*, 2001, nos remetem ao modernismo brasileiro, pelas cores e a simplicidade das formas, mas com uma consciência clara das profundas raízes sociais e culturais do nosso povo.

- 1) Silvio Nunes Pinto era um apreciador de pássaros. Ele criou várias peças inspirado na observação das aves. Na obra *Sem título (tesourinha)*, s/d, o artista reproduz uma ave migratória típica da região sul. Pesquise e nomeie três aves típicas de sua região. Descreva suas características, relacione-as e, após, represente – com desenho, pintura ou tridimensionalmente – uma dessas aves.
- 2) A base na qual são coladas as obras *Sem título (girafa)*, 1995 e *Sem título (folha)*, 2001, confere a elas um status de esculturas. O artista usa deste recurso para dar equilíbrio às peças. Já em *Sem título (tesourinha)*, s/d, o artista recorreu a uma outra forma para representar a ave na posição de voo, diferente também da *Sem título (pato)*, s/d. Crie uma escultura utilizando uma destas referências.
- 3) No objeto *Sem título (pinha)*, 1970, Silvio se utiliza de materiais colhidos na natureza para a composição da peça. Conforme nosso glossário, o termo *Assemblage* refere-se a *como a colagem se transforma em linguagem artística a partir da justaposição de elementos, sem perder seu sentido original*. Crie uma colagem com elementos encontrados na natureza (sementes, cascas, folhas secas, etc.). Faça uma exposição dos trabalhos.



OS OBJETOS

As ultrapassadas distinções entre as belas-artes e o artesanato, entre o erudito e o popular, entre arte e informação não funcionam mais, na medida em que a apropriação, o deslocamento, a mixagem e a fusão se tornaram procedimentos habituais para os artistas. Silvio Nunes Pinto soube fazer isto com maestria. Entre os vários exemplos de sua flexibilidade nesse sentido, devemos citar as ferramentas adaptadas (às vezes reaproveitando partes ou peças que tinham outras funções ou, em outras, com uma adaptação ergométrica própria para o uso das mesmas). Os objetos de Silvio incluem: armário, cama, cadeiras, mesa com flores entalhadas, mesa de bilhar, mesas para as ferramentas e bancadas de trabalho; caixas para guardar e armazenar, como o galo porta-ovos com mecanismo de rotação; joias (colares, abotoaduras); porta-joias e relicários; objetos decorativos, como os quadros com pinturas, relevos e entalhes; utensílios domésticos (gamelas, bandeja para pão, misturador, faca, etc.). Todos são peças de uma inventividade e um refinamento dignos do *design* mais atual e contemporâneo.

PROPOSTA EDUCATIVA

- 1) Vendo o conjunto de obras do artista Silvio Nunes Pinto temos a nítida impressão de que todos os objetos que construiu narram sua vida, seu mundo, o lugar de onde ele veio. Escolha um objeto que marcou a sua vida ou que acha muito importante para você. Pense sobre qual a sua importância e por que você tem necessidade de preservá-lo. Agora reproduza este objeto em outra linguagem artística (desenho, pintura, escultura entre outros) ou com outros materiais, mas respeitando sua forma e cor originais.
- 2) Observe o mundo a sua volta: estamos cercados de objetos. Nós não apenas produzimos e consumimos objetos, mas acabamos inclusive nos definindo a partir dos objetos que usamos e também dos que deixamos de usar. Objetos são históricos e culturais: mudam suas características e funções de acordo com o momento, a situação e o lugar. Selecione alguns objetos que estão a sua volta por ordem de importância. Classifique tais elementos em categorias (por exemplo, pelo uso, cor, forma, tamanho...), em caixas, armários gavetas, mesas, etc. Faça fotografias ou desenhos do resultado.
- 3) Crie um objeto com madeira usando algumas das técnicas utilizadas pelo artista (esculpindo, entalhando, colando, encaixando, reaproveitando).



OS BRINQUEDOS

A construção dos brinquedos foi iniciada com o estímulo do tio nas brincadeiras de rua. O primeiro desafio: um “carrinho de lomba”, com eixo e rodas de madeira. O segundo, mais sofisticado e elaborado, o “patinete”, só ficou na lembrança dos irmãos. No Acervo da FVCB temos o helicóptero, com um prego de metal para possibilitar o giro da hélice central. Também o trator, com um homem articulado para dirigi-lo e um câmbio mecânico que muda as marchas (tudo funcional e rico em detalhes). Ainda: o avião de caça, o jipe, o barco e o tanque. São brinquedos inspirados em filmes de guerra e desfiles militares. Silvio produziu brinquedos e jogos didáticos para a sua irmã Ilma (professora), como jogos da memória, jogos de relações entre palavra e imagem e jogos matemáticos, entre outros. Em *Sem título (roleta de animais)*, 1991, temos uma das peças, que, segundo Vera Chaves Barcellos, é das mais emblemáticas: uma roleta ou espécie de roda da fortuna, com uma família de macacos articulados e esculpido em madeira, representando passado, presente e futuro e uma roda da vida, com números – jogo de sorte ao acaso em que um passarinho escolhe o destino. Outra fonte de inspiração foi o futebol, representado no jogo de botão com os principais times gaúchos. Entre suas últimas peças que integram a exposição, podemos destacar uma mesa de bilhar, que o artista deixou inacabada.

PROPOSTA EDUCATIVA

- 1) Silvio Nunes Pinto teve como primeira encomenda a confecção de carrinhos de madeira. No entanto, ele decidiu confeccionar aviões. O artista, inspirado em filmes de guerra, criou a obra *Sem título (avião de guerra)*, 1991, com características de um avião de caça. Já a peça *Sem título (helicóptero)*, 1992, se destaca pela engenhosidade com que o artista resolve a mecânica de movimento da hélice e das rodas. Investigue a história da aviação no Brasil. Faça uma escultura em miniatura sobre o tema pesquisado.
- 2) Na sua infância Silvio brincava com o carrinho de lomba que ele mesmo confeccionou. Como é brincar de carrinho na atualidade? Procure a pessoa mais velha que você conhece e peça-lhe que conte como foi sua infância e quais eram seus brinquedos preferidos. Que tal planejar um brinquedo construído a partir desta conversa?
- 3) O artista confeccionou jogos de tabuleiro utilizando sua matéria-prima principal: a madeira. Construa um jogo de tabuleiro utilizando materiais recicláveis.



OS PERSONAGENS

Os modernistas não hesitaram em valorizar suas próprias raízes. Redescobriram o Brasil reinterpretando os mitos e as diversas culturas – indígenas, caboclas, nordestina –, toda uma diversidade de personagens e cenas da vida popular. Sinalizaram a desconstrução dos canais de comunicação entre o universo das elites e o das camadas menos favorecidas da população brasileira. Os personagens femininos – como nas obras *Sem título (nu feminino na janela)*, 1967, e *Sem título (nu feminino com chapéu)*, 1989 – produzidos por Silvío foram inspirados nas figuras típicas do artesanato brasileiro. Em *Sem título (capela)*, 1996, temos a representação de uma mulher orando aos pés de Nossa Senhora Aparecida, santa padroeira do Brasil e, na peça *Sem título (militar)*, 1982, percebemos sua identificação com os valores familiares, com a religião e a noção de pátria. Já a popularidade de Éder Jofre como o maior pugilista brasileiro de todos os tempos serviu a Silvío para expressar sua admiração pelo esporte e pelo lutador, conferindo força e vigor à peça *Sem título (boxeador)*, 1990. Uma de suas obras mais intrigantes, *Sem título (orelhão)*, 1967, apresenta um homem/menino falando no telefone público. A riqueza de detalhes que Silvío confere à peça nos faz pensar na importância de tal meio de comunicação para a época.

PROPOSTA EDUCATIVA

- 1) Em pequenos grupos, escolha um personagem. Pode ser alguém de seu cotidiano ou alguma pessoa pública. Como se poderia descrevê-lo? Pense sobre suas características, ações e histórias e sobre como ele pode ser representado e qual a sua importância. Dramatize em uma apresentação teatral para a turma.
- 2) A diversidade cultural e as manifestações de Arte Popular são parte do patrimônio imaterial de nosso país. Faça um estudo sobre uma região do Brasil e escolha um personagem que caracterize este local. Crie um figurino e um cenário para o personagem.
- 3) Faça uma pesquisa sobre os artistas modernistas brasileiros e crie relações entre eles e as obras de Silvío Nunes Pinto. Crie uma composição ou um objeto a partir dessas análises.

- BELTING, Hans. *O fim da história da arte – uma revisão dez anos depois*. Tradução: Rodinei Nascimento. 1ª edição Cosac Naify Portátil. São Paulo: Cosac Naify, 2012.
- COELHO, Teixeira. *Dicionário Crítico de Política Cultural: Cultura do Imaginário*. São Paulo: Editora Iluminuras LTDA, 1997.
- DEMPSEY, Amy. *Estilos, escolas e movimentos*. Tradução: Carlos Eugênio Marcondes de Moura. São Paulo: Cosac Naify, 2003.
- *Arte em Revista*. Ano 2. Número 3 – Questão O popular. Centro de Estudos de Arte Contemporânea. São Paulo: Kairós Livraria e editora LTDA, 1980.

Materiais Educativos

- FUNDAÇÃO BIENAL. *Material Educativo 30 x Bienal – Transformações na arte brasileira da 1ª à 30ª Edição*. São Paulo: 2013.
- MUSEU DE ARTE DO RIO. *Rio Jogo da Cidade*. Livro do Professor - Escola do olhar. Rio de Janeiro: Museu de Arte do Rio, 2013.
- PRATES, Valquiria. *Traços e passos: um passeio pela obra de Lasar Segall*. São Paulo: Museu Lasar Segall- IPHAN/MinC, 2007.

Coordenação educativa: Maria Margarita Santi de Kremer

Assessoria educativa: Gabriela Rodrigues

Coordenação do Projeto e Produção: Carolina Biberg

Comunicação: Andrei Moura

Centro de Documentação e Pesquisa: Fernanda Medeiros e Fernanda Porto Campos

Acervo: Thaís Franco e Marcela Tokiwa

Montagem: Patrício Farías e Altemir Sanhudo

Organização e Expografia: Vera Chaves Barcellos e Marcela Tokiwa

Projeto Gráfico: Thaís Franco

Imagens: Acervo Museu de Arte do Rio Grande do Sul (MARGS), Acervo da Pinacoteca do Estado de São Paulo, Arquivo Prefeitura de Viamão, Fábio Alt, Gustav Stickley (Coleção Beth e David Cathers), Kay Bojesen (<http://www.kaybojesen-denmark.com/monkeys-production>), Juliana Lima, Sérgio Sakakibara.

A Fundação Vera Chaves Barcellos agradece à Ilma de Nunes de Leão e aos demais familiares, Prefeitura de Viamão/RS, MARGS, Pinacoteca de São Paulo e à família da artista Tarsila do Amaral.

Sala dos Pomares

Av. Senador Salgado Filho, 8450 | CEP 94440-000
Viamão | RS | Brasil | Fone: +55 51 8229.3031/ 51 9949.0348

Administração e Centro de Documentação e Pesquisa

Av. Julio de Castilhos, 159 / 6º andar | CEP 90030-131
Porto Alegre | RS | Brasil | Fone: +55 51 3228.1445
info@fvcb.com | www.fvcb.com