

# O fazer nas memórias: o Etnodesign de Silvio Nunes Pinto

Anderson Diego da Silva Almeida \*

---

**Resumen:** Como possibilidade de discutir e contextualizar o que acreditamos ser a essência do Etnodesign, como conceito, tão utilizado pelos designers para etiquetar produtos com uma “estética” étnica, neste artigo apresentamos uma breve definição sobre sua composição, ao tempo em que construímos uma narrativa baseada na análise dos artefatos construídos pelo faber, afrodescendente, Silvio Nunes Pinto. Este que, em sua obra, deixa explícito o processo de criação, as memórias vividas, através dos signos incrustados nos objetos e as referências de um Etnodesign afro-brasileiro conectado com o ser design, a ‘não-coisa’, e um metaprojeto que nos possibilita redefinir o nosso lugar de designer e pesquisador.

**Palabras clave:** Artífice - artefatos - etnodesign - imaginário - afro-brasileiro - representação - memória.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 26]

---

(\*) Doutorando em Artes Visuais – História, Teoria e Crítica de Arte; Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS

## 1. Primeiras intenções

*E as mãos se consertam e constroem.  
Um as negras trabalhando a terra dessangrando-a.  
Outras, mulatas, de relho em punho, rumando  
esse labor.  
Outras brancas, recebendo ouro,  
contando, pesando, ensacando.  
E há mãos que oferecem artigos.  
E há mãos que compram.  
E há mãos que produzem.  
E há mãos que só transferem.  
E mãos que criam.  
E mãos que guardam.*

*E mãos que constroem santo*  
*E mãos que pintam quadro.*  
*E mãos que beliscam mulheres.*  
*E mãos que seguram mãos.*  
*E mãos que fazem carinho.*  
*E mãos que planejam.*  
*E mãos que cerram olhos.*  
*E mãos que cobrem de cal*

(FERNANDES apud KATINSKY. A técnica e sua história. 2013, p. 17).

Esta narrativa surge a partir de uma investigação que tem seu início num convite feito pela Fundação Vera Chaves Barcellos, localizada na cidade de Viamão, Estado do Rio Grande do Sul, para à produção de um texto sobre o design popular e étnico do artista Silvio Nunes Pinto, daquela cidade.

Longe de criar um modelo de taxonomia engessada por conceitos e teorias que vislumbrem o design como um campo restrito a uma prática de produção, o texto que se segue, foi norteado a partir de um levantamento imagético, feito diretamente na Fundação, e na leitura de entrevistas com parentes do artista.

Como o próprio título sugere, a intenção é discorrer sobre o fazer genuíno do artífice, Silvio Nunes Pinto, a partir das interlocuções conceituais entre o que entendemos por Etnodesign e como se configura tal terminologia, num campo estritamente amplo, que é a definição do que venha a ser o design.

Diante mão, anunciamos que nossa perspectiva se constrói nas relações que o design estabelece com o campo da Arte, da História e da Antropologia Visual. Pois, acreditamos ser essencial construirmos um pensamento sobre o fazer projetual do design, enveredando-se pelo seu teor simbólico. Assim, a memória e o imaginário tornam-se coadjuvantes nesses meandros. Contudo, a ‘não-coisa’, tão enfatizada pelo filósofo tcheco, Vilém Flusser, torna-se elemento principal para pensarmos o trabalho de Silvio, centrado no seu processo construtivo. Aqui, os valores projetuais, que tanto estão presentes no design, estarão evidentes na análise sobre o criar, o manipular e o imprimir memórias nos objetos.

## 2. A ‘não-coisa’: o dizer design

*[...] design significa aproximadamente aquele lugar em que arte e técnica (e, consequentemente, pensamentos, valorativo científico) caminham juntas, com pesos equivalentes, tornando possível uma nova forma de cultura (FLUSSER, 2007, p. 183).*

Para o filósofo Flusser, o design resultou de uma convergência entre a arte e a tecnologia no dealbar de uma nova cultura emergente nos finais do século XIX. O autor afirma que o design é processo de in-formação. Esta consiste na doação das formas no interior das coisas. A percentagem da sociedade que se dedica à produção de informação ultrapassa, de dia para dia, a da sociedade que se dedica à produção de coisas. As coisas perdem o valor e os valores são transformados em informação. “Que tipo de pessoa será um indivíduo que não

se dedica a coisas, mas às informações, símbolos, códigos, modelos?” pergunta Flusser, talvez à espera de ouvir a resposta dos designers.

Ora, o design deve contribuir exatamente para a reflexão sobre as formas com que tais objetos se apresentam, sobre a maneira como se constroem, sobre os recursos tecnológicos utilizados, sobre sua linguagem não verbal. O design permite interpretar as narrativas visuais integradas aos objetos, sejam eles de uso pessoal, laboral, ritualístico ou doméstico, conduzindo ao resgate de antigas relações com o ser e com o fazer autóctone. O design é uma potente ferramenta para o resgate da memória de um povo. Interessa-nos pensar que o termo design é aqui utilizado em sua original acepção histórica e etimológica - “design” ou “desígnio”, corresponde à ação, à intenção de se fazer algo. Flusser (2007, p. 27), assim, define o termo “design”:

Em inglês, a palavra design é substantivo e também verbo (ambos dizem muito a respeito da natureza da língua inglesa). Como substantivo, significa – entre outras coisas – propósito, plano, intenção, objetivo, esquema, enredo, motivo, estrutura básica, todos esses (e outros significados) estão ligados à esperteza e ilusão. Como verbo (to design: projetar), significa inventar alguma coisa, simular, desenhar, dar forma, ter desenhos em alguma coisa. A palavra deriva do latim *signum*, significando sinal, e dividem a mesma raiz antiga. Assim, etimologicamente, design significa ‘de-sign’ (‘de-sinal’). Assim surge a questão: como a palavra design veio vindo através do mundo para completar seu significado até a presente data? Esta não é uma questão histórica, não necessita que se envie alguém para examinar textos e constatar quando e onde a palavra se estabeleceu com o atual significado. É sim, uma questão semântica, e necessita fazer alguém considerar precisamente porque a palavra tem tal significado ligado ao discurso contemporâneo sobre cultura.

Cardoso (2000), nessa mesma perspectiva, reinterpreta as ideias de Vilém Flusser ao afirmar que a origem imediata da palavra está na língua inglesa, na qual o substantivo design se refere tanto à ideia de desígnio, intenção, quanto à de configuração, arranjo, estrutura “e não apenas de objetos de fabricação humana, pois é perfeitamente aceitável em inglês, falar do design do universo ou de uma molécula” (CARDOSO, 2000, p. 16). A origem mais remota da palavra está no latim *designare*, verbo que abrange ambos os sentidos, o de designar e o de desenhar.

Sob essas interlocações, entre o conceito de design e sua eventual configuração, partimos dessa estrutura para pensarmos o design “distante” do que é aparentemente fomentado pelas grandes indústrias e pela dita reprodução em série. O design vincula-se à representação dos artefatos através das práticas construtivas. Estas integram o próprio conceito, pois, como registra Flusser (2007), o design é ideia, antes de virar produto, além de ser também processo construtivo e formas de representação. Assim, sob o viés da produção em série, é perceptível que o design é uma “arma capitalista”, pois vende produtos, imagens e marcas, e ao se preocupar apenas com o mercado, ocasiona o fato do isolamento étnico. Ao tomarmos o conceito, é possível pensar o design no lugar desses produtos, os valores, as tradições, modos de sentir, de falar, nos quais não busca dinheiro; “e o ‘design’, do

Etnodesign, do qual se busca o entendimento neste artigo, vem do sentido genuíno do termo, o estudo do fazer (designio) de determinada etnia e da interpretação das técnicas de produção do fazer étnico.

### 3. O étnico: o produzir design

*[...] design é compor um poema épico, executar um mural, pintar uma obra de arte, escrever um concerto [...](PAPANNEK, 1995, p. 27)*

No Etnodesign, o método interpretativo das culturas étnicas inicia-se no processo de design que busca compreender os símbolos e como os artefatos são construídos. Papanek (1995) afirma que todos os homens são designers, pois toda atividade humana é característica de design, como planejar e programar algo visando um objetivo.

O termo design ganhou destaque após a Revolução Industrial, mas já era conhecido antes deste acontecimento. A origem da atividade pode ser vista no movimento precursor do design, Arts and Crafts, liderado por Willian Moris. Naquele movimento, o artesão executava manualmente todas as etapas do processo de produção. Então é possível afirmar que o design é a materialização de uma ideia ou o planejamento de algo.

Tudo o que fazemos, quase todo o tempo, é design. O design é básico em todas as atividades humanas. Planejar e programar qualquer ato visando um fim específico, desejado e previsto isto constitui o processo de design [...] design é compor um poema épico, executar um mural, pintar uma obra de arte, escrever um concerto. Mas design é também limpar e organizar uma escrivaninha, arrancar um dente quebrado, fazer uma torta de maçã, escolher os lados de um campo de futebol e educar uma criança (PAPANNEK, 1995, p.27).

Com isso, podemos considerar que um grupo étnico que produz um artefato está realizando um processo de design, pois os mesmos apresentam funcionalidade e são frutos de um processo intelectual, além de um trabalho manual. Para Canevacci (2005), não se pode dizer que não é design aquilo que um determinado grupo étnico produz, só porque ele não conhece o produto, é preciso analisar o contexto do planejamento até o produto final. Kobayashi (2011) finaliza dizendo que o design está ligado à cultura, pois compreende a história de uma sociedade e, paralelamente, é construído por meio de uma linguagem que o designer quer que se torne passível de interpretação.

Ora, o processo de afastamento do design brasileiro em relação a suas origens culturais e étnicas deve-se, inicialmente, ao processo de implementação das escolas em nosso país, como se deduz da afirmação de Cardoso (2000, p. 171): “Pelo menos duas grandes experiências de implantar o ensino formal do design em países periféricos, se inspiraram diretamente no modelo ulmiano: a ESDI, no Brasil e o National Institute of Design em Ahmedabad, na Índia”. Nesse contexto, o autor alerta para o alheamento de designers que ostentam um imoderado e deslocado orgulho em função dessa condição histórica:

(...) existe uma outra história do design que passa pelas escolas e por uma curiosa obsessão com linhagens e vínculos institucionais como marcos essenciais da legitimidade profissional. Até bem recentemente, por exemplo, não era incomum um designer brasileiro querer traçar a sua genealogia profissional da ESDI para a Escola de Ulm e de lá para a Bauhaus, um tanto como certos emergentes se dizem descendentes dessa ou daquela casa real da Europa” (CARDOSO, 2000, p. 168).

Canevacci (2005), um dos pais da antropologia visual, afirma que sempre as definições surgem depois que o fato acontece. Com o design, não foi diferente. Ele existe desde sempre, pois é do homem o sentido de fazer algo, de colocar no mundo coisas. Mas o termo veio muito depois, e não podemos dizer que não é design aquilo que uma determinada sociedade produz, só porque ela não conhece o termo.

Nesse contexto, o Etnodesign é potencialmente um campo para pesquisas em design. Nogueira (2005) registra que essa proposta surge quando o interesse do estudo for a arte, a cultura material e as simbologias encontradas nos artefatos das etnias que já habitaram, ou que participaram do processo de colonização de um país. É sugerido como uma forma de rever os processos, a tecnologia e o entendimento daquilo que é produzido por etnias que contribuíram com seu meio de produção para a formação do universo simbólico dos materiais e dos produtos que fazem parte do cotidiano de uma determinada população. Aproxima-se da arte em seu universo estético e simbólico, com base em trabalho de reconhecimento e identificação da cultura material de diferentes etnias. O olhar do designer soma-se a esse trabalho de investigação que pode revelar surpresas através do aprendizado de suas tecnologias e interpretações de seus ícones (NOGUEIRA, 2005). Assim, o Etnodesign cumpre a finalidade de estudar a cultura material, pesquisar formas, métodos de produção étnica e interpretar a história e o imaginário, através dos significados transmitidos pelos artefatos.

#### 4. O imaginário: o ser Etnodesign em Silvio Nunes Pinto

*Pegue um Mestre, coloque-o em um navio que está naufragando e imagine o lance de dados. Ele está nas mãos do destino. É o último desafio que lança ao céu. Mas será ele mais forte do que o acaso?* (MARLLAMÉ, 2014).

No seu sentido mais amplo, design representa conceitos a partir de “códigos de expressões visuais por meio de processos de execução e produção”. Nunes (2008) completa que, o design pode formar estruturas e relações. Aqui, o que configuramos chamar de Etnodesign afro-brasileiro.

Partindo de toda concepção conceitual mencionada, anteriormente, este artigo sintetiza um olhar/pensamento sobre a obra do faber Silvio Nunes Pinto, trabalhador rural que, no exercício de suas atividades diárias e para atender às demandas de suas realidades concreta e psíquica, produziu objetos ricos em detalhes e acabamentos, apesar de não se restringir

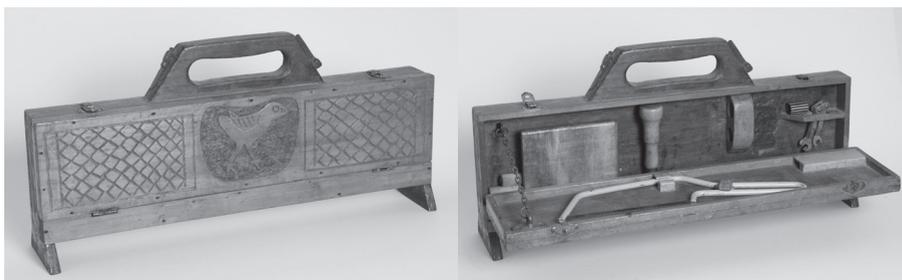
somente às funções a elas destinadas. Sua obra é regida pela demanda imaginária e criativa que fabrica e dá forma à matéria indistinta da doméstica e distinta do sistema de arte.

Silvio nasceu em 1940 em Viamão, cidade do Estado do Rio Grande do Sul, e ali morreu em 2005. Pertencente a uma família numerosa, além de trabalhar no campo, quando mais jovem, foi jogador amador em dois clubes de futebol local. Sua existência se entrecruza com a da artista Vera Chaves Barcellos e seu marido, o escultor chileno Patricio Farias, quando ambos passaram a morar na chácara do casal, em Viamão, e nela construíram seu ateliê. Ali, já se encontravam a propriedade de Silvio e a de sua família (BARCELLOS, 2016).

Acreditamos que um dia, Silvio olhou para as estrelas, sempre no mesmo lugar, no mesmo meridiano, e começou a jogar seus dados. As estrelas lhe traçavam as constelações, e os dados, seu destino. Por certo que os astros luminosos, desconhecidos uns dos outros, não se configuraram por si sós. Se o real é, conforme afirma Lacan (1985, p. 49), “o que retorna sempre ao mesmo lugar”, como as estrelas, então só o apreendemos por meio do imaginário o que é inscrito pelo simbólico. As constelações evidenciam o modo como ambos, o real e o imaginário, se efetivam, subjetivando o real: Silvio deixou-se levar por essa constelação.

Fato é que Silvio, em um determinado momento de sua vida, certamente tempestivo, pois ele próprio é náufrago de um barco à deriva, começou a lançar seus dados e produzir objetos. Para além da vida, a pulsão de seu imaginário lhe apontava paradoxalmente, seu sintoma: ser artista, ser designer. Essa alegoria, de náufrago de um barco à deriva, evoca a angústia, o nada e a incerteza do processo criativo. Mallarmé (2014), no prefácio de seu poema, explica: “Pegue um Mestre, coloque-o em um navio que está naufragando e imagine o lance de dados. Ele está nas mãos do destino. É o último desafio que lança ao céu. Mas será ele mais forte do que o acaso?”.

Fazer design é isso. É o último desafio aos céus e aos mares, pois o sentido do objeto exige ser “mais forte” que um dilúvio na linguagem instituída. Trata-se da ruptura de todos os sentidos configurados e da realização, no caos, do mergulho profundo no mar criativo. Nesse momento o simbólico dá lugar ao nada, ao sem sentido, mas sempre à espreita está o real: o objeto materializado.



**Figura 1.** Caixa de ferramentas produzidas por Silvio Nunes Pinto. Fonte: BARCELLOS, 2018

A obra de Silvio Nunes Pinto é tão enigmática que a leitura que fazemos sobre seus objetos, começa a nos revelar que ele vai muito além de um simples artífice e/ou artesão. O mistério que ele deixou encrustrado começa a ser decifrado no momento em que estamos diante de suas centenas de ferramentas, todas produzidas com maestria. Seu ofício era tão meticulosamente caudado que ele não precisava de energia elétrica para desenvolver seu trabalho. Não é tarefa fácil pensar em um objeto, produzi-lo e, antes de tal feito, elaborar as ferramentas que o construirá. Podemos afirmar que é a força do imaginário e do simbólico em Silvio, inscrita na linguagem Etnodesign, que dá sentido ao seu universo. Por meio dela, ele busca respostas para a angústia existencial no processo de vida, na tensão entre a constituição do sujeito e sua apreensão do mundo, diante da experiência da passagem do tempo, do destino inevitável da vida, a morte.

Os objetos de Silvio resultam de um percurso antropológico (DURAND, 1989), em cujo caminho existe uma troca intensa entre as pulsões subjetivas e as intimações objetivas (os fatos que nos demandam na realidade concreta). O trajeto é moldado por um movimento dinâmico e organizador, com expressões de interações múltiplas, além de ser representado por um objeto que se deixa moldar com a reversibilidade dos imperativos pulsionais do sujeito. Em seus objetos, signos de temporalidade e da realidade vivida, impulsionou registros de memória e de uma vida repleta de rupturas: a vida lhe obrigou a abandonar sonhos. A manipulação da madeira, que aprendeu trabalhando numa marcenaria, com um tio, juntamente com seu interesse por documentários sobre a África, Amazônia, artesanato brasileiro e as carrancas, lhes proporcionou refúgio. As memórias de vida de Silvio Nunes Pinto estão espalhadas em seus objetos, como fragmentos produzidos com tanto esmeril.

Dentro desse universo simbólico, é importante mencionarmos que a teoria do imaginário de Durand (1989) baseia-se na convergência de símbolos que se (re)agrupam ao redor de núcleos organizadores, as constelações, que consideramos, nesta análise, cada detalhe produzido por Silvio. Estas constelações, estruturadas por isomorfismos, constituem uma polarização das imagens, sugerindo uma estreita relação entre os gestos do corpo e as representações simbólicas. Os símbolos constelam porque são desenvolvidos de um mesmo tema arquetípico. São, portanto, variações de uma imagem primeira. Assim é que a obra de Silvio se agrupa em uma produção de objetos militares, peças utilitárias de mobiliário como cadeiras esculpidas, mesas, estantes, armários, luminárias; objetos de uso pessoal como abotoaduras, pingentes de madeira; figuras do mundo rural: esculturas de animais, pássaros e mamíferos, e também pequenas esculturas de figuras humanas; equipamentos e instrumentos utilizados em seu ofício de trabalhador rural.

De tal modo, Silvio viveu em função de sua produção, iniciada na década de 1960, até morrer. Como artífice pôs linguagem em seu silêncio e, sem interlocutores, produziu objetos pequenos, grandes, úteis, sem utilidade, e até mesmo com utilidade (figuras 2 e 3). Para tanto, usava o que tinha em mãos: arame, barras de metal, restos de madeira, canivete, serras e ferramentas por ele improvisadas. Em momento algum mostrou a alguém o que fazia; e guardou tudo em sua pequena casa de 10 m<sup>2</sup>. Seus familiares não sabiam da tamanha produção escondida dentro de seu ateliê.



Figura 2 e 3. Objetos diversos. Fonte: BARCELLOS, 2018

Após a morte de Silvio, em 2005, Vera Chaves Barcellos tomou contato com a diversidade e riqueza do imaginário de sua obra (BARCELLOS, 2016), ao entrar em sua casa de madeira. Encontrou objetos diversos, auxiliares ou inúteis às atividades de jardineiro, organizacionais de fatos da vida cotidiana, que ultrapassam suas funcionalidades para fazer suturas parciais em sua relação com o mundo. Assim, compreendemos sua obra como produtos originários de fatos, reais e psíquicos, que lhes demandaram representações visuais, relacionados às suas questões existenciais, que necessitam de nós uma postura de decodificadores. Silvio deixou um mistério que paira sempre que ficamos diante de alguns de seus objetos.

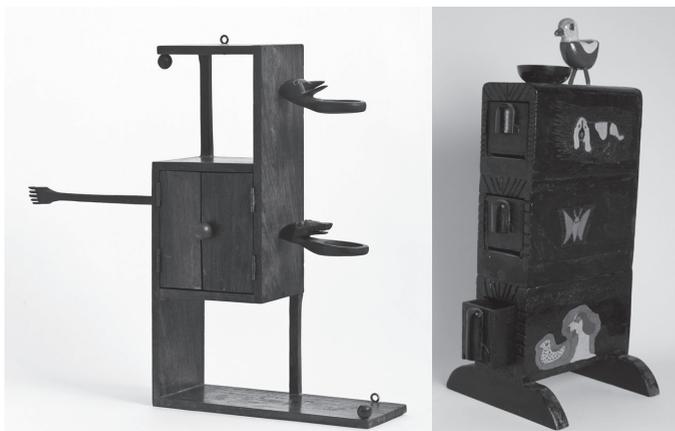


Figura 4 e 5. Móveis com grafias de animais. Fonte: BARCELLOS, 2018

Rotular sua produção apenas como artística seria empobrecer o que de tão especial ela possui. Silvio usou suas mãos para produzir complexos desenhos, encaixes, entalhes, com

exímio e violento trabalho com a madeira. Pois, em cada peça, há uma narrativa de vida que transpassa a dialética produzida: o ser artífice-anônimo. Por este viés, nosso pensamento envereda-se a defender que, em sua grande produção, encontramos a configuração de um Etnodesign afro-brasileiro, que perpassa pelo fazer do designer, do artista e que o coloca como um “fazedor” de coisas que por si explicam o seu imaginário.

Aquém do sistema de arte (CAUQUELIN, 2005), da história da arte e do design, Silvio fabrica sua história e seu próprio sistema, o enigmático universo, escondido em 10m<sup>2</sup>. Seus objetos/signos e procedimentos são únicos e possuem, ao nosso entendimento, um metaprojeto pautado nas suas próprias necessidades. Sua autonomia e transgressão residem em sua ruptura com a distribuição dos lugares e enunciações instituídas, em redesenhar o espaço e o tempo das coisas comuns para servir às potências da vida, do imaginário e necessidades humanas. Não obstante o artífice não estivesse preocupado em fazê-las.



Figura 6 e 7. Móveis com grafias de animais. Fonte: BARCELLOS, 2018

Não percebemos as obras de Silvio em categorias diferentes, com propostas intencionais distintas: objetos utilitários e não utilitários; arte e/ou design. Silvio produz arte e design, com liberdade criativa, e dá vazão à sua potência sem que seu pensamento seja dissociado da vida cotidiana e categorias propostas pelo campo da arte ou do design. O que ele consome, os fatos cotidianos, alimento para sua produção, lhe consome em representações criativas. Esta é a política definida por si mesma. Sua política é fazer, como agente de uma ação, sobre uma matéria e, paradoxalmente, se fazer por meio dela. Suas obras são contraditórias e dialéticas, pois herméticas e abertas a novos sentidos. Ao rés do chão, as peças de Silvio conquistam sua autonomia; não serve nada além de si mesma. Aquém da história da arte e do design, ele fabrica sua história, seus objetos e procedimentos.

Segundo Barthes (1992, p. 172), “[...] Significar quer dizer que os objetos não veiculam somente informações, pois nesse caso eles apenas comunicariam, mas constituem também sistemas estruturados de signos [...]”. Nas palavras de Bomfim (1999) o design configura objetos incorporando valores culturais que o cerca, sendo, portanto, um processo dialético entre mimese e poese. É isso que encontramos no enigmático conjunto de peças de Silvio: algo que está além do material e do formal; transcende o experimental e se torna código de sobrevivência.



Figura 8 e 9. Conjunto de luminárias. Fonte: BARCELLOS, 2018

## 5. Arrematando as memórias: possíveis considerações

A compreensão do design, em Silvio, supera a definição de tê-lo somente como um lampejo artístico ou uma ação racional de engenharia, pois se trata de uma prática cultural que impõe formas a valores estéticos e utilitários.

Entender o Etnodesign, em sua obra, implica refletir sobre a memória e o imaginário atrelado aos seus artefatos, o discurso construído pelos seus entalhes, desenhos que compõem suas formas, pinceladas e rasgos de sobrevivência, através da relação entre o individual, o coletivo, a natureza, o entorno, entre o tempo e sua história.

Dentro deste aspecto, o Etnodesign evidencia os traços e a matéria-prima manipulada, a mente de Silvio Nunes Pinto, seu ato criador e as tecnologias desenvolvidas por suas mãos. Esse mestre traduz criatividade e certo humor, fazendo, assim, com que muitas de suas peças não sejam decifradas de primeira em seu motivo ou utilidade. Nesse sentido, as caixinhas de ferramentas entalhadas e seus móveis nunca parecem ser exatamente o que tendem a ser, tamanha é a estranheza causada pelo design excêntrico. Na mesma pers-

pectiva, os objetos que Silvio considerava decorativos por não terem função, porém que, observados sobre o cruzamento da arte com o design, podem facilmente ser reconhecidos como esculturas e como um código cheio de experimentações. Ao público deixou a tarefa de entender o seu mistério.

As peças de Silvio trazem o seu mundo: a família, a infância, a natureza, os seus gostos e as faltas. São pássaros coloridos que retratam leveza e sua sensibilidade, são encaixes que desconfiguram, nitidamente, o que aos nossos olhos parece óbvio. A obvialidade é algo que o artífice driblou. O comum é desfeito e a memória codificada ganha plástica, vida e camadas e mais camadas de histórias.

Silvio, como artífice, é também um excelente construtor de imagens a partir de suas memórias. As peças são compostas por uma extraordinária montagem de tempos heterogêneos, montagem esta que forma anacronismos que partem do imbricamento entre sua narrativa de vida e sua ousadia em tornar seus objetos únicos. Desse modo, a sobrevivência das imagens memorialísticas, fruto de seu imaginário, presente nos objetos e em seu no Etnodesign, abre fendas nos modelos de temporalidade; logo, nos modelos de historicidade na arte e no design brasileiro, na concepção do que acreditamos ser o conceito de design. Revela, contudo, paradoxos, ironias do acaso e mudanças retilíneas, impostas por um sistema onde os maiores sobrevivem. Nosso artífice foi na contramão e sobreviveu.

## 6. Bibliografia

- Barcellos, Vera. Silvio Nunes Pinto. (2016) *Folder da exposição Silvio Nunes Pinto: Ofício e Engenho*. Disponível em: <[http://fvcb.com.br/?page\\_id=346](http://fvcb.com.br/?page_id=346)>. Acesso em: 9 abr. 2017.
- \_\_\_\_\_. (2018). *Silvio Nunes Pinto: ofício e engenho*. Thaís Franco (Org.); Texto Vera Chaves Barcellos .../e tal. Viamão: Fundação Vera Chaves Barcelos.
- Barthes, R. (1992). *Elementos de semiologia*. São Paulo: Cultrix.
- Bomfin, A. G. (1999) Coordenadas cronológicas e cosmológicas como espaço das transformações formais. COUTO, Rita Maria de souza; OLIVEIRA, Alfredo Jefferson (Org.). In: *Formas de design: por uma metodologia interdisciplinar*. Rio de Janeiro: 2AB. p. 137-155.
- Cauquelin A. (2005) *Arte contemporânea: uma introdução*. São Paulo: Martins Fontes.
- Canevacci, M. (2005) *Culturas extremas: mutações juvenis nos corpos das metrópoles*. Rio de Janeiro: DP&A.
- Cardoso, R. (2000) *As origens históricas do designer: algumas considerações iniciais*. In: *Estudos em Design – Design Articles V. IV, nº2*.
- Durand, G. (1989) *As estruturas antropológicas do imaginário*. Trad.: Hélder Godinho. Lisboa: Editorial Presença.
- Flusser, V. (2007) *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. (Org.). Rafael Cardoso. Raquel Abi-Sâmara (trad.). São Paulo: Cosac Naify.
- Katinsky, J. (2013) *A técnica e sua história*. In: *Arte, adorno, design e tecnologia no tempo da escravidão*. São Paulo: Museu Afro Brasil.
- Kobayashi, K. T. (2011) *O Etnodesign como mediador entre saberes tradicionais e design*. 2011. 76p. Trabalho de Conclusão de curso (Bacharel em Design Gráfico) - Universidade Estadual de Londrina, Londrina.

- Lacan, J. (1985) O Seminário. In: Os quatro conceitos fundamentais da psicanálise. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Mallarmé, S. (2014) Um lance de dados. Trad.: Álvaro Faleiros. São Paulo: Ateliê Editorial.
- Nogueira, J. (2005) *F. S. Etnodesign: um estudo do grafismo das cestarias dos M'Byá Guarani de Paraty - Mirim* (RJ). Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-Graduação em Departamento de Artes e Design. PUCRIO.
- Nunes, M. Cordeiro. (2008) *Etnodesign: uma ferramenta de auxílio na preservação do patrimônio cultural Krenak*. 2008. Monografia de Pós-graduação – Universidade vale do Rio Doce, Governador Valadares.
- Papanek, V. (1995) *O que é design? In: Revista Arquitetura, nº5, ano 1.*

---

**Resumen:** Como una posibilidad para discutir y contextualizar lo que creemos que es la esencia de Etnodesign, como un concepto, utilizado por los diseñadores para etiquetar productos con una "estética" étnica, en este artículo presentamos una breve definición sobre su composición, el tiempo en que construimos una narrativa basada en el análisis de los artefactos construidos por el faber, Afrodescendente, Silvio Nunes Pinto. Esto, en su trabajo, hace explícito el proceso de creación, los recuerdos vividos, a través de los signos incrustados en los objetos y las referencias de un Etnodesign afro-brasileño conectado con el ser, la "no-cosa", y un metaproyecto que permite Nos permite redefinir nuestro lugar como diseñador e investigador.

**Palabras clave:** Artífice Artefacto - etnodesign - imaginario - afro-brasileño - representación - memoria.

**Abstract:** As a possibility to discuss and contextualize what we believe to be the essence of Etnodesign, as a concept, so used by designers to label products with an ethnic "aesthetic", in this article we present a brief definition about its composition, the time in which we construct a narrative based in the analysis of the artifacts constructed by the faber, Afrodescendente, Silvio Nunes Pinto. This, in his work, makes explicit the process of creation, the lived memories, through the signs embedded in the objects and the references of an Afro-Brazilian Etnodesign connected with the being, the 'non-thing', and a metaproject that enables us to redefine our place as designer and researcher.

**Keywords:** Artificer - artifact - etnodesign - imaginary - afro-brazilian - representation - memory.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

---