

# **Design de Superfície: caminhos e possibilidades entre a arte, a tecnologia e o design**

*Surface Design: ways and possibilities between art, technology and design*

MINUZZI, Reinilda. Dr<sup>a</sup>; Universidade Federal de Santa Maria  
reibmin@yahoo.com.br

OLIVEIRA, Monique Aline A. de. Graduada; Universidade Federal de Santa Maria  
monikealyne@yahoo.com.br

## **Resumo**

Focando sobre o percurso do Design de Superfície e Estamparia na Universidade Federal de Santa Maria, o artigo aborda as inter-relações entre a arte, a tecnologia e o design, através de aspectos da prática didática e de investigação na área, inserida no âmbito das Artes Visuais. Destaca a pesquisa criativa, com a integração de processos manuais e digitais, de modo a embasar perspectivas de trabalho inovadoras na área.

**Palavras Chave:** design de superfície, arte, tecnologia.

## **Abstract**

With focus on the passage of the Surface and Pattern Design in the Santa Maria Federal University, the article approaches the inter-relations between art, technology and design, through aspects of the practical didactics and of inquiry in the area, inserted in the scope of the Visual Arts. It detaches the creative research, with the integration of manual and digital processes, in order to base innovative perspectives of work in the area.

**Keywords:** surface design, technology, art.

**Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**

8 a 11 de outubro de 2008 São Paulo – SP Brasil ISBN 978-85-60186-03-7

©2008 Associação de Ensino e Pesquisa de Nível Superior de Design do Brasil (AEND|Brasil)

Reprodução permitida, para uso sem fins comerciais, desde que seja citada a fonte.

Este documento foi publicado exatamente como fornecido pelo(s) autor(es), o(s) qual(is) se responsabiliza(m) pela totalidade de seu conteúdo.

## **Contextualização**

Percorrendo um caminho iniciado com técnicas artesanais mais antigas, manifestadas em práticas culturais diversas, chegando à evolução tecnológica de materiais e processos na contemporaneidade, o desenho de padrões para superfícies se estabelece como campo investigativo abrangente e recurso diferenciador, podendo se agregar ao projeto dos mais diversos produtos.

Com o impulso dos últimos desenvolvimentos tecnológicos ganha espaço de pesquisa também sob o aspecto do resgate de procedimentos e métodos de artesãos e artistas em seu trabalho com os materiais, afora as variações pertinentes ao contexto ao qual se insere. Com a diversidade de experimentações e aplicações sugeridas nesse processo, verifica-se a potencialidade de pesquisa da área, permitindo encarar os universos da arte e do design como complementares entre si.

Dessa forma, o design de superfície se consolida como um espaço único, que tem na criação artística um ponto forte de apoio, estabelecendo a aproximação positiva entre os dois campos na interface com a tecnologia.

## **Aspectos Conceituais**

A área gráfica ou design gráfico (comunicação/programação visual) tem seu campo de atuação em distintas disciplinas, em peças que vão desde impressos a páginas Web.

Similarmente ao design gráfico, lidando com a bidimensionalidade, o design de superfície volta-se a idealizar e projetar estampas para superfícies variadas. Na execução do projeto faz-se uso de diversos processos de estampa industrial (como serigrafia a quadros/cilindros, termo-transferência), tendo em vista a aplicação em diferentes setores industriais.

A denominação foi introduzida no Brasil por Renata Rubim (2005) e abrange todo o tratamento (preocupação cromática e formal) fornecido a qualquer superfície, sendo têxtil, papelaria, cerâmica, plástica, emborrachada ou em utilitários (louças). No conceito de Ruthschilling,

o design de superfície é uma “atividade técnica e criativa cujo objetivo é a criação de imagens bidimensionais (texturas visuais e tácteis), projetadas especificamente para a constituição e/ou tratamento de superfícies, apresentando soluções estéticas e funcionais adequadas aos diferentes materiais e processos de fabricação artesanal e industrial. (RUTHSCHILLING, 2008).

Situa entre o design gráfico e o design de produto, envolvendo interação entre Imagem (Programação Visual) e Objeto (Desenho de Produto), de acordo com a sistematização de Redig (1983). Embora tratando da superfície (aparência do produto ou interface), que é bidimensional, ao desenvolver os aspectos projetuais da atividade, necessita-se conhecer e trabalhar adequadamente com matérias-primas e características dos objetos onde é realizada a interferência, além de se conhecer os processos produtivos como um todo.

Igualmente, buscando classificar os objetos de trabalho do design, Freddy van Camp (1998) estabelece uma tipologia da atuação profissional do designer (cinco grandes áreas), entre as quais destaca o campo da *estamparia ou design de superfície* na área de *produtos orientados para a função*, denominando-o como a especialidade *têxtil e patterns* (incluindo

estamparia em geral, têxteis para moda e decoração, padrões decorativos, papéis de parede, azulejos). Faggiani ratifica as colocações do autor, dizendo que a área de *têxtil e patterns* trata da “criação de superfícies bidimensionais usadas na confecção de artigos de moda e decoração, levando em conta as tendências” (FAGGIANI, 2006, p. 99).

As classificações apresentadas revelam a diversidade de atuação possível neste campo e possibilitam dimensionar adequadamente ênfases e expertises, de forma a pensar propostas de formação ajustadas aos diferentes contextos, sobretudo face à constituição híbrida da atividade em questão.

## **Interlocução entre a arte, a tecnologia e o design**

Possuindo uma trajetória de mais de quinze anos na formação acadêmica, a área de design de superfície e estamparia constitui uma alternativa importante de estudo no contexto da Universidade Federal de Santa Maria. Neste percurso, iniciado em cursos de extensão voltado a indústrias, surgiram as bases para que a proposta inicial se aperfeiçoasse e fortalecesse, tornando-se referência na formação de graduação e pós-graduação na área.

A relação entre arte/tecnologia/design permeia todo o percurso da pesquisa em estamparia, sendo tratado com ênfase no Curso de Artes Visuais, pois pretende colocar em proeminência a criatividade discente, instigando o aluno a buscar diferentes alternativas para solucionar esteticamente as superfícies.

## **Experimentações e estudos desenvolvidos**

Concentrando-se na investigação de materiais e técnicas que possam tornar o desenho diferenciado e criativo, busca-se o desenvolvimento do potencial individual, o que se dá a partir de um currículo individualizado. No que tange à prática didática, através de propostas iniciais como estudo de texturas e ritmos, ou a geração de formatos geométricos e orgânicos, em um processo de criação/reflexão, procura-se tornar o olhar do estudante sensível ao ambiente em que está inserido, de forma a fazê-lo parte do trabalho desenvolvido.

A primeira etapa prioriza os estudos à mão livre, momento em que módulos e *rappports* são pensados em esboços do que se quer retratar, seguidos de finalização em técnicas variadas, pois, segundo Rubim (2005) “a idéia equivocada de que o desenho não importa para a realização de um projeto de superfície deve ser eliminada”. A autora acrescenta que “o designer que consegue unir conhecimentos básicos de desenho, juntamente com a criatividade desenvolvida possui maiores chances de sucesso no mercado”

A fusão com a tecnologia surge na próxima etapa, onde as imagens geradas manualmente são digitalizadas (escaner/máquina fotográfica). Após, segue-se o tratamento e a construção de repetições através de *softwares* gráficos, com uma análise minuciosa do resultado obtido face à proposta de aplicação (Figura 1). Alternativas estão sendo arrazoadas, como a aquisição de *softwares* específicos para o desenvolvimento na área, facilitando a realização de redes e simulação da estampas no objeto/superfície no qual se projeta a aplicação.



Figura 1: Módulo à mão-livre; Repetição, com uso de softwares gráficos; Simulação da estampa aplicada ao objeto para o qual foi idealizada. (Estudos desenvolvidos por Monique Arabites, 6º semestre)

## **Pesquisas teóricas desenvolvidas**

Através de investigação paralela, com foco na atuação em design de superfície, busca-se ampliar o conhecimento e compreensão acerca da atividade e sua prática dentro e fora do país. Algumas das estratégias adotadas para tal são: (1) catalogação de pesquisas acadêmicas já desenvolvidas, internamente, e demais produções teóricas relativas à área em âmbito nacional e internacional; (2) verificação de sites relacionados na Internet que apresentem reflexões ou desenvolvimentos pertinentes ao assunto abordado, com relevante informação de artistas ou designers atuantes na área; (3) busca por eventos que difundam estudos acadêmicos ou profissionais em design, arte e tecnologia. Tais ações visam a construção de um panorama mais ampliado, envolvendo o design de superfície como campo de investigação e atuação profissional.

Ao identificar as inter-relações presentes entre arte, design e tecnologia, na pesquisa prática e teórica em design de superfície, busca-se o fortalecimento da área no contexto em questão. Por sua diversidade de atuação, o design de superfície agrupa aspectos acerca de materiais e tecnologias em constante desenvolvimento, associados ao resgate de habilidades tradicionais, convivendo com as mais modernas. Isso estabelece um ambiente dinâmico de aprendizagem, para o qual é necessário comumente empregar métodos multidisciplinares e colaborativos a fim de traduzir a abrangência dos materiais têxteis e dos demais no contexto do corpo e do espaço onde cumprem sua função.

A partir das reflexões de Chataignier (2006), tomando o exemplo dos têxteis, em sua construção fio a fio, manual ou industrial, resultam carregados de linguagens e usos peculiares, nos quais a estamparia é um dos mais expressivos recursos, tendo a finalidade de chamar a atenção do usuário. Para a autora, a influência sociocultural é que vai definir as

características de muitos dos padrões de estampa, além das questões mais subjetivas. Assim, o criador necessita explorar ao máximo seus referenciais internos e externos, determinando uma gama abrangente de possibilidades que vai descobrindo e consolidando.

### **Considerações finais**

Hoje os entrecruzamentos das áreas do conhecimento são comuns e esperados, revelando processos híbridos nos quais os limites se atenuam, possibilitando contínuas inovações. O que é arte, o que é design - são questões subjacentes que se colocam para ampliar o campo da investigação e da produção científica.

No caso específico do design de superfície, mesmo ancorado em uma base tecnológica, a aproximação ao campo artístico e o conhecimento/domínio de processos, muitas vezes quase artesanais, permite a descoberta de uma gama maior de possibilidades criativas, projetando uma expectativa positiva no que se refere à valorização e incremento desta área de pesquisa no país.

Assim, a partir de um rol de práticas e experimentações curriculares personalizadas, apropriadas ao perfil de cada sujeito em questão, com ênfase em processos criativos individuais, evidencia-se uma dinâmica possível de formação/pesquisa em design de superfície e estampa, capaz de inter-relacionar arte, tecnologia e design.

### **Referências**

CAMP, F. van. Áreas de atuação profissional do designer, uma tentativa de classificação. **Anais do P&D Design 98**. Rio de Janeiro, v.1, p.307-315. out. 1998.

CHATAIGNIER, G. **Fio a Fio: Tecidos, Moda e Linguagem**. Rio de Janeiro: Estação das Letras, 2006.

FAGGIANI, K. **O poder do design: da ostentação à emoção**. Brasília: Thesaurus, 2006.

REDIG, J. **Sentido do design ou desenho industrial ou desenho de produto e programação visual**. Rio de Janeiro: ESDI, 1983.

RUBIM, R. **Desenhando a Superfície**. São Paulo: Rosari, 2005.

RUTHSCHILLING, E. A. **Núcleo de Design de Superfície**. Design de superfície. Conceito, 2006. Porto Alegre: UFRGS/ Instituto de Artes/ Núcleo de Design de Superfície. Disponível em: <<http://www.nds.ufrgs.br>>. Acesso em 20/Mar/ 2008.