

## DESIGN DE SUPERFÍCIE: UMA APRESENTAÇÃO

ANA BEATRIZ CRESTANI LEAL<sup>1</sup>; ROBERTA COELHO BARROS<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – [abeatrizcleal@gmail.com](mailto:abeatrizcleal@gmail.com)

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – [robertabarros@gmail.com](mailto:robertabarros@gmail.com)

### 1. INTRODUÇÃO

O presente artigo é derivado da pesquisa desenvolvida para o Trabalho de Conclusão de Curso da autora. O tema a ser tratado neste é o design de superfície, uma especialidade do design com pouca bibliografia específica publicada em nosso país, além de ser um campo em desenvolvimento tanto na área profissional quanto acadêmica.

Para iniciar qualquer discussão sobre design de superfície é preciso considerar alguns esclarecimentos relacionados ao surgimento da nomenclatura. Acredita-se que o termo *Surface Design* tenha sido empregado pela primeira vez no Estados Unidos da América (EUA) em 1977, através da *Surface Design Association*. A SDA, como é conhecida a associação, trabalha desde esta época com ênfase em projetos têxteis (RÜTHSCHILLING, 2008).

Já no Brasil, o termo surge 10 anos depois com o retorno da designer de superfície Renata Rubim dos EUA, onde teve contato com a SDA e de onde trouxe o *Surface Design*, termo o qual foi traduzido de forma literal, sendo empregado até hoje como design de superfície em nosso país. Mas não houve apenas uma apropriação do termo trazido de fora, no Brasil este foi revisitado e ampliado, a fim de incluir todo o tipo de superfície, enquanto originalmente dedicava-se prioritariamente à projetos têxteis.

Acredita-se que por volta de 10.000 a.C. surge a necessidade do homem de se vestir, no entanto este começa a transpor suas crenças para a forma de vestir-se perante o desejo de se parecer com deuses e animais. A mesma crença que o estimulou neste âmbito foi também tema central das pinturas nas paredes das cavernas na época, momento em que podemos perceber a utilização de elementos em repetição, os quais representavam caçadas bem sucedidas (RÜTHSCHILLING, 2008).

Encontrava-se já ali, nessa protoescrita, a repetição de traços e figuras, [...] A tendência à **repetição**, gerava um **ritmo** visual, essas duas noções permanecem como características da representação que depois passou a se chamar de decoração (Manzini, 1993), que hoje evolui para o **design de superfície** (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 15; *grifo nosso*)

Ao decorrer dos anos os povos produziram bens que, podemos dizer, deixaram um legado para o que viria a ser o design de superfície pois conforme afirma Rütshchulling (2008, p. 16) “da antiguidade para cá, são muito conhecidas as manifestações decorativas das principais civilizações”. As vestimentas, os utensílios domésticos, os móveis e as peças de decoração foram aos poucos recebendo ornamentos até sentirem o impacto da Revolução Industrial, entre os séculos XVIII e XIX, quando a produção de tecidos se dá em grande escala e designers estão diretamente relacionados com o desenvolvimento de padrões para a indústria têxtil. Segundo Cardoso (2008, p. 22) o primeiro emprego da palavra designer que se tem notícia se deu ainda no século XVII, embora seu uso

mais recorrente a partir desta data tenha se dado dois séculos depois na Inglaterra. Estes indivíduos intitulados designers naquela época estavam ligados, em sua maioria, à ornamentação de tecidos na indústria têxtil, ou seja, seu trabalho já se caracterizava como design de superfície.

Ainda de acordo com Cardoso (2008, p. 76) uma resistência ao capitalismo industrial surgiu quase que paralelamente à Revolução Industrial, o que acabou por impulsionar uma série de pensamentos e teorias antiindustriais neste mesmo período. Estes pensamentos e a insatisfação com a má qualidade dos produtos deram origem então ao movimento *Arts and Crafts*, que surgiu na Inglaterra na segunda metade do século XIX sob a figura principal de William Morris. Segundo Rüttschilling (2008, p. 20) o movimento foi de grande importância para a estampa, tendo grande impacto na área pois Morris projetou uma série de padrões para papeis de parede, tecidos, carpetes e tapeçaria, projetos que hoje consideramos design de superfície. Ao encontro disto Meggs (2009, p. 218) afirma que “Morris se mostrou um brilhante designer de padrões bidimensionais”, inspirado pela flora e artes medievais construiu padrões florais ricos em arabescos decorativos.

Já a influência dos movimento de vanguarda do século XX para o design de superfície se deu através do rompimento com o estilo floral difundido até então, assim abrindo espaço para a concepção de motivos abstratos e geométricos. Inclusive a partir desta época as mulheres começam a despontar no campo com devida importância e reconhecimento, a exemplo da francesa Sonia Delaunay, que, segundo Rüttschilling (2008), podemos considerar a precursora do design de superfície por sua concepção de aplicar sua arte em superfícies variadas do cotidiano. Outra importante participação de mulheres no design de superfície se dá através da Bauhaus, com seu ateliê de tecelagem, contando com uma produção de itens como tecidos, almofadas, toalhas de mesa, cachecóis, tapetes, entre outros (DROSTE, 2013).

Dentre as vanguardas o Construtivismo russo teve notável importância para o design de superfície pois diversos artistas vinculados ao movimento passaram a dedicar-se à arte da produção, projetando diversos bens, incluindo cerâmicas e indumentárias, onde podemos citar Varvara Stepanova e Liubov Popova.

O início da segunda metade do século XX foi marcado pelo movimento da Pop Art, e neste destaca-se o americano Andy Warhol, cujas obras são marcadas por repetições que muitas vezes resultam na formação de padronagens, o que é característico do design de superfície. Já por volta dos anos 60, no *Op Art*, foi recorrente a presença de formas geométricas gerando padrões distorcidos, o que também nos leva às características projetuais do design de superfície (DEMPSEY, 2010).

Hoje o design de superfície vem se consolidando como um campo acadêmico e de atuação profissional, assim podemos apontar algumas áreas mais específicas nas quais um designer de superfície pode atuar, com o intuito de delinear o campo, e não limitar, deixando mais clara suas possibilidades de atuação. Desta forma, de acordo com Rüttschilling (2008) apresentamos uma síntese que conta com áreas como papelaria, têxtil, cerâmica, além de materiais sintéticos e outros materiais.

A fim de contextualizar a prática em design de superfície apresenta-se também os principais elementos do campo, pois este é uma especialidade dentro do design, assim apropria-se de elementos da linguagem visual ao mesmo tempo que conta com algumas características próprias. Os projetos em design de superfície de forma geral contam com alguns princípios básicos específicos da

área, além de sintaxe própria de acordo com Rüttschilling (2008). Estes elementos são de modo geral a noção de módulo, repetição, e padrão, seguido pelos sistemas de repetição que por sua vez são intermediados pela noção de *grid*, isto em conformidade com RÜTHSCHILLING (2008), ROCHA (2014, 2012) e BRIGGS-GOOD (2014). Abordando também elementos da linguagem visual do design como a relação de figura e fundo, o conceito de texturas e o estudo da cor com base em LUPTON (2014) e DONDIS (2007).

## **2. METODOLOGIA**

De modo geral utilizou-se uma pesquisa qualitativa com revisão bibliográfica para o levantamento dos dados, como o apanhado histórico, a delimitação e apresentação do campo do design de superfície, assim como para a apresentação dos elementos deste. Para algumas constatações dentro deste artigo utilizou-se de uma pesquisa documental a fim de analisar algumas características presentes nos objetos que contam com intervenções em suas superfícies.

## **3. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Como o presente artigo traz os resultados de uma pesquisa de Trabalho de Conclusão de Curso que ainda está em andamento, possui discussões a serem desenvolvidas, como acerca da importância do design de superfície para um produto, assim como o pesquisa acerca da metodologia projetual para o desenvolvimento prático do trabalho em questão. Contudo apresentam-se neste artigo apenas alguns resultados obtidos com a pesquisa até o momento. Assim na prática a ser desenvolvida para o Trabalho de Conclusão de Curso pretende-se projetar uma coleção de padronagens que permita aplicação em superfícies variadas.

## **4. CONCLUSÕES**

Com os resultados obtidos nesta pesquisa foi possível embasar o Trabalho de Conclusão de Curso da autora, o qual destina-se a projetar uma coleção de padronagens para aplicação em diversos objetos de superfícies e materiais variados. Sendo no trabalho em questão o design de superfície seu objetivo geral, e seus objetivos específicos o histórico do campo e influências das vanguardas, a abrangência de sua área de atuação e seus elementos próprios, passando por elementos da linguagem visual utilizados de maneira mais ampla no design em geral, além do conceito de coleção.

Desta forma aqui discute-se o campo do design de superfície, o modo como surge do termo, nos EUA, e sua utilização de forma diferente e mais abrangente no Brasil. Aborda-se também seu histórico desde as antigas civilizações até a Revolução Industrial, assim como as influências que o campo obteve por meio das vanguardas do século XX. Além da contextualização e abrangência do campo, mostrando em quais áreas um designer de superfície pode vir a atuar, além de apresentar os elementos característicos do campo assim como elementos da linguagem visual que tornam-se importantes para o desenvolvimento de projeto em design de superfície.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRIGGS-GOODE, Amanda. **Design de estampa**. Porto Alegre: Bookman, 2014.

DEMPSEY, Amy. **Estilos, escolas e movimentos: guia enciclopédico da arte moderna**. 2 ed. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

DROSTE, Magdalena. **Bauhaus: 1919 - 1933**. Taschen, 2013.

HONNEF, Klaus. **Andy Warhol: 1928 - 1987**. Taschen, 1992.

LUPTON, Ellen. **Novos fundamentos do design**. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

MEGGS, Philip. **História do design gráfico**. 4 ed. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

RUBIM, Renata. **Desenhando a superfície**. 3 edição, São Paulo: Edições Rosari, 2013.

RÜTSHCHILLING, Evelise. **Design de superfície**. 1 edição, Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2008.

ROCHA, Lula. **O que é rapport**. Estampaholic, 2014. Disponível em: <http://estampaholic.com/2014/04/10/o-que-e-rapport>

ROCHA, Lula. **Padrão: princípios e definições**. Google Docs, 2012. Disponível em: [https://docs.google.com/presentation/d/1dIGbGn-hlsFW\\_ikZnkS8cpQMTEnpbylgxZpVMYdmW3k](https://docs.google.com/presentation/d/1dIGbGn-hlsFW_ikZnkS8cpQMTEnpbylgxZpVMYdmW3k)