

## Interação entre Arte x Design na formação em Design de Superfície

Actas de Diseño (2012, Julio),  
Vol. 13, pp. 79-84. ISSN 1850-2032  
Fecha de recepción: septiembre 2011  
Fecha de aceptación: octubre 2011  
Versión final: mayo 2012

Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi (\*)

**Resumen:** A través de los aspectos de la práctica docente en el ámbito académico, en una experiencia de estudiantes de pregrado y postgrado, se aborda la interrelación entre el Diseño y Arte en el contexto del diseño de la superficie. Aunque la actividad este enmarcada en una base tecnológica, la aproximación al campo artístico y el conocimiento/dominio de procesos –muchas veces artesanales– permite el descubrimiento de una amplia gama de posibilidades creativas para la concepción de superficies y el diseño de estampado, proyectando una expectativa positiva en lo que se refiere a la valoración e incremento de esta área de investigación con perspectiva de mayor generación de innovaciones en este campo.

**Palabras clave:** Diseño de la Superficie - Estampación - Diseño - Artes Visuales - Educación Académica

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en pp. 83-84]

### Contextualização

O design de padrões para superfícies, como prática cultural expressa ao longo da evolução humana, constitui um campo investigativo abrangente, no qual a multiplicidade e a singularidade convivem em razão das peculiaridades e características de cada suporte/material enfocado. Percorrendo um caminho iniciado com as técnicas artesanais mais antigas e chegando à evolução tecnológica de materiais e processos na contemporaneidade, a estamaria constitui um recurso diferenciador presente nos mais diversos produtos, desde sapatos, revestimentos cerâmicos, bolsas, vestuário, entre outros. Com o impulso da moda e das últimas tendências, tal campo 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 onde se insere, às características culturais de dada região ou ainda àquelas inerentes a cada sujeito criador.

Dessa forma, como campo de atuação plural, o design de superfície tem na pesquisa criativa a base para a geração de novas ideias, sobretudo se ancorada em uma prática investigativa que associe processos manuais e digitais, alicerçando perspectivas de trabalho inovadoras na área. Nesta direção, o profissional recorre ao processo criativo individual a fim de buscar alternativas capazes de acompanhar tendências do segmento em que atua.

Sob esse foco, a formação acadêmica ganha importância, apresentando momentos específicos, de modo a conduzir o estudante à descoberta e à consolidação de seu processo criativo pelas vivências no campo artístico. Como metodologia de trabalho (orientação de Atelier), trata-se de combinar a pesquisa experimental baseada nas habilidades pessoais de cada indivíduo e em seu *know-how* artístico, com a construção de conhecimento na área através de proposições e desafios em diferentes níveis, pressupondo a resolução de problemas com o uso de situações apresentadas ao aluno.

A proposta de formação parte de um estágio de preparação/afinidade com a linguagem, envolvendo, em seguida, a aquisição de conceitos e domínio de técnicas/processos, chegando à experimentação projetual e execução de um

projeto de investigação pessoal. Com isso, verifica-se, na diversidade de resultados apresentados pelos acadêmicos, o potencial de pesquisa na área.

### Delimitação do campo

O design de superfície, assemelhando-se ao design gráfico por trabalhar com a bidimensionalidade, está voltado a idealizar e projetar estampas para diferentes superfícies como papel, cerâmica, tecido. Para a transferência do desenho –na aplicação do projeto e execução do produto– são utilizados, por exemplo, processos de estamaria industrial (serigrafia a quadros ou cilindros, termo-transferência), seja em indústrias têxteis ou em fábricas de revestimento cerâmico, de papelaria ou de papel de parede para decoração de interiores.

Rubim (2005) coloca que no Brasil este termo ainda é pouco difundido, tendo sido trazido dos Estados Unidos para significar, também como lá, “todo tipo de projeto elaborado por um designer no que diz respeito ao tratamento e cor utilizados em uma superfície” (Rubim, 2005, p. 21). No conceito de Ruthschilling (2000), “design de superfície consiste na criação de imagens bidimensionais, projetadas especificamente para a geração de padrões, que se desenvolvem de maneira contínua sobre superfícies de revestimentos”. O processo criativo é voltado à aplicação na indústria, basicamente nas áreas têxtil, de papelaria, cerâmica e materiais sintéticos. Segundo a autora, a expressão “design de superfície” é a tradução de *surface design*, usada na língua inglesa, sendo oficial nos meios eletrônicos.

Nesta perspectiva, buscando classificar os objetos de trabalho do design, Freddy van Camp (1998) estabelece uma tipologia para as áreas de atuação profissional do designer, destacando cinco grandes áreas: (1) produtos visuais, (2) produtos orientados para o mercado, (3) produtos orientados para a função, (4) produtos de apoio ao design e (5) produtos teóricos. Nelas, destaca o campo da estamaria ou design de superfície, na área de produtos orientados para a função, denominando-o como a