

DESIGN DE SUPERFÍCIES: DEZESSEIS ANOS DE EMANCIPAÇÃO ACADÊMICA

SURFACE DESIGN: SIXTEEN YEARS OF ACADEMIC EMANCIPATION

Ricardo Mendonça Rinaldi¹

1. Design de Superfícies: uma Jovem Especialidade

A recente história do Design de Superfícies no Brasil mostra que foi a partir de 2005 que a especialidade se tornou legítima no país. Após essa data, acadêmicos e demais interessados no assunto têm respaldo para praticar e investigar as superfícies projetadas.

Foi uma grande conquista para a área acadêmica, pois possibilitou investigações científicas mais aprofundadas. Antes, essas pesquisas eram demarcadas como “comunicação visual” ou “projeto de produto”, por exemplo.

É notório que a apropriação humana acerca das superfícies é antiga. Basta lembrar as pinturas rupestres, o trabalho com couro, cerâmicos, metais e outros materiais ao longo da história dos mais diversos povos e civilizações. A ornamentação faz parte do cotidiano há muito tempo. Contudo, o propósito é compreender a relação entre design e superfícies na contemporaneidade. Verificar como as superfícies passaram a ser concebidas de modo intencional, com um projeto.

Ao fazer um recorte na linha do tempo, para a compreensão do estado da arte na atualidade, verifica-se que esse percurso é recente. Percebe-se a expansão projetual nas últimas décadas apenas, ou seja, na transição do século XX para o século XXI. Ao se deparar no panorama nacional, brasileiro, possibilita-se traçar algumas datas importantes para compreender, de fato, a instauração do Design de Superfícies como uma especialidade “nova”, porém já praticada ao longo do tempo.

O início dessa trajetória foi na década de 70. Em 1977, nos Estados Unidos, foi fundada a SDA – *Surface Design Association*, voltada à disseminação do trabalho têxtil por meio de publicações, exposições e conferências. Foi um marco importante para o início da divulgação da atividade projetual.

A associação é atuante e promove, por meio de suas publicações, a apreciação das artes têxteis de modo internacional. A SDA é uma organização sem fins lucrativos que cresce de forma segura.

Anos depois, em 1986, a nomenclatura Design de Superfícies chegava ao Brasil por meio da designer Renata Rubim (RUBIM, 2004). Logo, a especialidade começou a ser difundida no país. Contudo, ressalta-se que a Universidade Federal de Santa Maria, no Rio Grande do Sul, já possuía grande conhecimento na área das superfícies têxteis. No ano de 1975, iniciou-se o Curso de Estamparia Têxtil, o primeiro no Brasil e na América Latina. Por conta dessa tradição, foi criado o Pólo Têxtil da UFSM. Em 1988 a universidade iniciava o programa de pós-graduação, hoje, programa de pós-graduação em Design de Superfícies.

¹ Doutor em Design, Instituto de Ensino Superior de Bauru - IESB, Bauru, São Paulo, Brasil, ricardomrinaldi@msn.com; <https://orcid.org/0000-0001-5713-1237>.

Em 1998 há o início das atividades do NDS – Núcleo de Design de Superfícies – na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (RÜTHSCHILLING, 2008). Por meio do núcleo há interlocução entre universidade e indústria para auxiliar em diversos projetos, principalmente em malharia, estamparia, tecelagem e texturas táteis.

Por fim, em 2005, o CNPq – Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPQ, 2005) valida o Design de Superfícies como uma especialidade projetual na Área do Design. Esse reconhecimento da especialidade impulsiona pesquisas e, conseqüentemente, o fortalecimento da atividade no território nacional.

Vale ressaltar que o profissional apto a trabalhar com superfícies tem que ter algumas habilidades. Aptidão na geração de ideias construtivas, conhecimento de novas tecnologias e materiais, organização e domínio projetual são boas condições para executar um bom trabalho. Além disso, saber interpretar imagens, conhecer setores produtivos, ter consciência ambiental e comportamento ético são boas qualidades para o profissional do Design.

O Design de Superfícies tem a capacidade de atrair a atenção do consumidor, despertar valor afetivo em relação à estética, cores e materiais utilizados na concepção do produto. Tem-se uma relação direta com o desenvolvimento de padronagens exclusivas ao visar o caráter mercadológico, agregar valores regionais e culturais por meio dos motivos e abordagens apresentadas no projeto.

Assim, passadas quase duas décadas, o Design de Superfícies desponta como uma especialidade em plena expansão e surge uma indagação. O Design de Superfícies ganhou espaço necessário para se tornar uma prática projetual abrangente e que pode beneficiar a sociedade?

A especialidade vem se firmando na teoria para melhorar a prática. A pluralidade da área faz surgir diversos estudos que, somados, viabilizam a produção de artefatos e culminam em benefícios para a sociedade. O desenvolvimento tecnológico permite a investigação e o aprimoramento das superfícies projetadas concebendo, muitas vezes, produtos inovadores e diferenciados.

1. Design de Superfícies: investigação e expansão

Com o reconhecimento do Design de Superfícies como uma especialidade do Design foi possível fomentar pesquisas. O caráter interdisciplinar do Design requer um procedimento integrado de diversas áreas do conhecimento e, cada vez mais, a fundamentação das decisões projetuais seja feita com base científica (NIEMEYER, 2008). A pesquisa em Design, contudo, pode abarcar possibilidades de investigações distintas e complementares, visto a aplicação teórica e prática dos resultados obtidos.

Pesquisas realizadas sob a temática desta especialidade e os enfoques são diferenciadas: ora prezam pela qualidade gráfica e representativa do suporte, ora primam por questões de estrutura e materiais do revestimento. Assim, todos os estudos são válidos e atentam para a divulgação e alcance de modelos metodológicos para este campo de atuação.

Schwartz (2008) estabelece abordagens de análise e de projeto para a Superfície: define conceitos, critérios e características que a identifiquem como elemento a ser projetado. De modo claro, a autora evidencia as abordagens Representacional, Constitucional e Relacional, que interferem, em maior ou menor grau, na configuração das características

diretamente observáveis que definem a aparência da superfície de um objeto.

As três abordagens se inter-relacionam e resultam em potenciais de estudo e projeto. A abordagem Representacional trata do aspecto da Superfície pela variante do desenho, de acordo com a especialidade individual do projetista. Contudo, outros fatores como padronagem e geometria podem ser considerados. A questão Constitucional leva em consideração a composição material da superfície e das técnicas e processos utilizados para sua conformação. A Relacional cuida das analogias de qualquer natureza entre o sujeito, o objeto e o meio.

De modo semelhante, subjetivo e incipiente, Cardoso *et al.* (2008) citam as três abordagens projetuais mencionadas por Schwartz (2008). As preocupações estéticas e estruturais são aplicadas em material cerâmico e questões de organização das peças, aderência e abrasão são consideradas.

Em outro estudo realizado, Cardoso (2009), apresenta uma investigação cujo objetivo foi desenvolver um método de controle de distorção adequado ao Design de Superfícies de produto industrial de modo a minimizar as distorções gráficas procedentes da aplicação de uma imagem bidimensional em um objeto tridimensional com superfície não planificável. Foram apresentados três estudos de caso com produtos de superfícies e com processos de fabricação distintos.

Ao final da avaliação dos estudos foi proposto um método para garantir ao produto uma superfície bidimensional planificável em uma estrutura tridimensional para que não ocorra distorção da imagem.

De modo similar, Kluge *et al.* (2008) procuram esclarecer os processos de interferência do Design de Superfícies no produto ao analisar aspectos específicos por meio das percepções cognitivas, funcionais e estéticas. Os autores acreditam que o Design de Produto e o Design de Superfícies são segmentos criativos da mesma raiz: atuam conjuntamente e somam suas competências no aprimoramento dos produtos, quer sejam industriais ou artesanais.

Em relação à representatividade desejada nas superfícies projetadas, Rinaldi & Menezes (2008) apontam contribuições da comunicação visual como suporte para o projeto representativo de superfícies: reprodução e comunicação, ordenação estética e projetual, metodologia adequada ao projeto e valor simbólico. Esse estudo foi expandido por Rinaldi (2009) ao apresentar as contribuições da Comunicação Visual para o Design de Superfícies.

Logo, Dischinger (2009) demonstrou as relações que se estabelecem entre usuário e produto, exploradas por meio da análise de elementos compositivos: sentidos, percepção, materiais, acabamentos e superfície, considerados no objeto. A intenção do estudo foi contribuir com uma metodologia que possa auxiliar no projeto de produtos e interfaces com parâmetros mais objetivos, respaldando a escolha do designer na adaptação do abstrato ao material, principalmente ao se projetar uma superfície.

Freitas (2011) apresentou um estudo investigativo da identidade comunicacional tátil do Design de Superfícies. A autora coloca em discussão a imaterialidade adquirida em projetos por meio de códigos sensoriais. Desse modo, a questão relacional entre objeto e sujeito é analisada principalmente na arquitetura, na moda e em objetos de design.

Neste contexto, Rinaldi (2013) defende que as cooperações entre as especialidades que integram o Design são fundidas às técnicas e procedimentos de fabricação de produtos e resultam em um objeto carregado, em sua essência, por diversas aspirações e ideais. O

resultado dessa união é o próprio objeto com a superfície projetada: um objeto constituído por processos multifacetados, fruto da interseção de diversos elementos que constituem o processo de design. Segundo o autor, constata-se que o Design de Superfícies se propaga por meio da coesão de dois processos isolados e expansivos (processo criativo e executivo) que se unem para a formação de um produto particular e multifacetado, reunindo especialidades, áreas projetuais e processos de fabricação.

O Design de Superfícies e o Design de Moda são alvos do estudo de Silva (2015; 2020). A autora propõe o diálogo entre importantes vertentes da criação e produção do vestuário ao chamar a atenção para pontos específicos do projeto: padronagem e vestuário. Contudo, a pesquisa é aprofundada ao abordar as superfícies vestíveis por meio da manufatura aditiva. A tridimensionalidade da superfície traz importantes desafios para a Moda: custo, materiais, distribuição, criação e construção dos produtos.

A aproximação entre superfícies e Arquitetura é inegável. Castro (2016) propõe um sistema delineador em Design de Superfícies para identificação e identidade arquitetônica corporativa. Por meio de análises aprofundadas, a autora também contou com o referencial teórico da Gestalt e da Semiótica, por serem ciências formais/estéticas apropriadas para a realização de leituras visuais.

Por fim, Silva (2017) realiza uma importante e ampla investigação ao propor premissas para a formação de disciplinas em Design de Superfícies ao estudar a situação do ensino da especialidade no Brasil. A autora elenca competências e habilidades essenciais na formação profissional e indica caminhos para o fortalecimento da área.

As pesquisas aqui apresentadas são apenas um panorama de algumas investigações divulgadas nos últimos anos. Elas apresentam uma totalidade de interesses distintos do setor produtivo e educacional com o intuito de gerar componentes teóricos aprofundados para auxiliar na prática cotidiana da atividade. Outras pesquisas podem ser acessadas em bancos de dados, congressos e revistas especializadas, pois há um volume crescente de publicações desde que o Design de Superfícies foi legitimado como especialidade por parte do CNPq. Reitera-se também que há diversos trabalhos de conclusão de cursos e monografias de especialização com essa temática.

O interesse pela pesquisa é crescente e precisa ser debatido e ajustado. O amadurecimento investigativo é perceptível ao longo dos anos, pois resulta-se do empenho de estudantes e profissionais para que haja fortalecimento, conhecimento e divulgação sobre as reais potencialidades das superfícies projetadas para a melhoria de diversos setores: cerâmico, têxtil, arquitetônico, embalagens, automotivo e um leque quase inesgotável de aplicações.

O campo investigativo e prático se fortalece a cada estudo. A melhoria do processo projetivo como um todo não depende apenas da capacidade criativa do Designer, mas também do conhecimento e melhoria de diversos setores produtivos para dar forma física aos produtos pré-concebidos. A ciência auxiliará nesse caminho e fortalecerá propósitos para que haja, cada vez mais, produtos melhores e mais eficazes para satisfazer os anseios humanos.

É inevitável não perceber as qualidades gráficas de uma superfície, pois é a primeira percepção notada pela maioria das pessoas. Os desenhos, os módulos que compõem a padronagem gráfica são atrativos para o consumidor. O revestimento é o ponto inicial da maioria dos projetos que envolvem as superfícies.

Algumas vezes, o próprio volume do objeto é o responsável pela definição da

superfície e as pessoas têm dificuldade em perceber o projeto de superfícies. Neste caso há dois pontos importantes a se pensar: Superfície-Envoltório e Superfície-Objeto.

Superfície-Envoltório e Superfície-Objeto representam dois níveis de manipulação apreciados no produto final. Esse enfoque é profundamente discutido por Schwartz (2008), mas aqui é apresentado de modo sucinto.

Trata-se de Superfície-Envoltório (SE) quando a superfície é projetada para caracterizar o objeto a partir do volume já configurado. Neste caso, a superfície possui um caráter modificador do objeto em sua camada superficial, no todo ou em parte de sua área (SCHWARTZ, 2008). Pode-se citar como exemplo os tecidos que recobrem os estofados, as texturas que recobrem os objetos, a impressão em suportes como cerâmica, tecido, papel.

A Superfície-Objeto (SO) é apreciada quando a superfície é organizada simultaneamente ao volume, em uma relação intrínseca, para estruturar o objeto. Nessa situação, o objeto dependerá diretamente da relação entre superfície e volume (SCHWARTZ, 2008). À vista disso, a superfície possui caráter estruturador. Alguns produtos detêm essa qualidade compositiva: quando não se consegue separar a superfície, enquanto elemento configurativo, do próprio objeto em si.

Essas particularidades acontecem como resultado do processo de design que envolve as superfícies projetadas: processo criativo, que engloba o campo das ideias e aspirações projetuais, e o processo executivo, responsável por dar forma física ao produto idealizado. Esses dois momentos projetivos, criativo e executivo, geram o produto multifacetado.

Como descrito anteriormente, há três abordagens para iniciar o projeto. Esses enfoques são o centro do processo criativo, pois irão demarcar diversas possibilidades desejadas para o produto.

A Abordagem Representacional, segundo Schwartz (2008), está relacionada ao modo como uma Superfície é tratada graficamente e pode ser feita utilizando-se de recursos de desenho. Esses recursos podem ser de caráter pessoal, no caso do Desenho Expressional, e de caráter impessoal, nos casos do Desenho Geométrico, Desenho Projetivo e Desenho Técnico.

Neste contexto, a Comunicação Visual, fortalecida ao longo dos anos por meio de profissões como o Design Gráfico, possui componentes visuais que buscam ser eficazes na transmissão visual de mensagens. Esses componentes, que se tornaram conhecidos como técnicas visuais, são essenciais na composição de superfícies Representacionais juntamente com o conhecimento prévio da Geometria para a organização do plano (RINALDI, 2009).

As técnicas visuais funcionam como ferramentas para o profissional realizar peças elaboradas graficamente. Pode-se destacar a dinâmica do contraste, o equilíbrio, desequilíbrio, harmonia e desarmonia. Assim, uma composição pode ser harmônica, equilibrada, estática e simétrica ao mesmo tempo, pois a composição se fundamenta na organização da linguagem visual.

De posse desse conhecimento, outros recursos podem ser utilizados pelo projetista para assegurar o trabalho gráfico. O emprego da geometria por meio de malhas geométricas e sistemas de simetrias são fundamentais para a composição visual, pois asseguram uma correta formatação do plano e da continuidade do desenho no todo compositivo.

Esse enfoque Representacional é o primeiro que irá diagramar o processo criativo. A partir dessas demarcações iniciais, o projeto pode ter características tridimensionais.

Neste contexto, das possíveis abordagens de projeto de uma superfície, a Abordagem Constitucional demarcada por Schwartz (2008) dá ênfase à sua constituição material, aos processos de transformação das propriedades físico-químicas e das técnicas empregadas na conformação da mesma. A autora ressalta que cada material oferece possibilidades plásticas e estruturais que devem ser trabalhadas por diferentes processos. Sendo assim, cada suporte, ao estruturar ou compor uma superfície, fornecerá resultados formais diferentes e específicos da natureza do material. Esta abordagem é a responsável pelo entendimento de que a própria superfície, muitas vezes, é o próprio objeto em questão.

Nesse ensaio, a Abordagem Constitucional será chamada de Abordagem Estrutural, pois entende-se que a palavra Estrutural remeterá especificamente à qualidade fundamental de “constituir a estrutura” de um objeto/produto, assim como exposto e mencionado por Rinaldi (2013). Delimita-se, portanto, a segunda abordagem passível de projeto de uma superfície.

A última delimitação apresentada por Schwartz (2008) é a Abordagem Relacional. A superfície é vista como interface e estabelece uma relação interativa, biunívoca e simbiótica entre os dois meios e, assim, configura-se sua forma, suas características físicas e seus significados pelo sujeito. É um enfoque que tem a liberdade de aproximar produto e usuário por meio de vários fatores de interação. A superfície não necessariamente precisa ser física, pode ser virtual.

Observa-se que esta abordagem pode ocorrer em níveis diferenciados de intensidade ao considerar os recursos tecnológicos disponíveis em uma determinada sociedade em certo período, o objetivo final do projeto e o sujeito inserido no contexto no qual usufrui do objeto por meio da manipulação da superfície.

Sendo assim, ao se pensar em Abordagem Relacional, Rinaldi *et al.* (2010) argumentam que a ação recíproca entre objeto e usuário por meio da superfície do produto é algo que deve ser investigado e defendem a existência de dois modos distintos de superfícies relacionais.

As Superfícies Relacionais Inertes ocorrem quando a superfície é estática, o usuário tem contato com a superfície, há interação com o tato, porém o sujeito não a modifica com seus atos ao manipulá-la; por sua vez, as Superfícies Relacionais Receptivas são apreciadas quando o usuário age de modo decisivo sobre uma superfície e a altera. Por meio do tato, por exemplo, o sujeito intervém na superfície para obter informações, como ocorre em telas *touch screen* em dispositivos de comunicação.

Rinaldi (2013) ressalta que ambos os casos, deve-se destacar que o principal elemento de interação é o material, que despertará uma reação (positiva ou negativa) no usuário durante esta interação. Ou seja, se encarregará de outras ligações não apenas técnicas, mas também emocionais.

As três abordagens descritas se inter-relacionam, ou seja, trabalham conjuntamente no processo criativo para assegurar o desenvolvimento do produto que tenha uma superfície projetada. Para realizar esse projeto, o profissional conta com o conhecimento proveniente de outras especialidades já consagradas no Design para gerir as abordagens destacadas. Trata-se de uma intervenção do Design, enquanto ciência social aplicada e já difundida, nas superfícies projetadas.

A mistura de cooperações no processo criativo, estabelecido nas três abordagens elencadas, advindas de conhecimentos múltiplos de diversas esferas que compõem o Design,

resulta em um hibridismo único para a concepção de um produto diferenciado (Figura 1).

Figura 1: Processo Criativo e formação do hibridismo.



Fonte: Adaptado de Rinaldi (2013).

Esta faceta híbrida ligada à concepção das superfícies faz com que ocorra um enriquecimento mútuo do projeto. O hibridismo estabelecido trabalha a favor da concepção de superfícies ao agregar valores e decisões projetuais cabíveis não apenas na especialidade do Design de Superfícies, mas plenos de ocorrência nas demais especialidades: determinadas pela pluralidade e transdisciplinaridade do Design.

No caminho inverso, há um centro (hibridismo) que se expande para a periferia (abordagens e Design) e seleciona particularidades ao modificar e recombina elementos projetuais. Desse modo, ocorre uma unificação de tudo o que havia sido pensado pelo designer para o seu processo criativo.

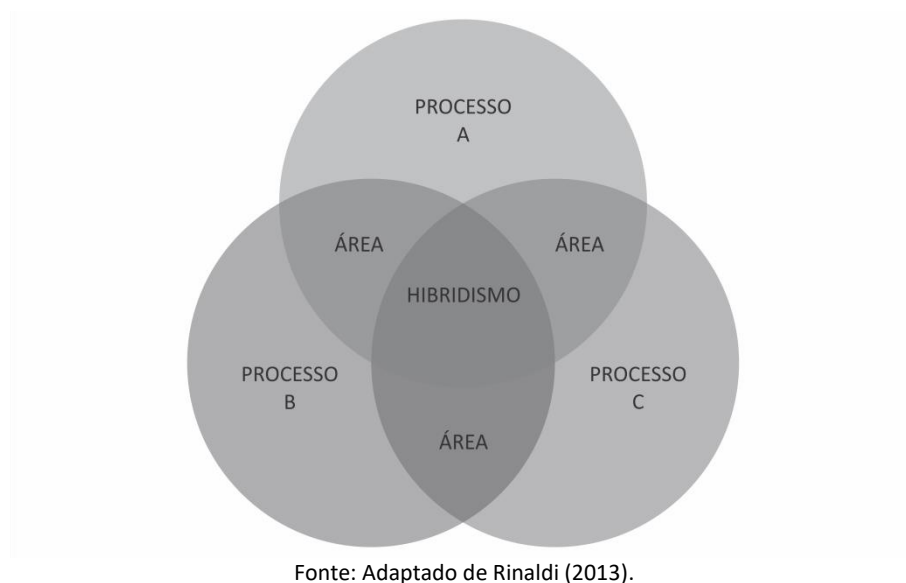
Salienta-se que o processo criativo, no entanto, é apenas o ponto de partida. A capacidade de geração de ideias e de determinação de intenções para o projeto fica restrita no que é idealizado. Contudo, o projeto precisa ser executado para dar forma física às superfícies.

Após a delimitação do processo criativo é necessário compor o objeto. O processo executivo englobará todas as etapas construtivas do produto. Há uma sucessão de eventos, marcados pelo auxílio de diversas ferramentas industriais ou métodos artesanais, que irão dar forma final à superfície.

Nesta etapa, diversos processos de fabricação fazem-se presentes. Cada um dos processos empregados na fase executiva obedece às suas próprias regras, contudo se entrelaçam a favor de um conjunto maior de soluções que determinará a concepção física de cunho representativo, estrutural e relacional. A intenção do projeto torna-se factível.

No processo executivo (Figura 2) é imprescindível a correta especificação dos materiais empregados, que devem ser escolhidos não apenas por fatores funcionais, técnicos e estruturais, mas também por definições de estética e acabamentos. Entende-se que um produto para ser fabricado pode ter desde um até “n” processos de fabricação.

Figura 2: Processo Executivo e formação do hibridismo.



Na imagem anterior, como visto, são apresentados apenas três processos (A, B e C), contudo, sabe-se que tais processos podem ser em maior ou menor quantidade. Esses processos podem ser possibilitados por meio dos conhecimentos da engenharia, com maquinários guiados e automatizados, ou por meio de processos artesanais, fruto da artesanaria. As possibilidades construtivas são grandes.

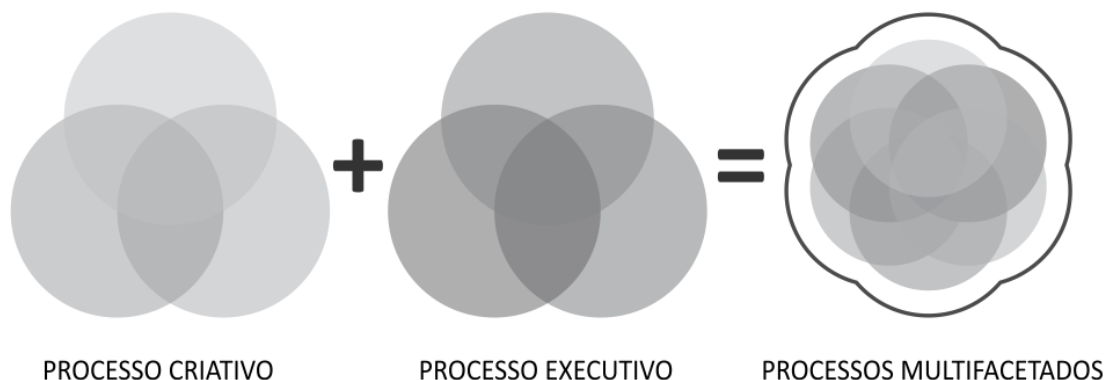
A união de processos, provenientes de áreas que contribuem para o Design (Engenharia, Artesania, etc.), faz surgir novamente um campo híbrido de cooperação e conhecimentos afins. O hibridismo, gerado na interseção de diversos propósitos, favorecerá o resultado físico previamente desejado no Processo Criativo.

Os dois momentos do processo de design, marcados pelo Processo Criativo e Executivo unem-se em uma simbiose onde ambos os processos são beneficiados, tanto pelas ideias e intenções iniciais como pelo resultado físico desejado.

As cooperações entre as especialidades que integram o Design são fundidas às técnicas e procedimentos de fabricação de produtos e resultam em um objeto carregado, em sua essência, por diversas aspirações e ideais. O resultado dessa união é o próprio objeto com a superfície projetada que se configura em um objeto constituído por Processos Multifacetados (Figura 3), fruto da interseção de diversos elementos que constituem o processo de design.

Assim, constata-se que o Design de Superfícies propaga-se por meio da coesão de dois processos isolados e expansivos que se unem para a formação de um produto particular e multifacetado, reunindo especialidades, áreas projetuais e processos de fabricação. Desse modo, evidencia-se a formação de objetos múltiplos com caráter representacional, estrutural e relacional, que tem um elemento importantíssimo e diferenciador: a superfície.

Figura 3: União do Processo Criativo e Executivo para a obtenção do objeto.



Fonte: Adaptado de Rinaldi (2013).

2. Considerações Finais

Como apresentado, passados dezesseis anos do reconhecimento do Design de Superfícies como especialidade projetual, a área apresenta evolução teórica para auxílio na prática cotidiana. As pesquisas mostram uma pluralidade de investigações que servem como base para diversos setores produtivos para auxiliar na produção de novos artefatos.

A delimitação de abordagens de projeto produz um ponto de partida que norteia as novas investigações com o intuito de direcioná-las para a obtenção de objetivos consistentes, seja na inovação de um novo produto, seja na diferenciação de produtos para os usuários.

Destaca-se também a importância do Design de Superfícies como um meio de valorizar a cultura e o território. Por meio de insumos e habilidades de artesãos locais, é possível o desenvolvimento de produtos únicos.

O desenvolvimento tecnológico potencializa os processos produtivos que auxiliam na finalização dos artefatos, por isso cada vez mais é preciso investigar o Design. As pesquisas devem ser pautadas em métodos que podem colaborar para o desenvolvimento acadêmico e profissional dessas investigações.

Espera-se que as pesquisas em desenvolvimento ajudem na configuração de produtos multifacetados para atender ou criar necessidades diferenciadas para os usuários, seja pela funcionalidade da superfície bem como sua diferenciação pautada por valores simbólicos e estéticos.

É desejável que a produção de superfícies interativas seja para a interação lúdica como para a obtenção de informações distintas em menus públicos (cardápios, cartazes digitais, sistemas informacionais, etc.) ou particularizados em dispositivos móveis.

Os estudos devem atentar para a melhoria da projeção de superfícies e busca por inovação por meio de novos materiais e técnicas construtivas, sejam mecânicas ou manuais. Por fim, que sejam aprimoradas estratégias e metodologias de pesquisa para investigações sistematizadas de superfícies e suas possibilidades híbridas de criação e execução.

Referências

CARDOSO, Cilene Estol. **Desenvolvimento de um método de controle de distorções para aplicação em problemas de design de superfície de formas tridimensionais não planificáveis**, 2009. Dissertação (Mestrado em Design) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

CARDOSO, Cilene Estol; RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet; PERONDI, Eduardo. Design de Superfície em Revestimentos Cerâmicos. In: **Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**, 2008, São Paulo.

CASTRO, Jacqueline Aparecida Gonçalves Fernandes de. **Sistema delineador em design de superfície para identificação e identidade arquitetônica corporativa**. 2016. 1 recurso online (202 p.). Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Engenharia Civil, Arquitetura e Urbanismo, Campinas, SP. Disponível em: <<http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/330554>>. Acesso em: 17 maio 2021.

CNPq - Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico. **Revisão da Tabela de Áreas do Conhecimento Sob a Ótica do Design**. Relatório. Curitiba: Comitê Assessor de Design/CNPq, 2005.

DISCHINGER, Maria do Carmo Torri. **Metodologia de Análise da Percepção Tátil em Diferentes Classes de Materiais e Texturas para Aplicação no Design de Produtos**. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2009.

FREITAS, Renata Oliveira Teixeira de. **Design de Superfície: ações comunicacionais táteis nos processos de criação**. São Paulo: Blucher, 2011.

KLUGE, Anelise; RÜTSCHILLING, Evelise Anicet; SCARPELLINI, Roberto; TESSMAN, Camila. O Design de Superfície e sua relação com o Design de Produto. In: **Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**, 2008, São Paulo.

NIEMEYER, Lucy. Design **Atitudinal: uma abordagem projetual**. In: MONT'ALVÃO, Claudia; DAMAZIO, Vera (orgs.). Design, Ergonomia e Emoção. Rio de Janeiro: FAPERJ: Mauad X, 2008.

RINALDI, R. M. ; DOMICIANO, Cassia Letícia Carrara ; MENEZES, M. S. . Design de Superfície: Pré-Livro Experimental "FESTA". In: **Anais do 9º P&D Design - Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**, 2010, São Paulo.

RINALDI, Ricardo M. **A Contribuição da Comunicação Visual para o Design de Superfície**. Dissertação (Mestrado em Design) – Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2009.

RINALDI, Ricardo M. **A Intervenção do Design nas Superfícies Projetadas Processos Multifacetados e Estudos de Caso**. Tese (Doutorado em Design) – Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2013.

RINALDI, Ricardo M.; MENEZES, Marizilda dos S. O uso da linguagem gráfica no Design de Superfície: uma reflexão. In: **Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**, 2008, São Paulo.

RUBIM, Renata. **Desenhando a superfície**. São Paulo: Edições Rosari, 2004.

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. Design de Superfícies . Porto Alegre: Ed. Da UFRGS, 2008.

SCHWARTZ, Ada R.; **Design de Superfície: por uma visão projetual geométrica e tridimensional**, 2008. Dissertação (Mestrado em Desenho Industrial) – Universidade Estadual Paulista, Bauru.

SILVA, Dailene Nogueira da. **A Tridimensionalidade da superfície vestível e a impressão 3D: processos, estratégias e experimentações**. Tese (Doutorado em Design) – Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2020.

SILVA, Dailene Nogueira da. **Diálogo entre o design de superfície e o design de moda: o caso das padronagens**. 2015. 120 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2015. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/136703>>.

SILVA, Márcia Luiza França da. **Design de Superfícies: por um Ensino no Brasil**. Tese (Doutorado em Design) – Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2027.