

# PRÁTICAS PEDAGÓGICAS PARA O DE ENSINO DO DESIGN DE SUPERFÍCIE

## *PEDAGOGICAL PRACTICES FOR SURFACE DESIGN EDUCATION*

SILVEIRA, Nathalie Barros da Mota; Doutora; Universidade Federal de Campina Grande

nathalie.motasilveira@gmail.com

FERREIRA, Yuri Vieira Brandão; Mestrando; Universidade Federal de Campina Grande

yuri.vbf1@gmail.com

IRINEU, Marcelle de Moraes Torres; Graduanda; Universidade Federal de Campina Grande

marcelletxt@gmail.com

### **Resumo**

Este artigo apresenta métodos de ensino para o desenvolvimento de padronagens com base em uma perspectiva da comunicação visual, direcionada para alunos de nível intermediário e avançado de cursos de Design. O objetivo deste é apresentar um processo metodológico utilizado para ensinar o Design de Superfície para estudantes de Design de Produto, colaborando com a compreensão mais ampla e profunda do conteúdo teórico abordado e com a difusão de uma forma de instruir projetos cuja temática principal seja o Design de Superfície. O texto combina conteúdos relevantes sobre design de superfície e linguagem visual, por meio de abordagens de autores fundamentais dessas áreas e articula esse *corpus* teórico com a prática de projeto. Para apresentar os resultados dessa disciplina, utilizaremos como exemplo a produção mais recente gerada pelos alunos, dividida em quatro etapas que são detalhadas e discutidas com base na eficácia e nas contribuições dos métodos empregados.

**Palavras-chave:** Design de Superfície; comunicação visual; prática pedagógica.

### **Abstract**

*This article presents teaching methods for the development of patterns based on a visual communication perspective, aimed at intermediate and advanced students in Design courses. The objective is to present a methodological process used to teach Surface Design to Product Design students, contributing to a broader and deeper understanding of the theoretical content covered and promoting a way of instructing projects whose main theme is Surface Design. The text combines relevant content on surface design and visual language, through approaches by fundamental authors in these areas, and articulates this theoretical corpus with project practice. To present the results of this course, we will use as an example the most recent production generated by the students, divided into four stages that are detailed and discussed based on the effectiveness and contributions of the methods employed.*

**Keywords:** Surface Design; Visual Communication; Pedagogical Practice.

## 1 Introdução

Este artigo apresenta a discussão de uma série de resultados práticos provenientes da aplicação de métodos para o ensino de Design de Superfície (DS) em um componente curricular do curso de Design da Universidade Federal de Campina Grande. A disciplina teve como objetivo apresentar aos alunos o processo de desenvolvimento de padrões de superfície com base nos fundamentos técnico-construtivos já consolidados, mas com foco na composição visual e suas intenções comunicativas.

O design de superfície abrange inúmeras subáreas: papelaria, têxtil, cerâmica, azulejaria etc. Cada uma delas possui sua própria complexidade intrínseca. São diferentes aplicações que variam desde o tipo de suporte aos modos de expressão plástica e, conseqüentemente, de processos de criação e produção. Por outro lado, há pontos de convergência entre eles, por ser uma especialidade do Design, alguns fundamentos comuns a todas as vertentes do design, “como o envolvimento com a matéria, a técnica e a presença de um propósito criador” (Freitas, 2018, p. 16), são compatíveis.

Além da técnica, que permite a configuração visual de uma superfície, há questões comunicacionais importantes a serem consideradas em um projeto de superfície. Os elementos gráficos e plásticos utilizados para compor a superfície de um objeto, como cores, texturas, motivos, são capazes de gerar efeitos visuais e transmitir mensagens para os observadores, produzindo inúmeros sentidos e interpretações, a depender de sua configuração.

Elementos construtivos do design de superfície, como os motivos, os módulos, os multimódulos, as simetrias, os tipos de repetição e a malha estrutural, algumas vezes encontrados com outras nomenclaturas, mas com a mesma intenção de produzir variações representacionais do desenho bi e tridimensional, são conteúdos conhecidos no âmbito dos fundamentos básicos do design. Wong (2010) e Munari (1997) apresentam uma infinidade de modos de gerar padrões e texturas com base na repetição de unidades a partir de uma estrutura em forma de malha.

Os textos de Wucius Wong e Bruno Munari têm como intenção proporcionar um conhecimento básico sobre os elementos fundamentais do design e da linguagem visual, focando em aspectos representacionais. O objetivo é o de ampliar a capacidade expressiva e o vocabulário comunicativo dos criadores. Sobre as questões comunicativas, Munari (1997) faz uma distinção entre o que seria uma comunicação visual casual e uma comunicação visual intencional. Ao contrário da casual, que não tem uma intenção definida — embora possa ser livremente interpretada por quem recebe a informação —, a comunicação intencional tem um propósito pretendido pelo emissor.

Na comunicação intencional é possível examinar dois aspectos: a informação prática e a informação estética. A informação prática é direta e não tem componente estético. É como um desenho técnico. A informação estética constitui de uma mensagem que informa sobre “as linhas harmônicas que compõem uma forma, as relações volumétricas de uma construção tridimensional, as relações temporais visíveis de transformação de uma forma em outra (a nuvem, que se desfaz e muda de forma)” (Munari, 1997, p. 68). Para que a comunicação intencional seja possível, é necessário que o criador visual saiba expor ou estimular, através da forma, a mensagem pretendida de forma compreensível.

Dondis (2007) compartilha das mesmas ideias de Munari (1997) e Wong (2010) sobre a importância do alfabetismo visual para a constituição de um vocabulário comunicativo expressivo dos criadores. “Expandir nossa capacidade de ver significa expandir nossa capacidade de entender a mensagem visual, e, o que é ainda mais importante, de criar uma mensagem visual” (Dondis, 2007,

p. 13). Diante dessa afirmação e de todo o contexto acima, este artigo defende que o ensino do processo de desenvolvimento de padrões de superfície deve ser construído de modo a estimular o pensamento visual crítico dos estudantes, que devem se tornar capazes de produzir mensagens estéticas intencionais por intermédio de suas criações.

Em vista disso, este artigo apresenta respostas para a seguinte questão: **Como ensinar alunos de Design a desenvolver composições para projetos de design de superfície considerando, além dos aspectos técnico-construtivos, os de caráter comunicacional, relativos à percepção visual das composições?**

## 2 Fundamentos do Design de Superfície

### 2.1 Conceito e principais aplicações

O surgimento do termo “Design de Superfície” para designar um campo de conhecimento ocorre efetivamente nos anos 70 nos Estados Unidos, com a fundação da Surface Design Association – SDA (Rütschilling, 2008, p. 11). A mesma fundação define ainda que:

Design de superfície abrange coloração, padronagem e estruturas de fibras e tecidos. Isso envolve exploração criativa de processos como tingimento, pintura, estamparia, bordado, embelezamento, quilting, tecelagem, tricô, feltro e confecção de papéis (SDA, 2008 apud Rütschilling, 2008, p. 13).

Na contemporaneidade, observa-se uma vasta gama de aplicações do Design de Superfície: em embalagens primárias e secundárias de diversos tipos de produtos; em artigos de papelaria, como cadernos e papéis decorados; na área têxtil, tanto como trama do tecido quanto como estampa; na cerâmica e utensílios de cozinha; em revestimentos para construção e decoração; em artefatos obtidos através da impressão 3D; e também em mobiliários e decoração. A atividade de Design de Superfície é exercida em diversas áreas, por profissionais como designers gráficos, designers têxteis, desenhistas e ilustradores (Freitas, 2011, p. 15).

Para Schwartz (2008, p. 146), nessa atividade projetual atribuem-se características perceptivas à superfície dos objetos, sobretudo por meio de texturas visuais, táteis ou relevos. Tais características costumam estar diretamente relacionadas às funções estéticas, práticas ou simbólicas do artefato. Estas podem ainda ser um resultado da configuração de objetos pré-existentes na camada superficial do artefato, como em estampas impressas sob um tecido, assim como resultar no desenvolvimento de novos objetos com base na estruturação de sua superfície, como no projeto das tramas que estruturam um tecido.

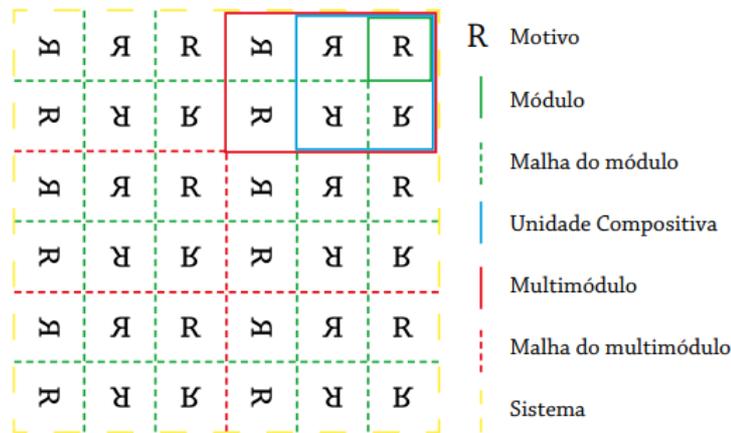
### 2.2 Processo de criação: técnicas de expressão

O processo de criação em Design de Superfície demanda o conhecimento de seus elementos estruturantes (Figura 1). Estes, por sua vez, consistem em uma série de elementos interdependentes: módulo, unidade compositiva, multimódulo, malha, encaixe, sistema de repetição, rapport (Schwartz, 2008).

Como **módulo**, entende-se “a unidade da padronagem, a menor área que inclui todos os elementos visuais que constituem um desenho.” (Rütschilling, 2008, p. 64). Dessa forma, a **unidade compositiva** representa o agrupamento de quatro módulos, a fim de auxiliar nos estudos de encaixe e efeitos. Já o **multimódulo** é um sistema composto por um conjunto de repetição de vários módulos e que funciona como um único módulo, gerando mais possibilidades combinatórias (Rütschilling, 2008). Associados a esses conceitos, há ainda o **rapport** e as **malhas**. De acordo com Feitosa (2019, p. 41), “no contexto do Design de Superfície, o rapport é compreendido como a adaptação do módulo ao layout da padronagem no processo de impressão”, já as malhas são “as

estruturas formadas pela repetição modular” (Feitosa, 2019, p. 43).

Figura 1 – Elementos estruturais do Design de Superfície.



Fonte: Feitosa (2019, p. 48).

A forma como os módulos interagem ao serem repetidos também deve ser levada em consideração durante o processo de criação em Design de Superfície, pois com um mesmo módulo é possível criar efeitos distintos e diferentes padrões. Dessa forma, deve ser observado o encaixe entre um módulo e outro, bem como os seus sistemas de repetição, temas que serão explorados no tópico abaixo.

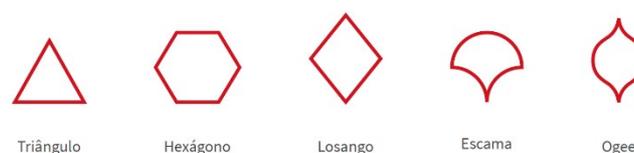
### 2.3 Módulo

No Design de Superfície, os sistemas de repetição não são um fator determinante na criação de padronagens, mas uma característica predominante (Freitas, 2011, p. 58). Nesse contexto, para que um padrão seja criado, é necessário que haja um módulo para ser repetido. Com esse recurso, até mesmo superfícies extensas podem ser cobertas com certa agilidade através de sua repetição.

Ainda para Freitas (2011, p. 66), o módulo surge por meio da criação de motivos, a fim de obter-se um ou mais padrões, variando o seu sistema de repetição. Por sua vez, esses motivos podem trabalhar grafismos, texturas e cores, representando um único desenho ou a composição de vários elementos. Enfim, o módulo será repetido em unidades análogas, de maneira que forme um todo homogêneo, uma malha.

Apesar de os mais comuns serem os quadrados ou retangulares, os módulos podem assumir diversos formatos, desde que haja encaixe no sistema. Logo, existem módulos em formato de triângulos, hexágonos, losangos, e até mesmo aqueles que surgem por meio de linhas curvas, como o escama e o ogee, conforme a Figura 2.

Figura 2 – Formatos alternativos de módulo.



Fonte: Adaptado de Feitosa (2019).

Contudo, existem também técnicas capazes de gerar módulos em outros formatos não simétricos, como a de “equivalência de área” (Schwartz, 2008) ou *tesselation* e *pavage* (Cavalcanti, 2004). Nessas técnicas, o módulo sofre deformações em seu contorno, e sua área inicial é mantida pela subtração e adição em lado oposto e análogo.

As composições geradas através da sua repetição podem ter ou não encaixe. Para Rosa (2017, p. 38), “na composição sem encaixes, o módulo é projetado de forma que quando repetido não resulta em encaixes perfeitos das formas ou desenhos que ele contém”, enquanto nos módulos com encaixe os resultados são desenhos unificados.

Aprofundando nas questões relativas aos encaixes dos módulos, para Rüttschilling (2008) existem dois conceitos importantes: o de continuidade e contiguidade. O primeiro refere-se a uma “sequência ordenada e ininterrupta de elementos visuais dispostos sobre uma superfície, garantindo o efeito de propagação”. Já o de contiguidade refere-se a uma “harmonia visual dos módulos, estado de união visual. De maneira que quando repetidos lado a lado e em cima e embaixo, os módulos formam um padrão”. Podemos observar uma aplicação deste último conceito na Figura 3, no padrão inspirado em elementos visuais do álbum *Sgt. Peppers Lonely Hearts Club Band* (1967), dos Beatles, elaborado durante a disciplina pela aluna Marcelle Torres, e ao lado, na demarcação em menor opacidade a sua área de contiguidade. Nota-se a continuidade da parcela das imagens recortadas pela linha imaginária da estrutura do padrão, que aqui aparecem completas. A parcela do motivo que foi recortado à direita deve aparecer do lado esquerdo, e a de cima, embaixo:

Figura 3 - Exemplo de contiguidade.



Fonte: Marcelle Torres (2024).

Além disso, Schwartz (2008) classifica a repetição de módulos em três tipos sistemas: os alinhados, não alinhados e progressivos. Nos sistemas alinhados, o módulo é repetido de forma simples, em linha reta na vertical e horizontal. Já nos sistemas não alinhados ocorre um deslocamento, geralmente de 50%, em apenas um dos sentidos, vertical ou horizontal. Por fim, nos sistemas progressivos, os módulos aumentam ou diminuem de tamanho de forma gradual e proporcional, como mostra a Figura 4.

Figura 4 – Exemplos de sistemas de repetição.



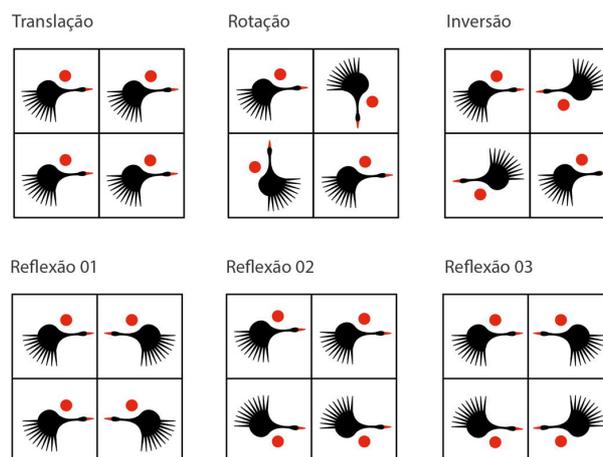
Fonte: Rüttschilling (2008).

## 2.4 Simetrias

Durante o processo de repetição regular dos módulos, podem ser realizadas modificações através das chamadas simetrias, que são transformações no eixo de um módulo que modificam a sua aparência sem alterar forma, dimensões ou outras propriedades (Schwartz, 2008). Dentre essas transformações, quatro são as mais utilizadas na atividade projetual de Design de Superfície: a de translação, rotação, reflexão e inversão.

Como mostra a Figura 5, a simetria de translação consiste no deslocamento do módulo em um eixo, mantendo sua direção original. Na de rotação, o deslocamento ocorre através da rotação contínua do módulo, em movimento horário ou anti-horário. Já a de reflexão refere-se ao espelhamento do módulo, tanto no eixo vertical e/ou horizontal. Por fim, a simetria de inversão diz respeito aos casos em que ocorre de forma dupla a movimentação de rotação ou de reflexão (Feitosa, 2019).

Figura 5 – Exemplo de simetrias.



Fonte: Adaptado de Feitosa (2019).

## 3 Aspectos da linguagem visual aplicados ao design de superfície

A criação, visualização e compreensão de formas bidimensionais e tridimensionais são etapas fundamentais na relação visual entre o indivíduo e o design. A interpretação dos significados

e das funções de uso transcende as características materiais, incorporando aspectos do alfabetismo visual. Elementos como o ponto, a linha e a forma constituem a base de tudo que percebemos visualmente, influenciando tanto a percepção quanto as possíveis interações e interpretações humanas em relação aos produtos de design (Dondis, 1997). O autor confere que a linguagem visual é uma importante ferramenta no processo de design, tendo em vista que, com base no seu estudo, o designer consegue solucionar problemas visuais inerentes ao seu projeto através do seu potencial sintático e por meio da compreensão da percepção visual humana.

O processo de composição é o passo mais crucial na solução dos problema visuais. Os resultados das decisões compositivas determinam o objetivo e o significado da manifestação visual e têm fortes implicações com relação ao que é recebido pelo espectador (Dondis, 1997, p. 29).

Silveira (2022, p. 33) menciona que a terminologia "linguagem visual" está presente no campo do Design de maneira análoga à construção do plano pictórico, comparável à estrutura da gramática e da sintaxe da linguagem verbal. Nesse contexto, do alfabetismo visual, identificam-se os elementos básicos da linguagem visual, definidos por Dondis (1997, p. 51) como a constituição essencial de tudo que podemos perceber visualmente. Esses elementos são: o ponto, a linha, a forma, a direção, o tom, a cor, a textura, a dimensão, a escala e o movimento.

Dentre os fundamentos sintáticos do alfabetismo visual, Dondis (1997) destaca ainda fundamentos que possibilitam nortear questões projetuais e escolhas durante o desenvolvimento visual de um objeto de estudo, sendo eles o equilíbrio, tensão, nivelamento, aguçamento, atração, agrupamento, positivo e negativo. Estes fundamentos irão refletir diversas possibilidades de significados com base na organização visual.

Mencionados os elementos básicos que compõem o alfabetismo visual, Gomes Filho (2009, p. 20), por sua vez, nos possibilita compreendermos a organização desses elementos através de padrões visuais básicos que, segundo o autor, “são essas forças ou esses princípios que explicam por que vemos as coisas de uma determinada maneira e não de outra”. Esta teoria a que Gomes Filho nos introduz nos convida a interpretar o espaço como um todo, através das partes que a envolvem. Ou seja, “a implicação de sentido comunicada por meio do uso de parte de uma imagem ou objeto” (Noble; Bestley, 2013, p. 28).

Compreender os fundamentos da linguagem visual, seus elementos, bem como sua relação visual/formal no processo de Design na composição deve ser intrínseco e básico para quem está envolvido na comunicação visual (Silveira, 2022, p. 42). Afinal, a percepção visual não corresponde apenas aos elementos em destaque, mas também a experiências afetivas e cognitivas prévias que os indivíduos carregam em si. Para Arnheim (2017, p. 13), a experiência visual está “longe de ser um registro mecânico de elementos sensórios, a visão prova ser uma apreensão verdadeiramente criadora da realidade — imaginativa, inventiva, perspicaz e bela”. Ou seja, essa compreensão destaca a importância do cuidado estético e da harmonia visual na produção visual, seja física ou digital.

Por exemplo, imaginemos a imagem de uma libélula representada na Figura 13. Ela não retrata o inseto em sua realidade natural, mas sim produz uma representação lúdica de sua imagem. Ou seja, os pontos, as linhas e as formas que compõem essa superfície nos fazem correlacionar, pela percepção visual, a forma do inseto. Isso ocorre porque construímos essa interpretação visual com base no repertório e no alfabetismo visual. Tais reflexões discutidas por Arnheim (2017) vinculam o estado da arte correspondente a uma forma de conhecimento interligada aos diversos tipos de percepção. Desse modo, o autor defende que a prática projetual no Design e na Arquitetura, respeitando suas respectivas etapas com o real entendimento da linguagem visual, tanto reflete

quanto contribui na construção da apreciação estética, representação e identificação do indivíduo e da sociedade.

Quando relacionamos a linguagem visual ao Design de Superfície, todos os conceitos mencionados anteriormente se concretizam em superfícies delimitadas, permitindo a representação da expressão humana.

Nesse contexto, o design de superfície ocupa espaço singular dentro da área do design, uma vez que possui elementos, sintaxe da linguagem visual e ferramentas projetivas próprias. Abraça campo de conhecimento capaz de fundamentar e qualificar projetos de tratamentos de superfícies do ambiente social humano (Rüttschilling, 2008, p. 25).

Conforme definido por Rüttschilling (2008), O Design de Superfície tem aplicações variadas. Na papelaria, ele é utilizado em produtos de escritório, descartáveis e diversos tipos de papéis. Na indústria têxtil, o design de superfície envolve fibras que abrangem métodos de corte, costura e entrelaçamento, incluindo tecelagem, malharia, rendas e tapeçaria, com diversos tipos de acabamento. Essa área possui a maior aplicação e diversidade de técnicas.

Nos produtos cerâmicos, o design de superfície é aplicado em revestimentos internos e externos, tanto de piso quanto de parede, constituindo um mercado com frequentes inovações tecnológicas. Além disso, materiais sintéticos, como a fórmica, são utilizados em revestimentos com inúmeras possibilidades de uso. Por fim, o design de superfície também se aplica a suportes e interfaces virtuais, com o crescente número de interfaces promovendo o design de ambientes virtuais (Rüttschilling, 2008).

Seguindo a discussão sobre a linguagem visual e sua relação com o Design de Superfície, Rüttschilling (2008, p. 43) afirma que essa relação não se limita à elaboração de desenhos artísticos ou técnicos, cores e texturas, que atribuem qualidades sintáticas às superfícies. No Design de Superfície, podemos imaginar o uso de formas em estruturas modulares repetidas, utilizando conceitos de continuidade e contiguidade, entre outros mencionados anteriormente. Todo esse aporte contribui para a elaboração de superfícies com aspectos simbólicos.

Rüttschilling (2008, p. 55) destaca que o desenvolvimento de projetos de superfície, tanto no Design quanto na Arquitetura, deve considerar as diversas possibilidades de materiais e processos que viabilizam a execução do objeto de estudo. Além disso, é essencial atentar para o perfil dos usuários, seu contexto social, cultural e econômico. Ademais, é necessário avaliar as potencialidades e limitações econômicas e tecnológicas dos meios de produção nos quais os projetos serão desenvolvidos. Essas considerações garantem que os projetos sejam viáveis e adequados às necessidades e expectativas dos usuários, atingindo qualidades estéticas, funcionais, do design de superfície na produção.

A elaboração de padronagens no design de superfície está interligada à terminologia "composição", que se refere ao ato de unir, arranjar, coordenar ou organizar um conjunto de elementos que compõem um todo. No que concerne às superfícies, é necessário considerar o aspecto visual (Feitosa, 2018).

Na busca por composições satisfatórias, alguns artistas buscam no design de superfície características de harmonia visual, enquanto outros optam por extremos para transmitir os conceitos idealizados. Tudo depende do público-alvo a que o produto visual se destina (Feitosa, 2018). Nesse sentido, de que modo os elementos da linguagem visual possibilitam atingir os ideais a serem transmitidos pelas composições? Estudiosos da linguagem visual mencionados neste referencial teórico consideram o ponto, linha, plano, cor, tom, textura, forma, dimensões, escala e movimento, entre outros elementos, com características de sintaxe específicas para atingir esse

objetivo.

Esses elementos adquirem inúmeros conceitos e características quando aplicadas cores, tonalidades, escalas e movimento. A cor não se comporta apenas como um estímulo visual, mas também atribui significados e emoções, carregando informações que são atribuídas no uso dos elementos visuais. A textura está associada ao tipo de superfície, podendo ser expressa de modo tátil ou visual. Ela, por sua vez, pode auxiliar o designer na produção de maiores sensações e reações no observador por evocar outras funções sensoriais (Lupton; Philips, 2008).

A aplicação dos elementos da linguagem visual na criação de composições visuais pode seguir estratégias projetuais ou não, a depender do designer. Entretanto, Dondis (1997) menciona que o uso de técnicas e a devida aplicação com base na sintaxe dos elementos auxilia a maior assertividade no resultado do produto desejado, bem como na receptividade do público-alvo. Para isso, o autor destaca que:

Por mais avassalador que seja o número de opções abertas a quem pretenda solucionar um problema visual, são as técnicas que apresentarão sempre uma maior eficácia enquanto elementos de conexão entre a intenção e o resultado. Inversamente, o conhecimento da natureza das técnicas criará um público mais perspicaz para qualquer manifestação visual (Dondis, 1997, p. 24).

Feitosa (2018) menciona os princípios compositivos como repetição, proporção e escala, primeiro e segundo plano, tensão, dinâmica, movimento, contraste, equilíbrio, sobreposição, rotação, espelhamento, redução e ampliação. Estes princípios estão presentes no design de superfície, na organização visual e podem ser utilizados em conjunto ou isolados.

Na Figura 6, são apresentados alguns exemplos de superfícies com os princípios compositivos mencionados anteriormente. Entre os princípios mais perceptíveis e utilizados no design de superfície, temos a repetição, presente em todas as imagens dispostas. Podemos observar essa característica através da repetição de formas, cores, tamanhos, texturas e direções dos motivos. Na imagem (a), há repetição de forma, cor e direção. Já na imagem (e) podemos observar a presença da repetição de formas e cores, além da ampliação e redução de certos elementos visuais. Na imagem (f), percebe-se a repetição de formas, que são por vezes ampliadas e outras vezes reduzidas; quanto à direção, há um dinamismo com diversos graus de rotação, além de se perceber o movimento através das linhas horizontais, em conjunto com as diferentes escalas dos elementos presentes na imagem.

Na imagem (c), há um nítido exemplo do uso do primeiro e do segundo planos, em que há um elemento principal e outros com mais transparência, causando um efeito de contraste que torna o primeiro elemento mais consistente. Feitosa (2018, p. 61) menciona que "geralmente associamos as formas de dimensões maiores como sendo o fundo da composição quando comparadas com as de tamanhos menores". Nessa mesma imagem, há a presença da repetição de formas e mudança de direções, bem como a repetição de cores. Por fim, a imagem (d) se destaca pelo princípio do equilíbrio e o contraste entre o plano de fundo e o plano principal, no qual consta o motivo do módulo. Essa imagem destaca-se ainda pela repetição da forma, da cor e da direção quando adicionados outros módulos ao seu lado.

Conforme Feitosa (2018, p. 65), o exercício de projeção no design de superfície perpassa a sistematização da configuração modular mediante a composição visual. Rüttschilling (2008, p. 61) destaca que a "característica primordial de propagação do módulo, ou equivalente, confere qualidade por toda a amplitude da superfície, dentro dos princípios de ritmo, unidade e variedade". A autora ressalta ainda que é necessário atentar-se a três principais características para que o

objetivo da composição visual e o design de superfície sejam alcançados, são elas: o ritmo, a unidade e a variedade. Feitosa (2018, p. 65) define o ritmo como a marcação da frequência em relação à repetição dos elementos visuais, a unidade como a conferência de harmonia à composição visual e a variedade como a diversidade dos elementos, de modo a transmitir a existência de pluralidade das ideias a serem expostas por meio da repetição.

Figura 6 – Exemplos de princípios compositivos em Design de Superfície.



Fonte: Patternbank (2024).

O uso da linguagem visual e dos princípios compositivos possibilita ao designer, entre outros profissionais da área visual, compreender os efeitos sintáticos e semânticos que pretendem utilizar na elaboração de seus projetos, bem como os efeitos gerados após a criação das padronagens. Feitosa (2018, p. 75) destaca que "a experiência diária com a criação de padrões torna os profissionais menos propensos a cometerem falhas". Ou seja, ao definir o público-alvo para o qual a padronagem será destinada, os profissionais podem, através da linguagem e composição visual, performar com maior qualidade.

#### 4 Materiais e métodos

Para contribuir com a prática didática do design de superfície, com foco na comunicação visual, a disciplina foi estruturada com base em uma lógica de construção e acúmulo de conhecimento, que parte de conteúdos mais simples, principalmente técnico-construtivos, e evolui em direção a conteúdos mais subjetivos, com atividades que seguem adicionando camadas de complexidade.

Antes das atividades a seguir relatadas, os estudantes passaram por algumas práticas mais simples, cuja intenção foi a de consolidar o aprendizado dos principais elementos expressivos e técnico-construtivos da disciplina. Recursos manuais e digitais foram adotados nessa primeira etapa. As seções a seguir apresentam o detalhamento de uma sequência de exercícios práticos

aplicados com alunos de nível intermediário e avançados do curso de Design, com base nesse processo introdutório.

A prática 1, módulo articulado, trabalhou inicialmente os conceitos de continuidade e contiguidade. Envolveu também outros aspectos construtivos, como os motivos, o módulo, os multimódulos, o sistema de repetição alinhado e as simetrias. A etapa de elaboração do módulo pressupõe o planejamento das áreas de equivalência de contiguidade, que estabelece alguns limites à criação do motivo. Na atividade, a percepção e a comunicação visual foram discutidas com base nas composições geradas pelos alunos.

A prática 2, o movimento dos padrões *ogee*, estimulou o desenvolvimento de um módulo com contornos sinuosos que pressupõe uma estrutura de repetição não-alinhada. A intenção foi observar quais os efeitos visuais possíveis com base nessas limitações definidas pelo tipo de módulo.

A prática 3, padrões para utensílios de mesa, teve como finalidade a aplicação do conceito de família/linha de produtos. Os estudantes tiveram que planejar uma coleção de padrões, com base em temas diversos, pensados para suportes específicos, nesse caso, para produtos de mesa, como pratos, xícaras, potes de louça, etc. Nessa atividade, as composições aplicadas deveriam fazer com que os produtos estabelecessem uma comunicação entre si, uma linguagem em comum.

Por fim, a prática 4, padronagens contínuas para embalagens de perfumaria, envolveu um projeto maior e mais complexo, com a intenção de exercitar o maior número de conceitos apresentados no decorrer da disciplina. Os estudantes tiveram que selecionar uma linha de produtos de perfumaria de uma marca conhecida e propor novos padrões de superfície para um conjunto de embalagens. Além de aplicar os conceitos próprios do Design de Superfície, os alunos tiveram que empregar um método de desenvolvimento de projeto, envolvendo etapas de levantamento, análise e síntese, criação e prototipação.

#### 4.1 Prática 1: Módulo articulado

Baseado no azulejo articulado (Figura 7) desenhado pelo artista plástico português Eduardo Nery, em 1966, a atividade propõe o desenvolvimento de módulos para azulejaria que possibilitem inúmeras composições, como proposto pelo autor.

Eduardo Nery desenvolveu esse azulejo para um concurso destinado a premiar os melhores projetos de azulejo decorativo, promovido pela fábrica de cerâmica ESTACO – Estatuária Artística de Coimbra, em colaboração com a revista *Arquitetura* e o Sindicato Nacional dos Arquitectos. Apesar de aparentemente simples, essa obra de Nery é constituída de propriedades matemáticas e plásticas bastante interessantes, de maneira que um mesmo módulo é capaz de gerar inúmeros padrões articulados.

Figura 7 – Azulejo criado por Alexandre Nery, 1966.



Fonte: polyedros.blogspot.com (2024).

As relações métricas presentes na estrutura do módulo de Nery garantem ligações através do desenho e da cor, por contiguidade ou alternância entre azul e amarelo, quando várias unidades do módulo são dispostas lado a lado. A Figura 8 mostra dois projetos de composição para padrão elaborados por Nery.

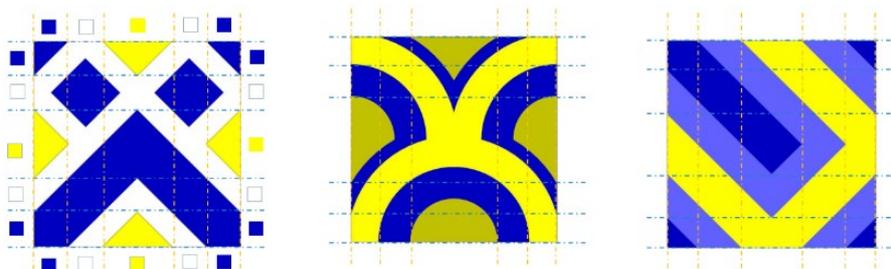
Figura 8 – Composições para padrão, Eduardo Nery (1992-1993).



Fonte: polyedros.blogspot.com (2024).

Após observar esse exemplar de Eduardo Nery, o desenvolvimento dos módulos articulados pelos alunos partiu do entendimento de que, para que o encaixe aconteça, de modo a possibilitar uma continuidade dos motivos — ainda que os módulos sejam rotacionados em ângulos de 90, 180 e 270 graus — a área de contiguidade das peças deve ser equivalente, conforme representado na Figura 9:

Figura 9 – Equivalência das áreas de contiguidade dos módulos.



Fonte: Os autores (2024).

Diante dessa compreensão compressão, os estudantes foram orientados a pensar um módulo quadrado com pelo menos duas regiões de contiguidade em cada lateral, e que possibilitassem, por meio da combinação com outras unidades do mesmo módulo, encaixes perfeitos de formas e/ou cores quando rotacionados a cada 90 graus.

A seguir, apresentamos e descrevemos a aplicação prática da atividade com base no trabalho realizado pela aluna Isis Azevedo.

#### 4.1.1 **Proposição de azulejo articulado e composições**

O módulo e as composições a seguir, desenvolvidos pela aluna Isis Azevedo, foram pensados para um projeto de azulejaria que permitisse inúmeras composições. A aluna criou uma estrutura

com três áreas de equivalência em cada lateral, constituída por duas regiões em azul, nas partes superior e inferior do azulejo, e uma região em branco, no centro da lateral (Figura 10).

Figura 10 – Módulo articulado.

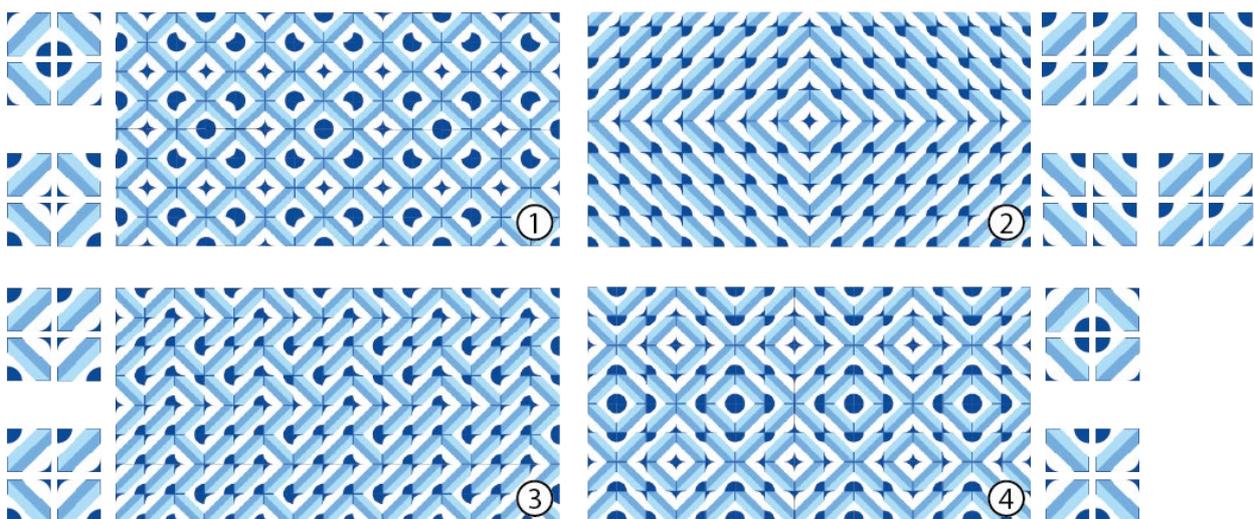


Fonte: Isis Azevedo (2024).

Apesar da simplicidade da estrutura modular, o resultado das composições (Figura 11) mostra a versatilidade do azulejo. Na Figura abaixo, a primeira e a quarta composições (1) (4) são construídas com base na repetição intercalada de dois multimódulos; a segunda (2) é composta por quatro seções de repetição de um único multimódulo, refletidas com base nos eixos centrais horizontal e vertical; por fim, a terceira configura-se pela translação de um único multimódulo. Ambas utilizam como estrutura de repetição um sistema alinhado.

É possível observar que cada configuração gera um efeito visual distinto. O ritmo se destaca na primeira delas (1). A alternância na repetição dos dois tipos de multimódulos gera uma figura que se assemelha a uma lua, que aparece refletida diversas vezes, criando essa sensação. Na segunda (2) há um efeito de radiação, produzido pela reflexão dos multimódulos com base nos quadrantes da composição. Na terceira (3), percebe-se o movimento criado pelas linhas diagonais formadas com base na combinação dos multimódulos, resultando em uma composição bastante dinâmica. Na última delas (4), a maneira como os multimódulos são alternadamente distribuídos, produz um padrão com faixas.

Figura 11 – Composições com módulo articulado.



Fonte: Isis Azevedo (2024).

#### 4.2 Prática 2: O movimento dos padrões ogee

O objetivo da atividade consistiu no desenvolvimento de um módulo para estrutura do tipo ogee e padrões contendo variações cromáticas dos motivos. O exercício envolveu inicialmente

esboços à mão livre para a criação de elementos figurativos e, na sequência, o uso do Adobe Illustrator como ferramenta digital para a elaboração dos padrões contínuos.

Em oposição à obviedade e monotonia habitualmente produzida pelo módulo de formato quadrado, configurado com base em uma estrutura linear e regular, a combinação de módulos do tipo ogee, cujo formato assemelha-se a uma folha, gera uma estrutura não-linear, devido ao encaixe intercalado de elementos. O efeito resultante desta segunda composição produz, naturalmente, a sensação de movimento e dinamicidade.

A sequência projetual sugerida para a execução dessa atividade inicia com a criação de motivos com simetria vertical para compor um módulo no formato ogee. Nesta etapa, a escolha da temática foi conduzida pelo aluno, bem como as proporções da ogiva (módulo) que acomodaria o motivo. Desenvolvidos os motivos, o processo tem sequência com a digitalização dos desenhos, vetorização e colorização. Para essa fase de criação, optou-se por definir o mínimo de limitações possíveis, no sentido de ampliar as possibilidades de experimentação dos alunos.

Para fase de execução dos padrões contínuos, foram apresentadas duas possibilidades, ambas utilizando o Adobe Illustrator. A primeira com a criação da estrutura de módulos ogee utilizando a ferramenta zig-zag e posicionando os módulos vetoriais individualmente para gerar a propagação do padrão; e a segunda, utilizando a ferramenta pattern, configurada para um módulo hexagonal e grid do tipo Brick.

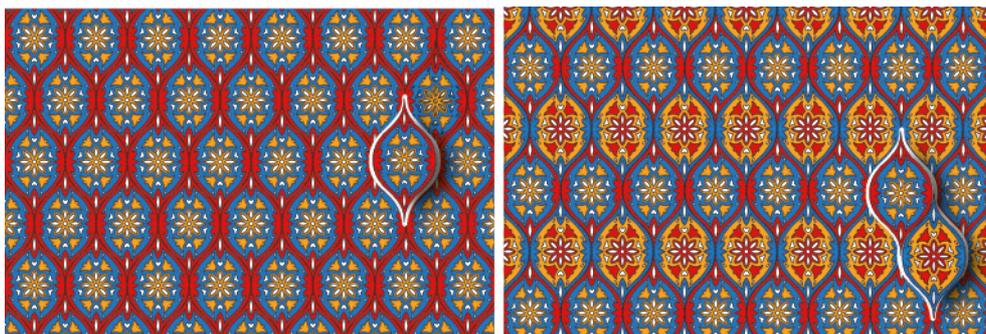
#### 4.2.1 *Proposições de padrões com estrutura do tipo ogee*

O padrão criado pelo aluno Gidé (Figura 12) utiliza como referência visual alguns aspectos estéticos da construção artesanal do gibão de couro, vestimenta de proteção comumente utilizada pelos vaqueiros do sertão do Nordeste brasileiro. Nesse sentido, destacam-se a composição cromática contrastante, a geometria simples dos desenhos e a simulação de vazados e pespontos.

No padrão à esquerda, o aluno apresenta a propagação de um único módulo, nas cores azul, vermelho e amarelo. Na composição à direita, são utilizadas duas combinações cromáticas de um mesmo módulo. Nesse caso, a modificação foi realizada alterando-se aleatoriamente a ordem das cores com a ferramenta “Recolorir Arte” do Illustrator.

Comparando os dois padrões desenvolvidos, observa-se que ambos são dinâmicos, tendo em vista a estrutura em “s” da construção da *grid*. No entanto, o segundo exemplar ressalta essa característica, devido à combinação contrastante e intercalada das duas variações módulo. Ademais, a disposição desses elementos cria um efeito de listras horizontais, conferindo mais ritmo ao desenho.

Figura 12 – Variações de padrão com estrutura ogee.



Fonte: Gidé (2024).

Diferente do resultado anterior, em que o formato de ogiva do módulo é bastante evidente, o padrão a seguir (Figura 13), elaborado pela aluna Tainá Garcia, é constituído por um motivo que faz desaparecer essa estrutura. Isso ocorre devido aos pontos de contiguidade empregados nos módulos, que, quando combinados, criam essa sensação de fusão entre as partes, principalmente nas áreas onde as cores são mais claras. Ao unirem-se, essas seções constituem uma espécie de plano de fundo para as partes em vermelho e azul que, ao contrário, se sobressaem na imagem, criando um efeito visual atrativo.

Figura 13 – Construção e aplicação do padrão *ogee*.



Fonte: Tainá Garcia (2024).

#### 4.3 Prática 3: Padrões para utensílios de mesa

Com a finalidade de apresentar o conceito de família/linha de produtos, a atividade consistiu na criação de uma coleção de estampas para uma linha de utensílios de mesa. Inicialmente, os estudantes foram estimulados a observar uma série de conjuntos de produtos de cozinha de diversas marcas, a exemplo da coleção de eletrodomésticos *Plissé* (Figura 14), desenhada por Michele De Lucchi para a marca italiana Alessi.

Figura 14 – Pequenos eletrodomésticos desenhados por Michele De Lucchi para Alessi.



Fonte: connox.com (2024).

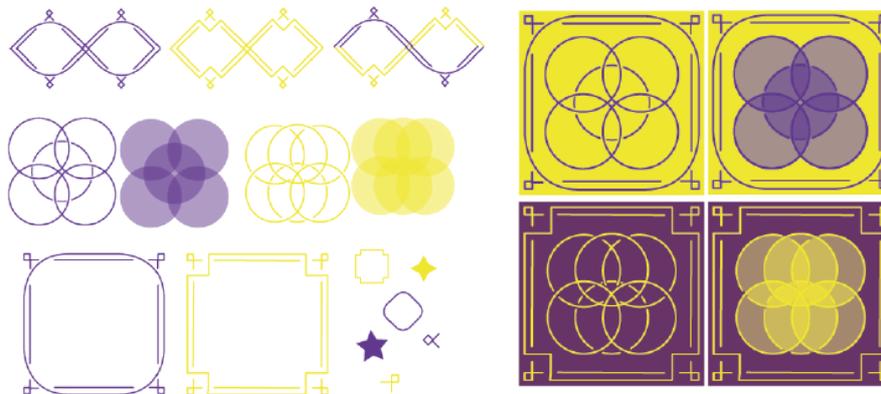
No processo de análise dos produtos, os alunos chegaram à conclusão de que a correlação entre elementos visuais como a cor, a escala, o traço ou gesto do desenho, a textura, a direção, a proporção, o formato ou a estrutura da configuração dos produtos e/ou padrões de superfície são responsáveis pelo reconhecimento de um grupo de artefatos como uma família/linha de produtos. Na linha Plissé, por exemplo, observa-se que a textura tátil plissada, a cor, a transparência e a angulação presentes em partes da estrutura dos eletrodomésticos criam uma relação entre os itens que compõem essa família de produtos.

A partir dessa compreensão, os estudantes foram orientados a criar uma coleção de diferentes padrões para aplicação na superfície de utensílios de cozinha de modo que eles compusessem uma família/linha de produtos. Para a prática proposta, foram desenvolvidos composições contínuas, padrões radiais e estampas localizadas, com o auxílio de ferramentas do Adobe Illustrator.

#### 4.3.1 *Proposição de coleção de estampas para uma linha de utensílios de mesa*

Para a criação dos padrões a seguir, Laura Teixeira utilizou como referência visual as capas dos álbuns do Mamamoo, grupo feminino de k-pop. Na análise visual, a aluna destacou predominância de linhas finas e formas geométricas, molduras, interseções e contraste. Laura utilizou esses elementos para desenvolver um conjunto de motivos para compor os padrões, conforme pode ser visto na Figura 15:

Figura 15 – Motivos e módulos para a construção dos padrões.



Fonte: Laura Teixeira (2024).

Na sequência de imagens abaixo (Figura 16), é possível observar a variedade de composições geradas pela aluna. No conjunto de chá (1), há um exemplar com aplicação de padronagem contínua (xícara), e outro cuja aplicação de módulos ocorre em forma de frisos<sup>1</sup> ao redor da peça (chaleira). À direita (2), percebe-se outros três tipos de aplicabilidade: a primeira, em uma composição radial, presente no pires de borda azul; a segunda, em forma de estampa localizada, a exemplo dos pratos em azul e amarelo; e a terceira, com o uso de frisos centrais. Por fim, na imagem inferior (3) é possível notar o uso de padronagens contínuas, nas duas primeiras peças, e de estampa localizada, presente no último prato.

<sup>1</sup> “Um friso é uma ‘faixa’ desenhada obtida pela reprodução de um desenho básico por meio de translações sucessivas. Um friso, assumido como desenvolvido indefinidamente da direita para a esquerda, é, portanto, um desenho invariante por qualquer translação ‘múltipla’ de uma dada translação” (Deledicq, 1997, p. 8, tradução nossa).

Figura 16 – Coleção de padrões para uma linha de utensílios de mesa.



Fonte: Laura Teixeira (2024).

Embora os produtos apresentem aplicações diversas de estampas, é possível reconhecer relações entre eles, seja pela linguagem do traço, pela interseção das linhas dos desenhos, pela presença de motivos semelhantes ou pela combinação complementar entre o conjunto de cores análogas: azul-violeta, violeta de vermelho-violeta e o amarelo. São essas conexões que os fazem constituir uma linha/família de produtos.

#### 4.4 Prática 4: Padronagem contínua para embalagens de perfumaria

Para esse exercício, foi solicitado que os estudantes criassem ou recriassem um conjunto de padrões de superfície para uma linha de produtos de uma marca de perfumaria brasileira. A sequência de projeto sugerida inicia com a escolha da marca e a identificação da família de produtos e segue com o levantamento do contexto, cujo objetivo é compreender fatores históricos, público-alvo e características específicas da marca e da linha selecionada. Isso estabelecerá alguns direcionamentos criativos do projeto, como a definição da audiência e de um tema de referência, por exemplo. Após essa imersão, o processo continua para a fase de síntese, quando devem ser desenvolvidos painéis visuais que expressem a temática escolhida.

A fase criativa começa com a geração de esboços diversos e experimentações de técnicas e estilos de representação — que devem ser coerentes com a identidade da marca, com o público-alvo e com o tema. Criados os motivos, são gerados diferentes módulos, multimódulos e, finalmente, padrões, com variações de *grid* (malha), alinhamento e simetria. O resultado desse processo inicial é aprimorado com a colorização das estampas. Com base nas referências visuais e, obviamente, considerando o levantamento contextual, os estudos cromáticos são realizados e a paleta de cores é definida. Para essa etapa, ferramentas com o Adobe Illustrator, ou ainda o Adobe Color ou Adobe Capture, podem ser adotadas. As cores que serão empregadas nas estampas podem ser extraídas de cenas fora dos painéis visuais, com base em imagens cotidianas ou de bibliotecas de coleções, inclusive geradas pelos próprios criadores com o auxílio desses meios digitais. Apesar da adoção de um processo mais intuitivo para a definição da cartela de cores, considerando a maturidade projetual dos estudantes, requisitou-se que as escolhas fossem fundamentadas e justificadas, de modo a observar as principais conexões sógnicas utilizadas.

Ainda na fase criativa, a continuação se deu com a realização de estudos de aplicação dos

padrões gerados em três itens de uma linha de produtos da marca escolhida, considerando que nenhum dos elementos presentes nas embalagens originais deveriam sofrer modificação, com exceção de padronagens pré-existentes. A Figura 17 apresenta uma síntese do método utilizado para o desenvolvimento dos exercícios.

Figura 17 – Infográfico das etapas do exercício de embalagem de perfumaria.



Fonte: Os autores (2024).

A seguir, apresentamos os resultados da prática dessa atividade realizada pela aluna Marcelle Torres, que sugere um conjunto de padrões contínuos para a linha Olinda da marca L'occitane au Brésil.

#### 4.4.1 **Proposição de padrões para a linha Olinda da L'Occitane au Brésil**

O projeto desenvolvido por Marcelle Torres buscou tratar sob uma nova perspectiva a linha Olinda (Figura 18), trazendo elementos visuais que fazem referência à cultura material da cidade homônima que inspira os produtos da linha. Buscou-se, então, realizar através da embalagem criar um artefato visual que transportasse o usuário, em conjunto com o aroma, diretamente para o ambiente da cidade de Olinda – PE.

Figura 18 – Síntese de informações sobre a marca e sobre a linha Olinda.

## A L'OCCITANE AU BRÉSIL

L'Occitane au Brésil é uma marca que celebra a mistura harmoniosa entre a alma francesa e o coração brasileiro. Fundada em 2013, ela representa uma fusão de culturas e tradições, enaltecendo a alegria, os ingredientes naturais e as experiências de beleza autênticas.



HERANÇA FRANCESA, "BOROGODÓ" BRASILEIRO E  
 NATUREZA BRASILEIRA



## A LINHA OLINDA

A L'Occitane au Brésil celebra a *alegria de viver* inspirada na mulher de Olinda. Essa cidade é mais do que um lugar; é um modo de viver que mistura o brilho do sol com arte por toda parte e uma brisa perfumada que exala autenticidade vibrante.

As fragrâncias da linha Olinda são a verdadeira *essência da alegria*, feitas para mulheres de qualquer canto do país.

Todas as versões da sua identidade visual são assinadas pela artista Joana Lira.



Fonte: Marcelle Torres (2024).

Abaixo, as imagens da Figura 19 apresentam recortes de diversos elementos arquitetônicos de Olinda, a exemplo das fachadas coloridas dos casarões coloniais que contrastam com o cinza das ruas e calçadas de pedra, as sacadas em muxarabis, a presença das *bougainvilles* como elemento natural frequente, os gradis ornamentados e os volumes das portas e janelas em madeira, predominantemente simétricos e geométricos.

Figura 19 – Painel visual de referência, Arquitetura de Olinda.



Arquitetura de  
 Olinda.

Fonte: Marcelle Torres (2024).

O painel a seguir (Figura 20) retrata uma série de padrões identificados em produtos de revestimento, presentes em edificações coloniais da cidade de Olinda, como azulejos, ladrilhos, gradis e cobogós.

Figura 20 – Painel visual de referência, Elementos da Arquitetura de Olinda.



Elementos da  
 Arquitetura de  
 Olinda: gradil,  
 cobogó, azulejos e  
 ladrilhos  
 hidráulicos. Fonte:  
 MEMÓRIA GRÁFICA  
 DA ARQUITETURA  
 DE OLINDA de  
 Renata Paes  
 (2017).

Fonte: Marcelle Torres (2024).

Com base nos painéis visuais de referência, foi desenvolvida uma série de esboços de motivos, módulos, multimódulos e composições que, após serem avaliados, resultaram nas escolhas apresentadas na imagem (Figura 21) a seguir, que mostram variações de módulos, cuja geração se dá a partir de combinações da estrutura de alguns elementos arquitetônicos — gradil, cobogó e outros ornamentos — com um motivo principal, a flor da bougainville.

Figura 21 – Motivos, módulos e definição cromática.

## ELEMENTOS GERADOS



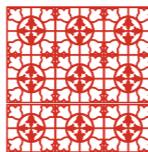
Flor de três pontas - flor do bougainville  
 (flor característica da paisagem de Olinda)



Ornamento barroco a partir  
 da flor do bougainville



Grade desenvolvida em referência  
 as varandas e janelas de Olinda.



Módulo floral desenvolvido em  
 referência aos ladrilhos hidráulicos.

## CORES

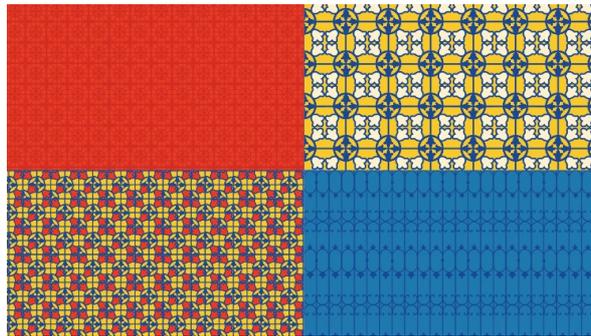


Cores primárias, quentes e saturadas, como encontradas na  
 arquitetura e na iconografia do frevo pernambucano.

Fonte: Marcelle Torres (2024).

Com base nos elementos gerados, foi desenvolvida uma série de padrões (Figura 22). As estruturas desenvolvidas, em combinação com a escolha de uma paleta de cores saturada, referenciam a cidade de Olinda enquanto um espaço material, tanto pela arquitetura quanto pelo elemento botânico e floral. Além disso, o desenvolvimento desse projeto representa uma ressignificação de elementos de Design de Superfície que já compõem o cenário da cidade há séculos — os ladrilhos hidráulicos, azulejos, gradis e cobogós tornam-se elementos gráficos bidimensionais na embalagem.

Figura 22 – Padrões desenvolvidos.



Fonte: Marcelle Torres (2024).

Para a composição da embalagem, os padrões desenvolvidos interagem em três planos: para o fundo, foi escolhido um padrão em duas tonalidades de vermelho, a fim de obter-se um efeito de textura e permitir o contraste entre os demais planos. Como segunda camada, há um elemento gráfico em referência a um portal arredondado contornado pela translação do motivo principal, a flor do *bougainville*. Por fim, em primeiro plano, há o padrão em referência ao elemento do gradil, criando uma cena característica que remete às varandas de Olinda.

Figura 23 – Proposta final de aplicação.



Fonte: Marcelle Torres (2024).

## 5 Conclusão

Partimos do pressuposto de que, no âmbito do projeto de superfícies, a compreensão dos estudantes a respeito dos recursos visuais disponíveis, associados às suas possibilidades comunicativas é indispensável para a geração de soluções estéticas coerentes. Embora o conteúdo fundamental que estrutura um projeto de padronagem contínua seja facilmente assimilado pelos alunos, possivelmente pela associação com os conteúdos elementares do Design, percebe-se ainda uma dificuldade no processo de geração de ideias, de modo que elas de fato comuniquem as mensagens desejadas. Falta vocabulário comunicativo-expressivo.

Com base nesse contexto, esta pesquisa teve como finalidade apresentar um processo metodológico utilizado para ensinar o design de superfície para estudantes de Design de Produto, com foco na composição visual e em suas intenções comunicativas. Para tanto, a disciplina foi estruturada com base em uma lógica de construção e acúmulo de conhecimento. Partiu-se de

conteúdos técnico-construtivos, fundamentais para a criação de projetos de design de superfície, em direção a processos mais complexos, com atividades que envolveram a reflexão sobre os efeitos visuais percebidos por meio das composições geradas, e com a criação de padrões com base em intenções comunicativas pré-definidas.

Apresentar os elementos da linguagem visual aplicados ao design de superfície, de forma direta e objetiva, facilitou a compreensão dos conceitos pelos alunos, que podem expressar dificuldades, por tratar-se de um tema de ordem mais conceitual. Nas práticas intermediárias, após a assimilação dos conceitos básicos e da experimentação livre das possibilidades de repetição, introduziu-se o uso de temáticas para o desenvolvimento dos padrões. Nesse nível, a liberdade de escolha dos temas a serem usados como referência no processo de criação, foi imprescindível para estimular uma produção significativa de padrões pelos discentes e garantir o envolvimento nas discussões sobre o conteúdo comunicativo das produções.

A evolução dos estudantes durante o processo e a qualidade do resultado da última prática da disciplina, permitiu constatar que encorajar os estudantes a uma discussão crítica sobre a comunicação visual no processo de design de superfície contribuiu para incentivar o pensamento visual e ampliar o repertório comunicativo dos estudantes que, ao final, tornaram-se mais criteriosos e capazes de criar padrões de superfície que atendem às intenções comunicativas inicialmente planejadas, gerando resultados visuais coerentes.

## 6 Referências

- ARNHEIM, R. **Arte e percepção visual**: uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Thomson Pioneira, 1998.
- DELEDICQ, A. **Le monte des pavages**. Paris: ACL – Les Editions du Kangourou, 1997.
- DONDIS, Donis A. **A sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.
- FEITOSA, Adele P. **Composição visual no design de superfície**: diretrizes para configuração de padronagens contínuas bidimensionais. Dissertação - Programa de Pós-Graduação em Design, Departamento de Design, UFPE, Recife.
- FONTOURA, I. **Decomposição da Forma**: manipulação da forma como instrumento para a criação. Curitiba: Itaipu, 1982.
- FREITAS, Renata O. T. de. **Design de superfície**: ações comunicacionais táteis nos processos de criação. São Paulo: Blucher, 2011.
- MUNARI, B. **Design e comunicação visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- REIS, Renata Paes Vieira. **Memória gráfica da arquitetura de Olinda**. 2017. TCC (Bacharelado em Design) – Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2017.
- ROSA, Safira Maria de Lima. **Design de Superfície como Ferramenta de Valorização Institucional**: Um estudo de caso da Fundação Casa Grande. Monografia (Bacharelado em Design) – Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2017.
- RÜTSCHILLING, Evelise A. **Design de Superfície**. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2008.
- SCHWARTZ, Ada Raquel D. **Design de superfície**: por uma visão projetual geométrica e tridimensional. Dissertação (Mestrado Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação) – Universidade Estadual Paulista, Bauru, 2008.
- WONG, W. **Princípios de forma e desenho**. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.