

DESIGN DE INTERIORES: A LINGUAGEM VISUAL COMO RECURSO DE EXPRESSÃO

INTERIOR DESIGN: VISUAL LANGUAGE AS AN EXPRESSIVE RESOURCE

Susane Tomelin Raiter¹

Marli Teresinha Everling²

Resumo

O objetivo deste estudo é discutir a utilização da linguagem visual como recurso de expressão por designers de interiores e usuários dos espaços por eles planejados. A relevância da pesquisa está nos benefícios que o domínio da linguagem visual aplicada ao design de interiores pode gerar no desenvolvimento de soluções específicas considerando a interação de usuários – com o ambiente (tanto no momento da descoberta das necessidades, quanto no momento do desenvolvimento das soluções específicas para esses usuários). A pesquisa iniciou pela abordagem teórica de conceitos da linguagem visual e, em um segundo momento, essas abordagens foram aplicadas ao design de interiores, propiciando o entendimento de que o domínio e a aplicação controlada e objetiva dos elementos expressivos visuais possibilita a transmissão de informações e sentimentos pretendidos. Os resultados obtidos possibilitaram o desenvolvimento de diretrizes projetuais para alcançar informações subjetivas dos usuários visando sua utilização em projetos de design de interiores.

Palavras-chave: design de interiores; linguagem visual; expressão.

Abstract

This research aims to use the visual language as a communication resource between interior designers and users of spaces designed for them. The relevance of the research is related to the benefits that visual language applied to the interior design can lead to the development of specific solutions based on users interactions (when discovering needs, and, at the time of the development of specific solutions for these users). The research began with the theoretical approach to concepts of visual language; then these approaches have been applied to interior design, providing an understanding of how visual elements enable the transmission of information and desired feelings. The results obtained allowed the development of design guidelines for accessing information of users for their use in interior design projects.

Keywords: interior design; visual language; expressiveness.

¹ Professora Mestre, Centro Europeu de Design, susane.raiter@gmail.com

² Professora Doutora, Departamento de Design e Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade da Região de Joinville/Univille, marli.everling@gmail.com

1. Introdução

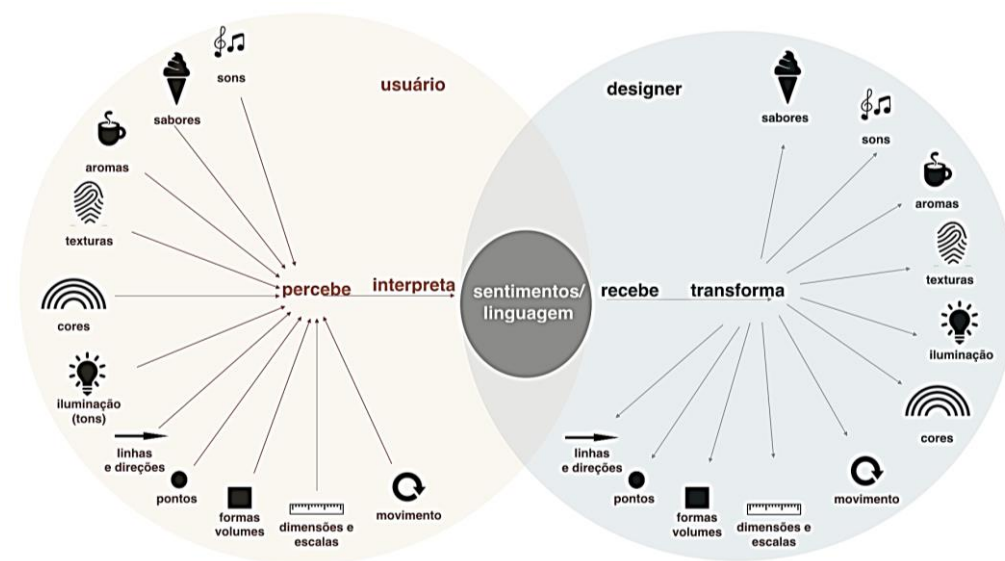
A primeira impressão do usuário de um espaço e seu comportamento dentro dele está intimamente relacionada aos componentes físicos do ambiente. Tanto em ambientes residenciais quanto em ambientes comerciais o design de interiores tem grande impacto na vida dos usuários; por conta disso, o designer precisa estar atento aos sentimentos que ambientes podem transmitir aos usuários e para isso é fundamental que os profissionais possuam o domínio de ferramentas que possibilitem o uso de elementos de maneira controlada e eficaz na interação com o usuário.

A proposta desenvolvida nesse estudo utiliza os recursos sensoriais, como elemento de expressão entre designers e usuários de ambientes por eles planejados considerando que os espaços são compostos por elementos visuais tais como: pontos, linhas e direções, formas, volumes, cores, tons, dimensões e escalas, movimento, texturas e de elementos sensoriais como aromas, sabores e sons. Essa expressividade se dá de maneira não verbal e tem a intenção de alcançar informações (associadas a expressão de sensações) diferentes das atingidas com o uso da comunicação verbal.

A abordagem se dá em dois momentos projetuais: no primeiro momento, o conceito é utilizado para que se realizem as 'leituras' dos elementos sensoriais percebidos em atividades participativas com os usuários (como importante fonte de informações subjetivas); em um segundo momento, os conceitos são aplicados ao *Design* de Interiores com o objetivo de prever as sensações do usuário no espaço.

A sugestão de utilização da linguagem visual aliada aos recursos sensoriais é embasada em Urssi e Pinto (2006), quando relatam que todos os sentidos recebem informações que se transformam em conhecimento transmitido por linguagem, dessa forma, o uso de recursos sensoriais como instrumento de expressão exige do *designer* a competência linguística dos sentidos; a Figura 1 ilustra essa afirmação.

Figura 1: Aspectos percebidos pelos usuários e utilizados nos ambientes pelos *designers* de Interiores



Fonte: A autora baseada em Urssi e Pinto (2006).

O ambiente físico (construído ou natural) influencia o comportamento humano e o domínio das linguagens visual e sensorial, possibilitando controle parcial na influência dos espaços construídos com relação ao usuário, estas considerações possibilitam a transmissão de informações visuais e sensoriais (incluindo recursos visuais, sonoros, táteis, olfativos/gustativos) para a composição do ambiente (DONDIS 1997).

Os elementos visuais que estruturam esse artigo foram selecionados a partir da análise e síntese dos estudos feitos pelos autores Dondis (1997), Gomes Filho (2013), Gibbs (2009) e Gurgel (2011; 2012). As imagens utilizadas foram selecionadas por representarem, maneira didática, o aspecto apresentado.

Destaca-se que o presente estudo visa criar diretrizes, que facilitem a comunicação entre designers de interiores e usuários; nesse sentido, a utilização dessas diretrizes pode ser útil também no ensino de design de interiores.

2. Elementos e Técnicas Visuais como Recurso de Expressão

Para que ocorra a transmissão precisa de ideias e pensamentos fazendo uso da linguagem verbal é necessário o domínio do alfabeto e da sintaxe dos componentes básicos da linguagem. De forma direta, os fundamentos da linguagem visual (elaborados por Johannes Itten e presentes em boa parte das obras sobre linguagem visual) possuem um vocabulário de elementos visuais (o ponto, a linha, a forma, a direção, o tom, a cor, a textura, a dimensão, a escala e o movimento), organizados em técnicas visuais (harmonia, equilíbrio, contrastes e ritmos) que possibilitam a expressão visual e a comunicação de determinadas informações (DONDIS, 1997).

É possível transmitir informações e sensações com o uso consciente dos elementos básicos da linguagem visual aplicados ao *Design* de Interiores. A proposta desenvolvida nessa pesquisa é apoiada na utilização dos fundamentos de linguagem visual de maneira consciente auxiliando na transmissão das informações propostas ao usuário do espaço.

2.1. Elementos Visuais

Os elementos básicos da linguagem visual, relacionados a seguir, são apoiados em Dondis (1997), com contribuições associadas a elementos visuais oriundas dos autores Gomes Filho (2013) e, conceitos aplicados ao *Design* de Interiores de Gibbs (2009) e Gurgel (2011; 2012).

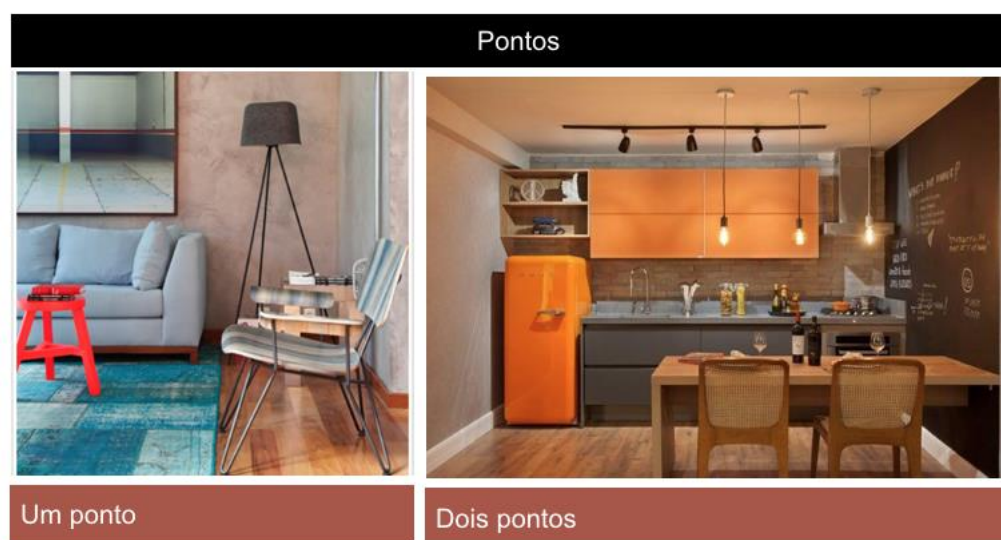
A concretização do uso dos elementos visuais no *Design* de Interiores é ampla. A seguir, os elementos visuais são abordados individualmente e exemplificados em imagens de ambientes que utilizam esses recursos em suas composições.

2.1.1. Pontos

Com grande força de atração, o ponto, no *Design* de Interiores, é chamado de ponto de interesse, podendo ser qualquer objeto ou composição, independentemente de sua forma, desde que seja o centro de atração visual sobre o todo (GOMES FILHO, 2013). O ponto pode ser um objeto ou conjunto deles que devido ao contraste (por cor, estilo, escala, linhas ou formas) sobressai na composição geral e atrai o olhar. A figura 2

apresenta dois exemplos do conceito de pontos de atração aplicados ao *Design* de Interiores. Na imagem à esquerda, a banqueta vermelha é o centro de atração visual por contrastar com a ambientação como um todo pela cor. Na imagem à direita, os dois pontos alaranjados (formados pelo refrigerador e pelo móvel basculante) se atraem pela similaridade de cor e podem ser considerados juntos, o centro de atração visual da composição.

Figura 2: Exemplos de utilização de pontos de atração visual.



Fonte: ARQFOLIO; NATALIA NOLETO, web, (2016).

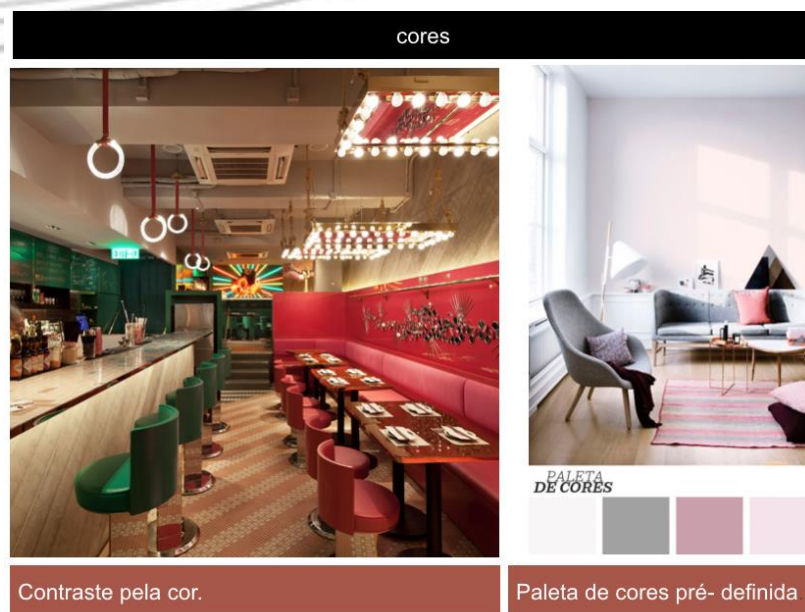
Nos exemplos da Figura 2, o ponto de interesse contrasta pela cor com o restante da composição, chamando a atenção para si.

2.1.2. Cores

A cor é, de acordo com Gomes Filho (2013), entre os elementos visuais, o recurso mais eficiente emocionalmente de fácil aplicação, por isso, muito utilizado em Design de Interiores.

A ferramenta mais importante que o designer de interiores dispõe, e um dos primeiros aspectos percebidos pelo usuário é a cor (GIBBS, 2009). Mais que um revestimento (tinta), a cor pode ser considerada estrutural, pois altera as formas, cria volumes, reduz ou amplia contrastes, sendo uma maneira econômica de transformar ambientes (GURGEL, 2012). As informações visuais podem ser expressas e intensificadas com o uso de cores, agregando significados associativos e simbólicos e transmitindo sentimentos, apoiando-se em associações materiais e afetivas, relacionando a programação cromática a seus significados conforme cada época, cultura e suas manifestações (URSI e PINTO, 2006). A figura 3 demonstra a aplicação de cores no *Design* de Interiores.

Figura 3: Exemplo de utilização do recurso cor no *Design* de Interiores.



Fonte: DEZEEN, web, (2016-2); CASA VOGUE, web, (2016- 2).

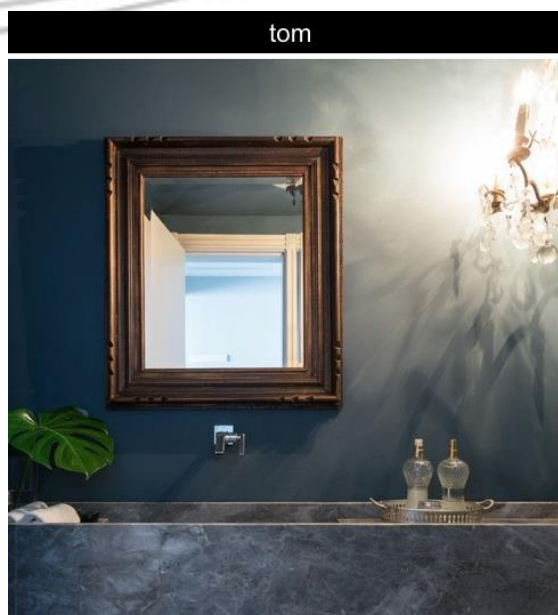
Na imagem à esquerda, o restaurante utiliza diferentes cores para segregar a área do bar da área das mesas. Na imagem à direita, uma paleta de cores pré-definida foi utilizada para compor a ambientação de maneira harmônica.

2.1.3. Tom e Luz

As cores estão intimamente ligadas à iluminação, sem a presença de luz, as cores não podem ser visualizadas (LINDSTROM, 2012). A luz cria as tonalidades das cores percebidas pelo usuário. Gurgel (2011) defende que as cores devem ser projetadas em conjunto com a iluminação, porque a luz pode tanto valorizar como comprometer as características das cores.

Os tons variam conforme a incidência da luz que irradia sobre a superfície, portanto as tonalidades são responsabilidade da luz, seja ela natural ou artificial. O efeito da luz cria a noção de tridimensionalidade (GOMES FILHO, 2013). A iluminação é um dos principais elementos do Design de Interiores, criando atmosferas, influenciando no humor do usuário e transmitindo emoções. Urssi e Pinto (2006) destacam que o projeto luminotécnico deve ser pensado conforme as necessidades de cada momento, tendo como determinante do tipo de luz a ser utilizada as características estruturais como texturas, superfícies e materiais. A figura 4 demonstra os efeitos da luz e da sombra na parede, que varia sua tonalidade conforme a incidência da luz.

Figura 4: Exemplo de utilização do recurso de tons no *Design* de Interiores.



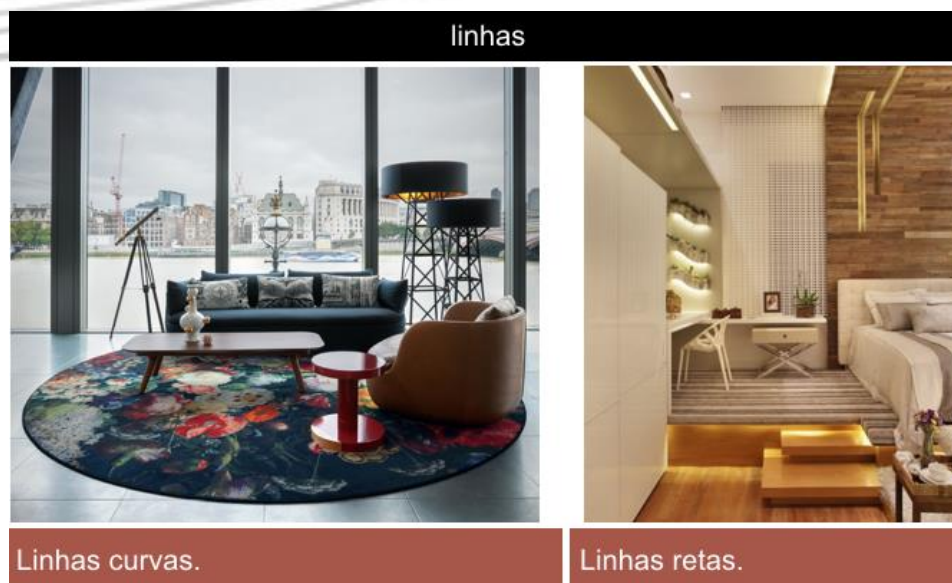
Fonte: CASA E JARDIM, web, (2016).

2.1.4. Linhas

As linhas estão presentes em pilares, esquadrias, pisos, tetos, contornam e delimitam os móveis, revestimentos e objetos ou surgem pela proximidade de dois ou mais elementos compositivos. Por possuírem uma trajetória, aumentam a sensação de direcionamento. Elas podem ser retas ou curvas, representam o estático e o movimento, sucessivamente (DONDIS, 1997).

As linhas retas proporcionam mais seriedade e masculinidade aos espaços enquanto as curvas sugerem suavidade, movimento e feminilidade (GURGEL, 2012). Segundo Gurgel, quando longas, as linhas valorizam suas trajetórias, quando curtas ou quebradas as linhas transmitem a sensação de instabilidade e inquietude. A figura 5 apresenta dois exemplos de como o conceito de linhas são aplicados ao Design de Interiores.

Figura 5: Exemplos de utilização de linhas curvas e retas no Design de Interiores.



Fonte: MOOOI; DECORANDO COM CLASSE, web, (2016).

Na primeira imagem, o sofá, o tapete, as luminárias e as mesas de centro e de canto possuem linhas curvas, sugerindo movimento e feminilidade. Na figura dois, as linhas formadas pelo painel de madeira e o rebaixo iluminado de gesso são linhas retas e longas. Já os degraus, a cama e os móveis desse ambiente são formados, majoritariamente por linhas retas e curtas, produzindo sensação de movimento.

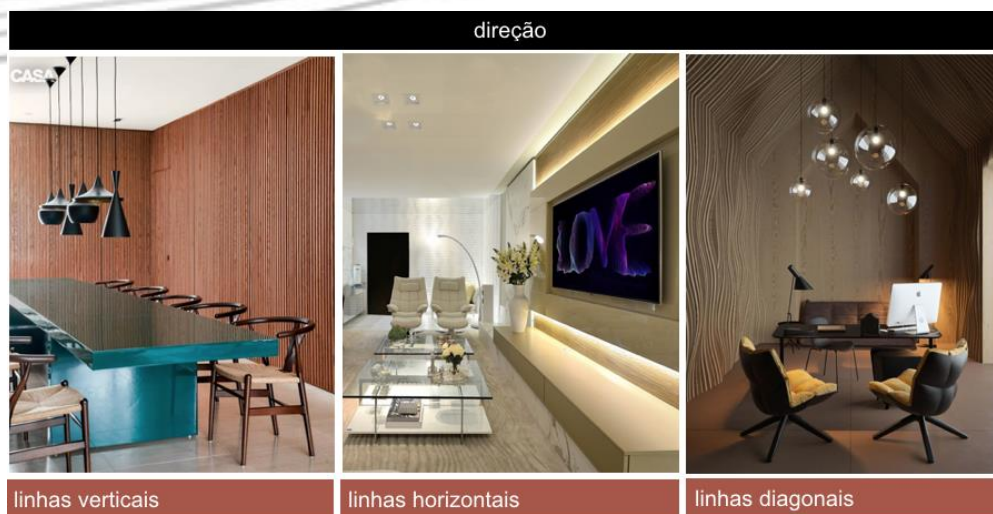
2.1.5. Direções

Por representarem uma trajetória, as linhas possuem direção, e tem o poder de direcionar o olhar do usuário ao alvo desejado ou de criar sensações e movimento nos ambientes.

As linhas podem ter direção vertical, horizontal ou diagonal. As linhas verticais remetem comoção gerada pela por sua utilização nas catedrais góticas e representam austeridade, seriedade e visualmente ampliam o pé direito. As linhas horizontais, em contrapartida, remetem intelectualidade e a racionalidade da composição horizontal grega, ao horizonte, e sugerem calma e relaxamento. Já as linhas diagonais proporcionam instabilidade e movimento. A Figura 6 apresenta exemplos de linhas horizontais, verticais e diagonais aplicados ao *Design* de Interiores.

Na imagem à esquerda ficam evidenciadas as linhas verticais, presentes no painel de ripas de madeira, elevando o pé direito do ambiente. Na imagem central, as linhas formadas pela estante e pelo painel possuem horizontalidade e transmitem calma, relaxamento. Na imagem à direita estão representadas linhas diagonais no revestimento da parede, que sugerem movimento.

Figura 6: Exemplos de utilização de direção no *Design* de Interiores.



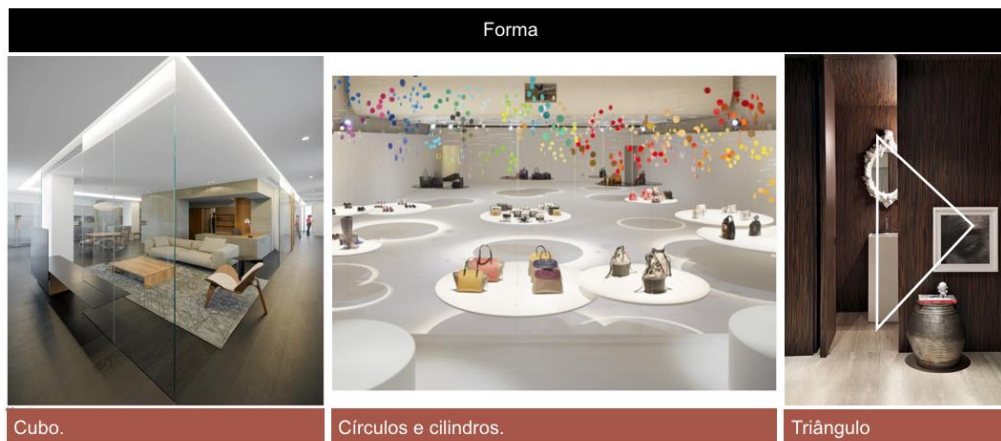
Fontes: CASA ABRIL, web, (2016-2); TEMPO DA DELICADEZA, web, (2016-2); S MEDIA CACHE, web, (2016).

2.1.6. Formas

As formas, no Design de Interiores, podem existir visualmente, pela união de linhas, serem formadas pelos trajetos entre os objetos ou ainda por luz e sombra, formando planos (bidimensionais) ou volumes (tridimensionais).

Pela definição, de Dondis (2013) a forma é a configuração dos limites exteriores de um corpo, sendo o resultado da interação entre objetos e a iluminação; as linhas curvas, orgânicas, curtas, diagonais e em irregulares e as formas circulares (associadas a feminilidade) e triangulares (associadas a instabilidade) geram o movimento visual, cuja percepção é enfatizada pela variação de estímulos que causam contrastes. Já para Gurgel (2011), as formas angulares e curvas tendem a tornar os objetos visualmente mais longos que os ortogonais. A Figura 7 representa o uso do cubo, círculos e triângulo no *Design* de Interiores.

Figura 7: Exemplos de utilização de formas no *Design* de Interiores.



Fontes: ARCHDAILY, web, (2016-1); BLOG DA FAL, web; BLOG THE D PAGES, web, (2016).

Na imagem à direita está presente um cubo formado por linhas imaginárias no piso associado a linhas reais nas paredes de vidro e na sanca de gesso iluminado. A imagem central apresenta uma composição de formas circulares presentes nas mesas, nas projeções de luz e sombra e nos móveis. Na imagem à direita o triângulo bidimensional é sugerido por linhas que unem objetos de cor branca.

2.1.7. Movimentos

As linhas curvas, orgânicas, curtas, diagonais, e as formas circulares e triangulares representam o movimento visual.

O movimento pode ser representado por linhas e formas, pela fluidez dos materiais (tecidos e líquidos), assim como pelo movimento concreto de objetos. Conforme Dondis (1997), o movimento é mais comumente representado de maneira implícita (em linhas e formas) do que explícita (no movimento concreto de objetos). A Figura 8 demonstra a aplicação de movimento de maneira explícita e implícita no *Design de Interiores*.

Figura 8: Exemplos de utilização do recurso movimento no *Design de Interiores*.



Fonte: ARCHDAILY, web, (2016-2); MOOOI, web, (2016).

Nesse ambiente (a imagem à esquerda) o movimento de se dá pelas linhas curvas formadas pela disposição das poltronas e pelas linhas curtas formadas pela sobreposição dos painéis iluminados. Nessa imagem (à direita) o movimento está presente de maneira concreta no cavalo de balanço.

2.1.8. Texturas

A sugestão de movimento pode também ser proveniente da textura dos objetos e revestimentos.

As texturas são elementos visuais ou táteis, com a propriedade de substituir o sentido do tato sendo somente visual, assim como somente pelo tato ou ainda por uma combinação dos dois sentidos (DONDIS, 1997). Gibbs, (2009) sugere a utilização de ao menos três texturas em cada composição e afirma que o contraste por texturas confere vida ao ambiente imediatamente.

Segundo Gurgel (2012), as texturas brilhantes provocam aumento de estímulo visual, contribuem para que os objetos pareçam maiores e refletem mais os sons e a temperatura do ambiente; em contrapartida, as texturas ásperas e opacas absorvem sons e calor incidente, fazendo com que as cores fiquem mais suaves e as superfícies mais distantes visualmente. A Figura 9 demonstra a aplicação de texturas no *Design* de Interiores.

Figura 9: Exemplo de utilização do recurso texturas no *Design* de Interiores.



Fonte: CASA VOGUE, web, (2016- 1); JOÃO ARMENTANO, web, (2016).

Na imagem à esquerda as texturas da parede, (revestimento de pedra em relevo), bancada (em laca) e painel (em madeira) proveem dos materiais, seus acabamentos e relevos. A imagem à direita apresenta a poltrona '*Louis XV goes to Sparta*' que brinca com a textura visual de mármore e ao toque percebe-se que a poltrona é revestida por tecido.

2.1.9. Dimensões

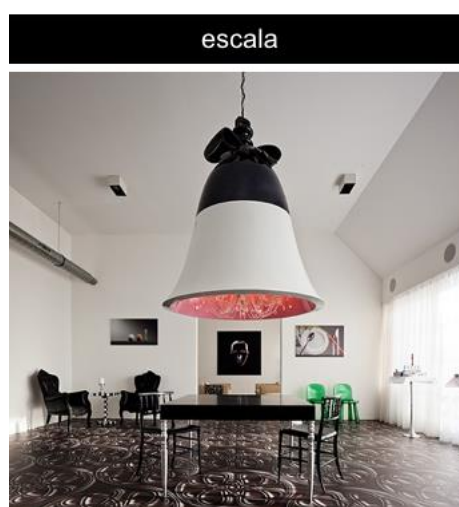
As texturas possuem diversas dimensões, desde as mais delicadas até às exageradamente grandes, o interessante é que a dimensão da textura seja proporcional com a dimensão do objeto.

No *Design* de Interiores se trabalha com as dimensões humanas em móveis e objetos. O conhecimento sobre as dimensões humanas (antropometria e a ergonomia) é fundamental para se projetar espaços confortáveis e funcionais com o dimensionamento correto do mobiliário e das circulações (GIBBS, 2009).

2.1.10. Escalas e Proporções

Em um ambiente, as dimensões do espaço são a escala para o mobiliário, assim como a escala humana, que determina as dimensões dos objetos e mobiliários de uso humano (DONDIS, 1997). “A escala representa o tamanho real de um objeto em relação a um padrão reconhecido, enquanto a proporção se refere à relação entre as partes de uma composição” (GIBBS, 2009, p. 72). A variação da escala dos objetos (assim como os pontos de interesse e as cores) dentro de um espaço é utilizada para provocar contraste e enfatizar objetos. A figura 10 demonstra como a escala pode ser aplicada ao Design de Interiores.

Figura 10: Exemplo de utilização dos recursos escala e proporção no *Design* de Interiores.



Fonte: PEDRO KOK, web, (2016).

A luminária com escala diferenciada do restante do mobiliário tornou-se o ponto de interesse da composição.

De maneira similar à gramática na composição verbal, os autores estudados utilizam técnicas de aplicação dos elementos visuais, fazendo uso dos elementos visuais de forma ordenada possibilitando a leitura das manifestações visuais.

2.2. Técnicas Visuais Aplicadas

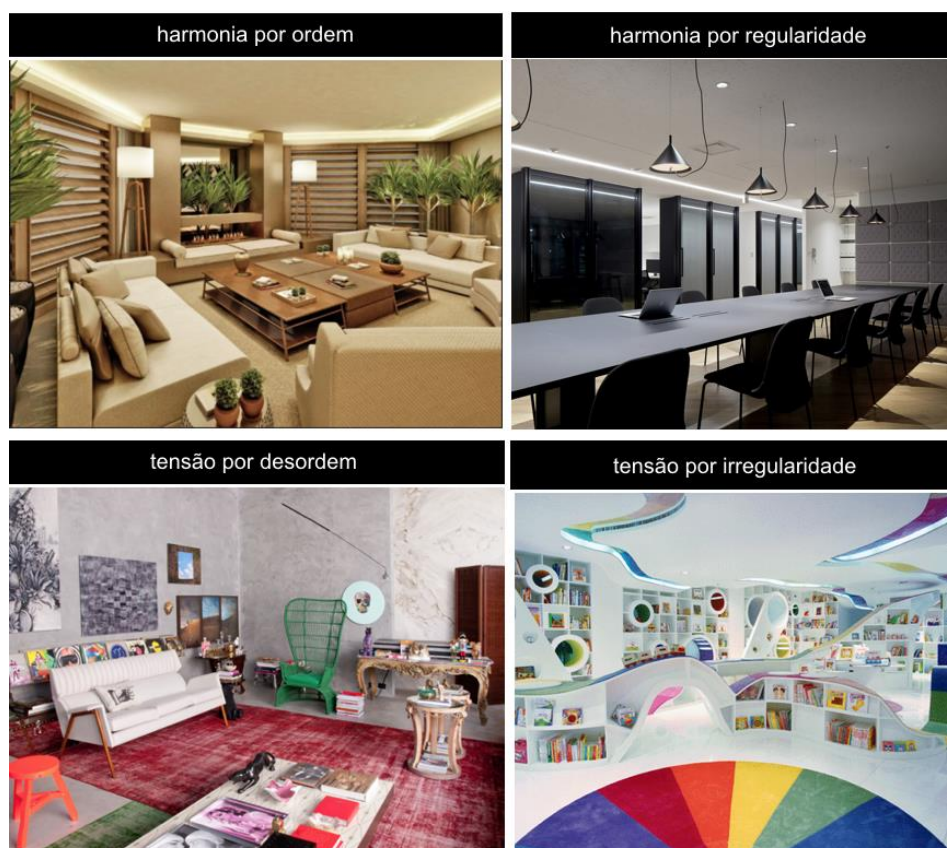
Conforme Gomes Filho (2013), as ‘categorias conceituais fundamentais da linguagem visual’ são compostas por harmonia, equilíbrio e contrastes e seus opostos (desarmonia, desequilíbrio e ausência de contraste). Gurgel (2012) conceitua sete ‘princípios do *design*’ aplicados ao *Design* de Interiores (equilíbrio, harmonia, unidade e variedade, ritmo, escala e proporção, contraste e centros de interesse). Já Gibbs (2009) utiliza os ‘princípios de ordem’ compostos por ‘*datum*’ (linhas, planos e volumes), simetria e assimetria, equilíbrio e contraste, ritmo e repetição e focos visuais. Dondis (1997) explora ‘os fundamentos sintáticos do alfabetismo visual’ compostos por percepção, expressividade visual, equilíbrio, tensão, nivelamento e aguçamento, atração e agrupamento, positivo e negativo e na ‘dinâmica do contraste’ trabalha com o contraste e a harmonia. Para este artigo a nomenclatura utilizada para a aplicação dos elementos

visuais foi denominada de 'técnicas visuais aplicadas' e a partir dos autores referenciados foram compiladas as relações: harmonia e tensão, equilíbrio e desequilíbrio, contraste, ritmo.

2.2.1. Harmonia e Tensão

Segundo Gomes Filho (2013), a harmonia é a disposição formal bem organizada no todo, e faz uso de fatores como o equilíbrio, a ordem e regularidade, possibilitando uma leitura clara e simples. Para Dondis (1997) a harmonia é a solução compositiva mais simples, porém também a mais monótona. Denominada por Gomes Filho (2013) como desarmonia e por Dondis (1997) como tensão, o contrário da harmonia ocorre quando não há eixo possível para o equilíbrio dos pesos visuais e elementos distintos chamam a atenção de maneira aleatória, irregular e desordenada, causando excesso de informação e estímulo. A figura 11 demonstra como a harmonia e a tensão podem ser utilizados no *Design* de Interiores.

Figura 11: Exemplos de harmonia e tensão.



Fonte: UOL, web, 2016; DEZEEN web, (2016- 1); CASA DE VALENTINA, web, 2016; DESIGN RULZ, web, 2016.

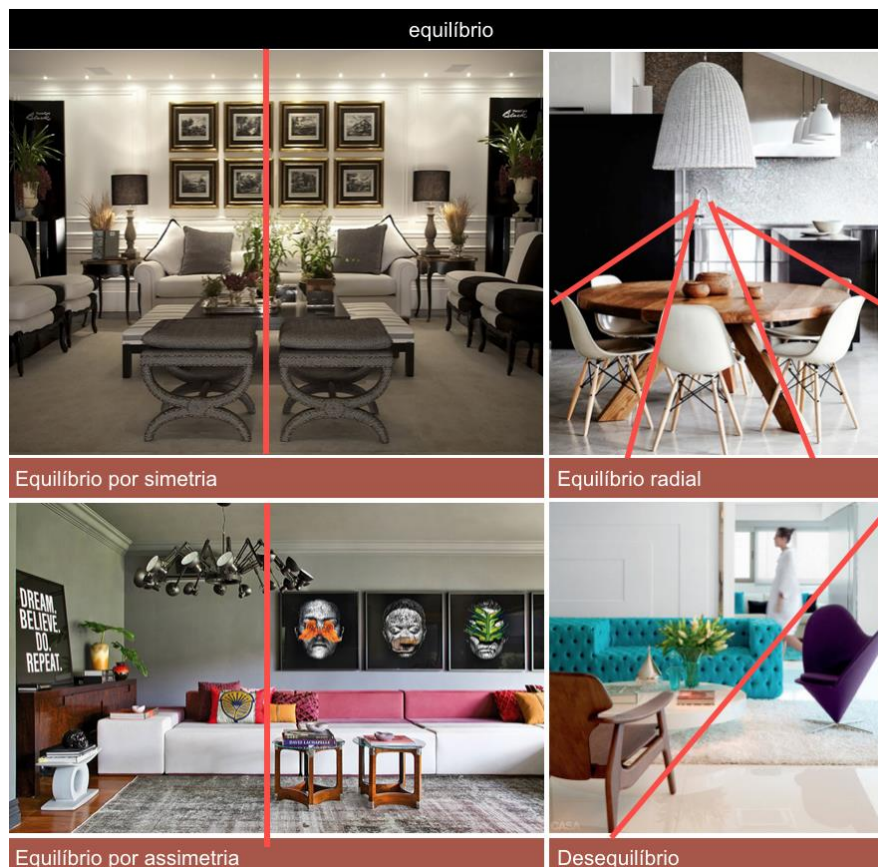
A imagem superior à esquerda representa a harmonia por ordem: Quando não existem conflitos ou alterações formais no padrão ou no estilo da composição. A imagem superior à direita representa a harmonia por regularidade que está presente nas cadeiras. A imagem inferior à esquerda representa atenção por desordem - quando

não existem padrões em formas ou no estilo da composição. Já a imagem inferior à direita representa a tensão pela irregularidade presente nas linhas, formas e cores da *Poplar Kid's Bookstore* em Beijing. A tensão, por desordem ou por irregularidade, deve ser inserida no ambiente de forma cautelosa, pois quando utilizada pontualmente, gera interesse, mas quando utilizada excessivamente, pode exacerbar a tensão e comprometer a composição.

2.2.2. Equilíbrio e Desequilíbrio

Equilíbrio é a compensação entre as forças que agem sobre um mesmo corpo e pode ser obtida por simetria, pela assimetria ou por pesos opostos em direções opostas (GOMES FILHO, 2013). Gurgel (2011) define equilíbrio como a neutralização da capacidade dos elementos de chamarem a atenção individualmente. No *Design de Interiores*, trabalha-se o equilíbrio com simetria (os objetos em pares dispostos de maneira espelhada a partir de um eixo central, que pode ser vertical, horizontal ou diagonal), assimetria (objetos diferentes que se equivalem em peso visual) o equilíbrio radial (elementos compostos de maneira circular a partir de um ponto central), e o desequilíbrio (os objetos não se equivalem visualmente, causando a sensação de instabilidade) (DONDIS, 1997; GIBBS, 2009; GURGEL, 2011). A Figura 12 representa o fundamento equilíbrio aplicado ao Design de Interiores.

Figura 12: Exemplos de equilíbrio.



Fonte: TEMPO DA DELICADEZA, web, (2016-1), D CORACAO, web; TECTO, web; CASA ABRIL, web, (2016-1).

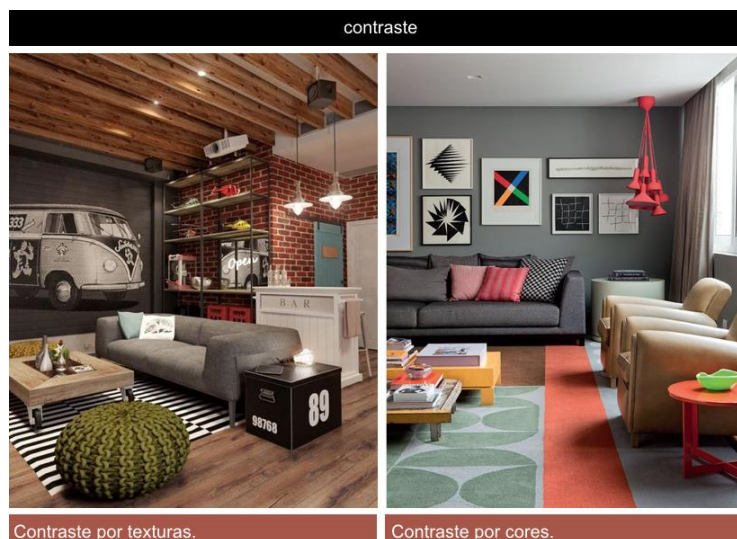
Na imagem à esquerda pode-se perceber o equilíbrio por simetria. Na imagem central, o equilíbrio radial, relativo as cadeiras em torno da mesa. Na imagem à direita, o equilíbrio se dá por forças opostas de maneira assimétrica e na quarta imagem há desequilíbrio por assimetria.

Segundo Dondis (1997) o equilíbrio é a referência visual humana com maior força, tanto de forma consciente quanto inconsciente. O equilíbrio simétrico, por ser similar a natureza, é simples, de fácil leitura e proporciona tranquilidade, enquanto o equilíbrio assimétrico é mais complexo e atraente já o desequilíbrio, assim como a tensão e o contraste, deve ser utilizado com cautela, para não causar incômodo e rejeição aos usuários.

2.2.3. Contraste

O contraste torna visível a composição visual, é a contra-força do equilíbrio absoluto, estimulando e chamando a atenção, ele pode ser utilizado com todos os elementos visuais, pontos, linhas, tonalidades, cores, direções, movimentos, proporções e escalas (DONDIS, 1997; GOMES FILHO, 2013). Dondis (1997, p. 108) define o contraste como “um poderoso instrumento de expressão, o meio para intensificar o significado e portanto, simplificar a comunicação”. Segundo Gurgel (2011, p. 79) no *Design de Interiores* pode-se utilizar ainda contrastes nos estilos decorativos, nas épocas dos objetos, nos materiais utilizados e nas padronagens. A figura 13 representa o fundamento contraste aplicado ao Design de Interiores.

Figura 13: Exemplos de contraste.



Fonte: Casa Vogue, web, (2016); Casa Abril,web, (2016).

Na primeira imagem pode-se observar o contraste nas texturas da parede de tijolos aparentes, o teto de ripas de madeira, o sofá, o tapete, o pufe e os móveis. Na segunda imagem o principal contraste se dá pelas cores da parede, luminária, tapete e mesa lateral.

2.2.4. Ritmo e Repetição

O ritmo regular, também chamado de repetição, pode ser definido como um movimento organizado e se dá pela disposição regular e contínua de elementos semelhantes, tais como pontos, linhas, planos, volumes, sombras, brilhos, texturas. (GIBBS, 2009; GOMES FILHO, 2013 GURGEL, 2011). Na Figura 14 é possível ver o ritmo presente nas luminárias, nos quadros e nas cadeiras dispostas ao longo da mesa.

Figura 14: Exemplo de ritmo



Fonte: CASA ABRIL,WEB, (2016).

Mesmo com objetos diferentes (representado no exemplo acima nas cadeiras) é possível estabelecer um ritmo por alguma similaridade entre os objetos, que pode ser a cor, a forma, o propósito. De maneira similar ao domínio da linguagem visual, o domínio da transmissão de sensações com o uso de recursos sensoriais e as conseqüentes percepções dos usuários amplia a assertividade na atuação de *designers* de interiores em ambientes de varejo. Fatores que agucem os sentidos podem agregar valor à experiência do usuário dentro dos espaços construídos. Sons, aromas, paladar, temperatura, iluminação possuem capacidade de potencializar as experiências vividas pelos usuários.

3. Considerações Finais

Considera-se que a associação de conceitos de expressão visual ao design de interiores ocorreu de maneira simples e direta possibilitando seu uso pelos designers proporcionando conteúdo suficiente para sua aplicação profissional. Ao longo da discussão se propõe também o desenvolvimento de processos que permitam que o designer alcance, em conjunto com o usuário informações subjetivas além das objetivas e

as satisfaça com a utilização dos recursos sensoriais, incluindo os elementos de expressão visual existentes e possíveis.

O estudo dos elementos visuais como ferramenta para a comunicação de designers e usuários dos ambientes planejados proporcionam a expressividade não verbal e subjetiva possibilitando o alcance de diferentes aspectos e informações pertinentes e fundamentais para o sucesso do projeto. A síntese do conhecimento adquirido possibilitou o desenvolvimento de diretrizes projetuais que utilizam a sensorialidade para alcançar informações sobre as necessidades subjetivas dos usuários e transforma-las em conceitos a serem utilizados em projetos de design de interiores. Na dissertação de mestrado, ao qual esse artigo está associado, foi desenvolvido um workshop com arquitetos e designers onde pode se comprovar a eficácia da abordagem discutida ao longo do artigo.

REFERÊNCIAS

AKO, web. Disponível em: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/7f/13/26/7f132664241ba0262e0a6a7062568357.jpg>. Acesso em 17 de janeiro de 2016.

ARCHDAILY, web. Disponível em: http://www.archdaily.com/274266/wu-residence-neri-hu-Design-and-research-office/?utm_source=dlvr.it&utm_medium=twitter. Acesso em 15 de janeiro de 2016.

ARCHDAILY, web. Disponível em: http://www.archdaily.com/529781/les-quinconces-cultural-center-babin-renaud/53ce1babc07a80492d00038e-les-quinconces-cultural-center-babin-renaud__c8a7899-jpg/. Acesso em 16 de janeiro de 2016. Acesso em 15 de janeiro de 2016.

ARQFOLIO, web. Disponível em: <http://arqfolio.com.br/projetos/379>. Acesso em 15 de janeiro de 2016.

ARMENTANO, João, web. Disponível em: <http://www.joaoarmentzano.com/galeria-interna.php>. Acesso em 16 de janeiro de 2016.

ARTEFACTO, web. Disponível em: <http://artefacto.com.br/portal/index.php/2015/03/mostra-haddock-lobo-2015/>. Acesso em 15 de janeiro de 2016.

BLOG DA FAL, web. Disponível em: <http://www.blogdafal.com.br/2015/10/05/danca-de-cores-da-furla/>. Acesso em 15 de janeiro de 2016.

BLOG THE D PAGES, web. Disponível em: <https://blog.thedpages.com/manly-a-selection-of-masculine-bathrooms-for-the-fellas/>. Acesso em 15 de janeiro de 2016.

CASA ABRIL, web. Disponível em: http://casa.abril.com.br/materia/ape-em-recife-tem-vista-linda-para-a-praia-e-e-cheio-de-luz-natural?utm_source=redesabril_casas&utm_medium=plus&utm_campaign=redesabril_casacombr#2. Acesso em 15 de janeiro de 2016.

CASA ABRIL, web. Disponível em: <http://casa.abril.com.br/materia/casa-em-curitiba-cheia-de-madeira-e-decorada-em-tons-de-azul#5>. Acesso em 15 de janeiro de 2016.

CASA DE VALENTINA, web. Disponível em: <https://www.casadevalentina.com.br/blog/mostra-black--guilherme-torres-1886>. Acesso em 17 de janeiro de 2016.

CASA VOGUE, web. Disponível em: <http://casavogue.globo.com/Interiores/apartamentos/noticia/2014/09/marcenaria-e-destaque-no-rio.html>. Acesso em 16 de janeiro de 2016.

CASA VOGUE, web. **Decor do dia para uma sala tranquila e serena para 2016.** Disponível em: <http://casavogue.globo.com/Interiores/Decor-do-dia/noticia/2016/01/decor-do-dia-uma-sala-tranquila-e-serena-para-2016.html>. Acesso em 16 de janeiro de 2016.

DECORANDO COM CLASSE, web. Disponível em: <http://decorandocomclasse.com.br/?p=5242>. Acesso em 15 de janeiro de 2016.

DESIGN RULZ. Disponível em: <http://www.Designrulz.com/architecture/2011/10/kid's-republic-book-store/>. Acesso em 17 de janeiro de 2016.

DEZEEN. **Nendo Adds Reflective Surfaces to Offices and Cafe in Kenzo Tanges Tokyo Arts Centre.** Disponível em: <http://www.dezeen.com/2015/11/10/nendo-adds-reflective-surfaces-to-offices-and-cafe-in-kenzo-tanges-tokyo-arts-centre/>. Acesso em 17 de janeiro de 2016.

DEZEEN. Disponível em: <http://www.dezeen.com/2016/01/08/nc-Design-architecture-mrs-pound-speakeasy-hong-kong-stamp-shop/>. Acesso em 16 de janeiro de 2016.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual.** São Paulo: Martins Fontes, 1997.

GIBBS, Jenny. **Design de Interiores:** Guia útil para estudantes e profissionais. 2a. Edição. Barcelona Espanha, Editorial Gustavo Gili, 2009.

GOMES FILHO, João. **Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma.** 5 ed. São Paulo: escrituras editora, 2013.

GUÉGUEN, Nicolas, **Psicologia do consumidor:** para compreender melhor de que maneira você é influenciado; São Paulo: Editora Senac, 2010.

GURGEL, Miriam. **Organizando espaços:** guia de arquitetura de Interiores para áreas comerciais. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2009.

GURGEL, Miriam. **Projetando espaços:** guia de decoração e reforma de residências. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2009.

KOK, Pedro, web. Disponível em: <http://www.pedrokok.com.br/en/2010/11/estudio-marcel-wanders-em-westerhuis-amsterdam-holanda/0038-marcelwandersstudio-9521/>. Acesso em 16 de janeiro de 2016.

LINDSTROM, Martin. **Brand Sense: segredos sensoriais por trás das coisas que compramos.** Porto Alegre: Bookman, 2012.

MOOOI. **Moooi** Disponível em <http://www.moooi.com>. Acesso em 15 de janeiro de 2016.

REVISTA CASA E JARDIM. **Decoração com Poucos Móveis.** Disponível em: <http://revistacasaejardim.globo.com/Casa-e-Jardim/Decoracao/noticia/2015/12/decoracao-de-sala-tem-poucos-moveis-e-forro-de-madeira.html>. Acesso em 16 de janeiro de 2016.

TEMPO DA DELICADEZA. **Christina Hamoui Especial.** Disponível em: <http://tempodadelicadeza.com.br/2015/01/06/especial-christina-hamoui/>. Acesso em 17 de janeiro de 2016.

TEMPO DA DELICADEZA. **Confira Tendências de Decor Apresentadas na Casa Cor 2015.** Disponível em: <http://tempodadelicadeza.com.br/2015/08/05/confira-tendencias-de-decor-apresentadas-na-casa-cor-rs-2015/>. Acesso em 17 de janeiro de 2016.

TECTO. **Alinhamento Zodiacal** Disponível em:
<http://www.tecto.com.br/RevistaKaza/Projetos/2014/05/28/alinhamento-zodiacal>.
Acesso em 17 de janeiro de 2016.

URSSI, Nelson José; PINTO, Cyro del Neto de Oliveira (orientador), **A linguagem Cenográfica:** Dissertação apresentada ao Departamento de Artes Cênicas, Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

UOL. **Mostra Artefacto Reúne 29 Ambientes.** Disponível em <http://mulher.uol.com.br/casa-e-decoracao/album/2012/05/10/21-mostra-artefacto-reune-29-ambientes-confira.htm?abrefoto=18#fotoNav=3>. Acesso em 17 de janeiro de 2016.