

# COR E VISUALIDADE NA TRÍPLICE FRONTEIRA: UM ESTUDO SOBRE APARÊNCIA CROMÁTICA NAS OBRAS ARQUITETÔNICAS E SUAS SUPERFÍCIES

**Ronaldo Anarelli Ferrari**

Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP, Brasil  
Ronaldo\_anarelli@outlook.com

**Profa. Dra. Anna Paula Silva Gouveia**

Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP, Brasil  
annagouveia@iar.unicamp.br

## RESUMO

Este artigo apresenta as relações entre o pensamento em superfícies e a aparência cromática estabelecidas como parte do desenvolvimento da dissertação de mestrado, atualmente em andamento, intitulada “*Arte e a Superfície na Arquitetura: Uma abordagem cromática na tríplice fronteira*” onde são analisadas as relações poéticas entre o design de superfícies e a obra arquitetônica entendidos ambos enquanto objetos artísticos. O foco deste artigo é a aparência cromática das superfícies na arquitetura contemporânea, mais especificamente a produzida dos anos dois mil para a atualidade. Dessa forma, o objetivo final aqui empreendido é a apresentação e justificativa de parâmetros para classificar as superfícies dentro do campo da visualidade nas obras arquitetônicas.

Palavras Chave: design de superfícies; cor; arquitetura; percepção espacial

## 1. INTRODUÇÃO

Vista a partir da etimologia a superfície é uma palavra que deriva do latim (*super, superior e facies, face*), se relaciona geometricamente no conceito de área/face, sendo definida por comprimento e largura. Figurativamente pertence à parte externa dos corpos, à aparência dos mesmos. (Ferreira, 2005; Weiszflog, 2001) Assim, tudo o que existe possui superfícies, sejam elas concretas ou mesmo virtuais, como as simuladas dentro dos jogos de realidade virtual (Rüthschilling, 2008).

Entender que a superfície está diretamente relacionada à aparência dos objetos é compreender que esta atua sempre enquanto uma interface entre o observador e o objeto observado ativando os órgãos do sentido, principalmente o tato e a visão (Gibson, 1974).

Embora seja interessante levantar questões sinestésicas da percepção humana, este artigo se concentra em apresentar parâmetros para analisar a aparência cromática das superfícies produzidas pelo design de superfícies e inseridas nas obras de arquitetura contemporânea (século XXI) de modo a potencializar a poética destas enquanto objetos artísticos.

O recorte temporal tem a intenção de potencializar a análise dos resultados a serem obtidos ao final da dissertação de mestrado, esperando encontrar pontos em comum na atuação do design de superfícies no campo plástico<sup>1</sup> da arquitetura. Pell, 2010, em seu livro *The Articulate Surface: Ornament and Technology in Contemporary Architecture* explora a “valorização” da superfície dentro desta área na contemporaneidade afirmando que esta superfície recupera seu *status* de lugar de engajamento, mostrando-se um campo amplo capaz de proporcionar experiências e se tornar um vetor de expressão cultural.

“A novidade agora é que há uma legitimidade da imagem colocada em jogo, pois mesmo que ela carregue elementos puramente ornamentais, a sua configuração vai além do decorativo para dialogar com as manifestações e dados culturais locais, assim como atuais, que afetam diretamente os usuários desses projetos.” (RIBEIRO, 2016, p.55)

Assim, o design de superfícies atuando entre o campo plástico e o horizonte tectônico da arquitetura tangencia lógicas que vão desde o conceito da construção, passando pelas relações funcionais e culturais da edificação, bem como por questões poéticas relacionadas à experiência do sujeito com o espaço.

### 1.1. O Design de Superfícies - conceitos

O termo *Surface Design* foi criado pela Surface Design Association<sup>2</sup> em 1977 para dar mais especificidade à essa área do design que estava se perdendo dentro das outras, como o design de produto e o design gráfico (Rinaldi, 2013).

1. Huchet (2005) analisa a arquitetura a partir de dois pontos o *campo plástico* e o *horizonte tectônico*, o primeiro se refere à aparência e o segundo ao sistema estrutural das obras arquitetônicas.

2. A Surface Design Association é uma organização internacional iniciada na segunda metade do século XX com o intuito de propor um espaço para discussões referentes à arte e design com um foco grande para a produção de tecidos. Uma plataforma ativa onde seus membros, artistas, acadêmicos e iniciantes

Embora inserido no país já na década de 1980, o design de superfície, uma tradução de *Surface Design*, teve um desenvolvimento paulatino e direcionado principalmente à Estamparia e ao Design de Produto (Rinaldi, 2013). Somente em 2005 o termo passou a integrar a área do Design enquanto uma especialidade através da proposta de revisão da tabela de áreas do conhecimento promovida pelo Comitê Assessor de Design do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). Essa mudança possibilitou a inclusão dessa especialidade em cursos de design espalhados por todo o país, bem como subsídios para pesquisas e publicações científicas sobre o tema (Schwartz, 2008).

A partir dessa alteração, significativas contribuições foram feitas nessa área de estudo, com o destaque para o Núcleo de Design de Superfície (NDS) na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).

“Design de Superfície é uma atividade técnica e criativa cujo objetivo é a criação de texturas visuais e/ou tácteis, projetadas especificamente para a constituição e/ou tratamento de superfícies, apresentando soluções estéticas, simbólicas e funcionais adequadas às diferentes necessidades, materiais e processos de fabricação.” (Rüthschilling, 2008, p.12)

“O design de superfície - área que desenvolve intervenções visuais nas camadas visíveis de todo tipo de objeto, peça ou estrutura – teoricamente se pauta em um método projetual de pesquisa temática e conceitual, resultando em escolhas estratégicas de linguagem e conteúdo, planejadas com o intuito de promover interação plástica e simbólica entre a estrutura de suporte e a solução em design para a sua superfície.” (Ribeiro, 2016, p. 31)

Ambas as definições dadas pelas autoras são amplas, pois a própria disciplina do design de superfícies se movimenta dentro de vários campos de atuação, como a produção de estampas e de tecidos para a moda e o mercado moveleiro, o desenvolvimento de texturas específicas para o design de produto, desenvolvimento de texturas digitais para realidade virtual, além de papéis de parede, azulejaria e outros meios que buscam envolver ou compor as mais diversas superfícies, sejam elas concretas ou virtuais. Neste ponto encontra-se uma diferença no pensamento das duas autoras, enquanto Ribeiro (2016) parece considerar o design de superfícies capaz somente de revestir ou envolver uma determinada estrutura suporte, Rüthschilling (2008) entende que essa disciplina é também capaz de constituir uma superfície, como no caso de uma cadeira injetada em polímeros configurando uma determinada superfície onde o próprio material que compõe a estrutura configura a sua superfície. Essa diferença de pensamento deve-se ao fato de a primeira apresentar uma pesquisa direcionada ao estudo sobre as obras da artista plástica Regina Silveira, que apropria-se de estruturas pré-existentes para realizar intervenções *site-specific*, ao passo que a segunda tem uma visão voltada para o design de produtos advinda de seu envolvimento como coordenadora no Núcleo de Design de Superfícies na Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Essa visão possibilita um entendimento mais amplo da disciplina ao considerar o material, a estrutura constituinte e a performance de determinada superfície em seu produto, por isso a autora entende a superfície como podendo ser envoltória, revestindo uma outra estrutural, ou objeto, sendo ela mesma a sua estrutura.

Como diretriz para entender essa disciplina e suas especificidades Schwartz (2008) propõe em sua dissertação de mestrado “*Design de Superfície: por uma visão projetual geométrica e tridimensional*” três meios pelos quais se pode abordar o estudo das superfícies projetadas dentro do desenho industrial. São elas a abordagem representacional, a constitucional e a relacional. O presente estudo entende que é necessário lançar mão da intersecção entre essas três abordagens direcionadas ao design de produto para compreender como as superfícies projetadas atuam no espaço arquitetônico contemporâneo e como afetam os indivíduos que interagem ou atuam nesses espaços, sendo a abordagem relacional a mais importante para entender essa disciplina inserida no campo plástico da arquitetura e principalmente sobre a sua visualidade a partir de um observador.

### 1.1.1. A abordagem representacional

Esta diz respeito à maneira como a superfície é representada graficamente, como se estrutura ou é estruturada em um espaço tridimensional. Nas palavras da autora:

“Ora, corpos são, por essência, tridimensionais, e o ato de circunscrevê-los pressupõe limitação e definição física daqueles, possuindo, conseqüentemente, uma curvatura ou dobra que possibilita tal circunscrição, mesmo que parcial. Disso resulta que a superfície é bidimensional, mas percebida no espaço tridimensional, o que acarreta algumas implicações na sua representação – tais como localização no espaço e pontos de observação relativos ao sujeito –, que são importantes para a projeção. Embora definida como bidimensional, no mundo físico do homem e de seus artefatos diz-se que ela é preponderantemente bidimensional e percebida em um espaço tridimensional na sua conformação e manipulação.” (Schwartz, 2008, p.17)

Dessa forma, existem dentro da abordagem representacional dois eixos de superfícies. As superfícies objetos e as superfícies envoltórias. As superfícies objetos são aquelas que não precisam ser estruturadas, pois elas próprias compõem a estrutura. A superfície é estruturada simultaneamente ao volume, como no caso da cadeira mencionada anteriormente.

As superfícies envoltórias dependem que haja um volume preexistente para revestir. É o caso do papel de parede aplicado a uma alvenaria. O papel não poderia ser aplicado antes da conclusão da parede de alvenaria, pois não haveria estrutura para sustentá-lo.

---

tes na área, podem trocar experiências sobre materiais, métodos e ideias.

Figura 1: *Dots Obsession – Alive, Seeking for Eternal Hope*  
Intervenção de Yayoi Kusama na *Glass House* de Philip Johnson – 2016



Fonte: <http://www.archdaily.com/tag/yayoi-kusama> - acesso em 08.12.2016 às 14:00h

A figura 1 apresenta uma intervenção realizada pela artista plástica Yayoi Kusama na *Glass House* projetada pelo arquiteto Philip Johnson. A artista se apropriou das superfícies de vidro para sobre elas aplicar círculos vermelhos configurando uma superfície completamente diferente. Enquanto no projeto do arquiteto o espaço pretendia-se praticamente invisível, com a intervenção de Yayoi os círculos vermelhos em contraste com o verde da paisagem natural conferiram à obra uma volumetria muito mais definida e marcante na paisagem, o oposto do que era antes. Essa atuação do ponto de vista representacional da superfície configura-a como uma superfície envoltória, pois apropria-se de uma estrutura preexistente.

Figura 2: *Borboletário - 3deluxe – 2016 – Emirados Arabes*



Fonte: <http://www.archdaily.com.br/br/795770/borboletario-3deluxe> - acesso em 08.12.2016 às 14h

A cobertura projetada através de programas de computador avançados (figura 2) demonstra o uso de tecnologia de ponta no desenvolvimento do design de superfícies de novos projetos arquitetônicos. Aqui a superfície configura-se como uma superfície objeto do ponto de vista representacional, pois ela mesma se estrutura sem a necessidade de uma estrutura preexistente para comportá-la.

É importante ter a consciência de que com os avanços tecnológicos outras questões surgem da abordagem representacional, como os jogos de computador onde através da computação gráfica cidades inteiras são erigidas virtualmente sem a menor necessidade de respeitar as leis da física que desafiam a arquitetura. Outro ponto são as projeções e os painéis de led, que permitem edifícios inteiros alterarem a aparência de suas fachadas com apenas um comando do computador (Rüthschilling, 2008).

### 1.1.2. A abordagem constitucional

Esta abordagem analisa o material que compõe a superfície e os procedimentos técnicos aplicados a este para produzir os resultados esperados ao explorar a aparência potencial que estes podem proporcionar aos objetos. Schwartz (2008, p.27) diz ainda que:

“Cada material oferece possibilidades plásticas e estruturais a serem trabalhadas por diferentes processos. Cada suporte – da maneira como se estrutura para compor ou gerar uma superfície – fornece resultados formais diferentes, específicos de sua natureza e composição material. Por isso, é necessário considerar a estruturação física e visual, bem como a constituição material, como definidoras, influenciadoras e limitadoras das possibilidades plásticas do projeto de uma superfície.”

Figura 3: La Defense Offices - Unstudio – 2004 – Holanda



Fonte: <http://www.unstudio.com/projects/la-defense-offices> acesso em 29.09.2016 às 11:10h

A figura 3 mostra o pátio interior do edifício de escritórios *La Defense* projetado pelo escritório de arquitetura *Unstudio*. Esse é um exemplo para a abordagem constitucional, pois os vidros desse pátio são produzidos com uma camada dicromática, cuja estrutura cristalina cria vários efeitos de cor com a incidência da luz, principalmente a solar. Assim, o material e suas propriedades são utilizados para atingir os efeitos dinâmicos esperados, pois a cor das superfícies estão sempre em mudança de acordo com o horário do dia e com o clima. Essa abordagem, a constitucional, por tratar diretamente da plasticidade final da superfície contribuiu para o estudo de como a aparência cromática se manifesta na obra através dos materiais utilizados, sendo assim, essa abordagem é a principal base para entender a superfície e suas cores independentemente da visão do usuário do espaço em que se insere, o que se apresenta na próxima abordagem.

### 1.1.3. A abordagem relacional

Aqui a autora estabelece a superfície como a interface entre o objeto e o usuário, sendo responsável pelas percepções físicas e cognitivas do mesmo. Atuando para estabelecer relações interativas, biunívocas e simbióticas entre os meios, dando configuração à forma, às características físicas e aos significados apreendidos pelo observador. Nesta abordagem a cor é a sensação causada pelo objeto observado em seu observador e não somente uma propriedade da superfície. Assim, outros fatores surgem na análise como: quem é esse observador? seu funcionamento fisiológico está dentro dos padrões de um ser humano padrão? qual a carga histórica e cultural que este carrega?

Dessa forma essa abordagem é uma análise dos possíveis efeitos que uma determinada superfície pode causar através das variadas sensações que as pessoas podem ter em contato com ela.

No caso da intervenção de Yayoi Kusama (figura 1) a leitura das superfícies que compõem o volume da *Glass House* é alterada tanto de dentro da casa como em seu exterior. O observador padrão, que não possui nenhum mal funcionamento fisiológico, verá os característicos círculos vermelhos se contrapondo ao verde da paisagem natural podendo suscitar questões, antes não possibilitadas pelos planos de vidro incolor, no campo do sensível e da experiência espacial.

É também importante nesta abordagem quando apropriada para o contexto espacial entender que arquitetura «[...] é como uma grande escultura escavada, em cujo interior o homem penetra e caminha.» (Zévi, 1989, p.17). Sendo assim, a experiência completa da arquitetura é espacial e depende da observação do indivíduo em determinado ponto para que obtenha certo efeito sobre esse indivíduo que, por sua vez, pode se locomover através de sua espacialidade no complexo espaço/tempo resultando que “[...] todas as obras de arquitetura, para serem compreendidas e vividas, requerem o tempo da nossa caminhada, a quarta dimensão”(Zévi, 1989, p.17). Não é possível entender a arquitetura como uma pintura, por exemplo, pois nela a quarta dimensão, a presença do sujeito no espaço pode alterar a cada instante a sua percepção do objeto artístico enquanto se reposiciona.

Na figura 4, a obra de Regina Silveira demonstra essa potencialidade relacional da superfície ao recobrir as paredes de um corredor em sua obra *Entrecéu*. Essa obra modifica o entendimento da estrutura espacial do corredor gerando um estranhamento, muito característico nas obras dessa artista plástica, e alterando a percepção dos observadores deste espaço, que não se relacionam com este como se fosse uma pintura estática, mas sim através da quarta dimensão.

Figura 4: Entrecéu - Regina Silveira – 2007 – Brasil



Fonte: <http://reginasilveira.com/filter/instalação> - acesso em 11.11.2016 às 15:30h

## 1.2. O Designer de Superfícies

Figura 5: Restaurante Tre Bicchieri - Carbondale – 2012 – Brasil



Fonte: <http://www.archdaily.com.br/br/799192/restaurante-tre-bicchieri-carbondale> - acesso em 08.12.16 às 15:30h

O campo de atuação profissional é legitimado no design, porém não é raro ver artistas plásticos, arquitetos, estilistas, entre outros, projetando elementos para envolver ou para constituir as superfícies, como visto nas figuras 1, 2, 3, 4 e 5. Muitas vezes as superfícies são projetadas por um ou mais profissionais, sendo esse um campo de atuação multidisciplinar e híbrido (Rüthschilling, 2008). Um designer de produto pode projetar um determinado revestimento que poderá ser apropriado por um arquiteto para constituir uma superfície de uma forma totalmente diferente do pensado pelo designer. Bem como um artista plástico pode intervir no espaço, como no caso das artistas plásticas Yayoi Kusama (figura 1) e Regina Silveira (figura 4), modificando completamente as relações imagéticas e o entendimento da espacialidade em suas superfícies. Assim, apesar de haver a profissão, ela não é delimitada pelo título do profissional, mas pelo seu fazer em relação às superfícies. Ao entender que onde há espaço existem superfícies delimitando-o, entende-se também que o design de superfícies se estende a qualquer lugar, que provavelmente qualquer superfície pode ser projetada e que qualquer um que se proponha intervir nessas superfícies pode assumir a função de designer de superfícies.

A figura 5 mostra uma das vitrines do restaurante *Tre Bicchieri*, nela se pode observar que os arquitetos se apropriaram o material advindo do design de produtos, as formas das taças, para compor uma cortina de vidro modelado, mostrando assim a interdisciplinaridade da disciplina do design de superfícies e reforçando a interdisciplinaridade deste campo de atuação situado em uma tríplice fronteira entre a arte, o design e a arquitetura como pode-se observar na figura 7.

## 2. APARÊNCIA CROMÁTICA E VISUALIDADE:

“[...] But Color – like sound and scent – is just an invention of the human mind responding to waves and particles that are moving in particular patterns through the universe – and poets should not thank nature but themselves for the beauty and the rainbows they see around them.” (Finlay, 2004, pag. 9)<sup>3</sup>

3. Mas cor, assim como o som e o aroma, é apenas uma invenção da mente humana respondendo às ondas e partículas se movendo em padrões únicos através do universo; e os poetas não devem agradecer à natureza, mas sim a eles mesmos pela beleza e pelos arco-íris que eles vêem entorno deles. (tradução pelos autores)

A autora explora a inexistência das cores fora das mentes das pessoas, no caso, dos poetas. Philip Ball, 2003, bem como Luciano Guimarães, 2000, também se apoiam neste fato, onde tudo o que é visível é portanto luz, mais especificamente uma onda eletromagnética entre ~380nm e ~760nm, percebida ao atingir os olhos do indivíduo na retina, que transmite a informação para o cérebro do mesmo, onde se cria a sensação de cor. Logo, qualquer produto da visão é também luz e por consequência cor. E a cor é uma sensação daquela fração mínima de toda a luz reagindo no ambiente que atinge a retina do observador. Guimarães (2000, pag. 22) afirma que:

“Os objetos do nosso mundo sensível, particularmente os cromáticos, guardam latente a sua manifestação, que é levada aos olhos pelos fluxos de feixes luminosos. A luz atinge todos os objetos que, por sua vez, refletem inúmeros feixes luminosos em todos os sentidos. Todo o espaço tridimensional é ocupado por vetores luminosos que carregam informações visuais dos objetos. Para o homem, parte desse espaço será revelado pela projeção dos feixes que atingirão as pupilas de seus olhos. Assim, de todas as possibilidades do mundo sensível, apenas uma área de quase 180 graus será percebida, e é ela que forma o seu campo visual.”

O sistema fisiológico das pessoas, bem como as suas memórias interferem constantemente na interpretação que têm sobre determinada imagem visual. A cor é uma questão perceptiva e de interpretação subjetiva (Minolta, 1994; Guimarães, 2000). Da mesma forma, uma outra variedade de outros fatores afetam o modo como as cores são percebidas, como observado em Minolta, 1994, diferentes fontes de luz podem causar sensações de cor diferentes, o metamerismo, bem como a área proporcional em que a cor se estende, as diferenças de planos de fundo e os diferentes pontos de vista do observador. Albers, 2009, contribuiu para o estudo das cores ao afirmar que elas interagem e que dependem sempre das demais cores presentes em seu entorno no processo perceptivo do indivíduo.

Em síntese, não há visão sem luz e, por consequência, a luz só é apreendida como produto visual pela sensação de cor. Entender que a visualidade depende de todos os fatores apresentados, e de outros não abordados, e que a mesma é inerente à apreensão das cores, e por consequência da luz, pelos indivíduos é essencial para estudar o design de superfícies enquanto contribuinte para o campo plástico da arquitetura, a ser definido a seguir.

### 3. ARQUITETURA E O CAMPO PLÁSTICO: A DIMENSÃO DO SENSÍVEL

Figura 6: Pavilhão de Pesquisa ICD-ITKE 2015-16 - ICD-ITKE Universidade de Stuttgart - 2016 - Alemanha



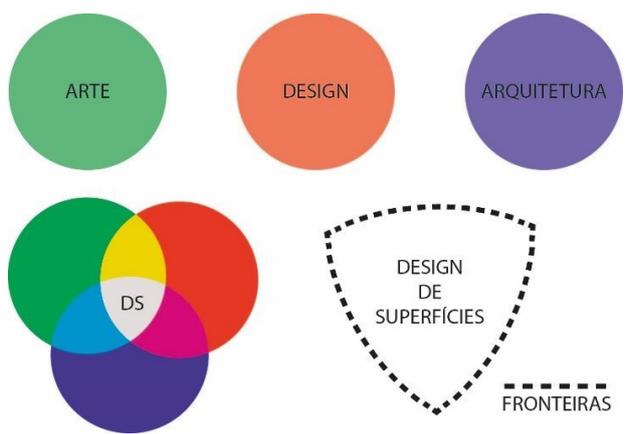
fonte: <http://www.archdaily.com.br/br/804553/pavilhao-de-pesquisa-icd-itke-2015-16-icd-itke-universidade-de-stuttgart> acesso em 20.07.2017 às 14:21 h

Huchet (2005) divide o estudo da linguagem da arquitetura em dois aspectos indissociáveis que ele chamou de “horizonte tectônico” e de “campo plástico”. O primeiro se relaciona diretamente com a existência estrutural da arquitetura, com suas questões construtivas. O segundo, o campo plástico, se desenvolve como uma categoria comum à arte, à arquitetura e ao design, sendo este o ponto de convergência entre estas disciplinas. Assim, é no campo plástico que o design de superfícies pode ser melhor entendido enquanto uma área limítrofe pertencente à tríplice fronteira.

É importante considerar neste caso que algumas vezes o campo tectônico performa simultaneamente como campo plástico, como no caso de uma parede estrutural construída por cobogós<sup>4</sup>, onde a própria superfície é a sua estrutura, ou seja, uma superfície objeto. O pavilhão de pesquisa (figura 6) apresenta essa integração entre o *campo plástico* e o *horizonte tectônico*, sendo que as estruturas modulares performam sustentando a cobertura e configurando a sua aparência ao mesmo tempo.

4. Elementos vazados criados na década de 1920 por um grupo de três engenheiros que deram a primeira sílaba de seus sobrenomes para criar a palavra Co-BoGó. Esses elementos ganharam grande destaque na arquitetura nacional nas décadas seguintes a sua criação por possibilitarem a ventilação de interiores e fachadas de modo semelhante aos muxarabis da arquitetura árabe.

Figura 7: Infográfico Tríplice Fronteira



Fonte: produzido pelos autores

Propor uma reflexão sobre a plasticidade dos objetos arquitetônicos através da observação de elementos que constituem esse “campo plástico” compartilhado entre a arte, o design e a arquitetura, a tríplice fronteira (figura 7), principalmente no que diz respeito às potencialidades poéticas e sensoriais, e entender o design de superfícies enquanto objeto artístico articulador de experiências estéticas fenomenológicas ampliando a sua abordagem relacional entre o sujeito e o horizonte tectônico só é possível através da arte. Esta, conforme Ribeiro (2016, p.66):

“[...] explora a dimensão estética da arquitetura como possibilidade de experiência, cognição e fruição a partir de fatores como a materialidade arquitetônica - que se impõem aos sujeitos na experiência de interação com os espaços construídos - e os aspectos intangíveis dos ambientes, entendidos como dados sensíveis que ocupam os espaços e formam a carga cultural do lugar.”

Assim, a superfície se estabelece enquanto a face de intermediação, o ponto de contato, entre o “corpo do sujeito” e o “corpo da arquitetura”, uma grande extensão que “aciona e induz à experiência”. Os dados imagéticos, pertencentes ao campo plástico, não anulam as condições estabelecidas pelos aspectos construtivos, ou seja, pelo horizonte tectônico da arquitetura, mas acabam por transformar a sua interface. A visualidade que pode ser sugerida através da arte a uma determinada espacialidade é um fator de grande complexidade para a dinâmica funcional de usos e para a experimentação do espaço em si. (Ribeiro, 2016, p.65)

Flusser (2007) contribui para esse estudo ao diferenciar a experiência diante de imagens da experiência diante de um texto, conjunto de signos linguísticos sob uma ordenação linear pré-determinada. Para ele uma imagem se diferencia de um texto pelo tipo de pensamento que demanda, enquanto um texto necessita uma leitura linear moldada pela razão textual, que o autor chama de “pensamento linear”, uma imagem pode ser apreendida como mensagem de forma imediata, não tendo a necessidade de ser analisada e decodificada em seus elementos compositivos mínimos, o que ele denominou “pensamento em superfície”. Aqui o caminho da apreensão é particularizado, pois carrega em si uma forte determinação da subjetividade própria do indivíduo observador, sua leitura da imagem será direcionada pelos elementos que despertam o seu interesse em primeiro lugar. Nesse momento as memórias afetivas e aspectos emocionais são despertados por associações instantâneas através do repertório desse observador em interação com as formas, as cores, as luzes, as sombras, os traços e outros estímulos sensoriais presentes na imagem.

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O “pensamento em superfície” é importante para entender a atuação do design de superfícies na arquitetura, pois o mesmo atua em seu campo plástico configurando alterações imagéticas significativas nos exteriores e interiores dos espaços, como pôde ser observado nas figuras 1 e 4 principalmente. Aqui a assertividade com relação ao que cada indivíduo vai apreender com relação à imagem através da lógica de superfície diminui drasticamente com relação à lógica do pensamento linear, pois como afirma Nelson Goodman (2006) o mundo das coisas é composto de muitos outros mundos. Assim, muitas também são as interpretações possíveis dentro desse pensamento em superfície determinado por fatores subjetivos relativos ao mundo de cada observador. Há dessa forma uma rede associativa que se forma a partir do contato do sujeito com a imagem, acionando todo o repertório cultural que o indivíduo possui (Ribeiro, 2016).

Entende-se que tanto a arquitetura, quanto as suas superfícies são apreendidas em um impacto único pelo observador no pensamento de superfície, ocorrendo uma fusão entre a estrutura e a camada superficial imagética formada no imaginário do sujeito, sendo o seu campo sensorial como um filtro realizando a combinação para interpretá-la. (Ribeiro, 2016)

Da mesma forma, tendo em vista as superfícies dentro do campo plástico da arquitetura, a abordagem cromática no campo da visualidade torna-se indispensável ao analisar a atuação do design de superfícies enquanto uma área limítrofe entre a arquitetura, as artes e o design, tríplice fronteira.

## REFERÊNCIAS

- ALBERS, J. (2009) *A Interação da Cor*. São Paulo: Ed. Martins Fontes.
- BALL, P. (2003) *Bright Earth: The Invention of Colour*. University of Chicago Press.
- FERREIRA, A. B. de H. (2005) *Novo dicionário Aurélio eletrônico: versão 5.0*. Curitiba: Positivo. Não paginado. 1 CD- ROM.
- FINLAY, V. (2004) *Color: a natural history of the palette*. Toronto: Ed. Random House.
- GIBSON, J. (1974) *La percepción del mundo visual*. Buenos Ayres: Ed. Infinito.
- GUIMARÃES, L. (2000) *A cor como informação: a construção biofísica, lingüística e cultural da simbologia das cores*. São Paulo: Ed. Annablume.
- GOODMAN, N. (2006) *Linguagens da Arte*. Lisboa: Ed. Gradiva.
- HELLER, E. (2016) *A Psicologia das Cores: Como as cores afetam a emoção e a razão*. São Paulo: Ed. Gustavo Gilli.
- MINOLTA. (1994) *Precise color communication: color control from feeling to instrumentation*. Ramsey: Minolta Corporation Instrument Systems Division.
- PELL, B. (2010) *The Articulate Surface: Ornament and Technology in Contemporary Architecture*. Basel: Ed. Birkhäuser.
- RIBEIRO, J. P. (2016) *A Arquitetura Como Ficção: superfícies gráficas e perspectivas paradoxais para o espaço - a obra de Regina Silveira*. Tese (doutorado em Arquitetura e Urbanismo) - Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte.
- RINALDI, R. M. (2013) *A Intervenção do Design nas Superfícies projetadas: Processos multifacetados e estudos de caso*. Tese (Doutorado em Design) - Universidade Estadual Paulista, Bauru.
- RÜTHSCHILLING, E. (2008) *Design de Superfície*. Porto Alegre: Ed. Da UFRGS.
- SCHWARTZ, A. R. (2008) *Design de Superfície: por uma visão projetual geométrica e tridimensional*. Dissertação (Mestrado em Desenho Industrial) - Universidade Estadual Paulista, Bauru.
- SDA - *Surface Design Association*. Surface Design Association History. Disponível em: <http://www surfacedesign.org>. Acesso em: 18 de agosto. de 2016
- WEISZFLOG, W. (2001) *Michaelis: moderno dicionário da língua portuguesa*. São Paulo: Companhia Melhoramentos.

## CURRÍCULO

### **Profa. Dra. Anna Paula Silva Gouveia**

Professora e Pesquisadora do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP

Arquiteta (1986) e Doutora (1998) em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de São Paulo - FAU USP. Professora e pesquisadora da Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP nos cursos de graduação em Artes Visuais e Arquitetura e Urbanismo. Diretora Associada do Instituto de Artes da UNICAMP (gestão 2011-2015). Coordenadora dos Programas de Pós-graduação em Artes (gestão 2009-2015) e Artes Visuais (gestão 2010-2011) do Instituto de Artes da UNICAMP. Experiência em Arquitetura, Artes Visuais e Desenho Industrial, com ênfase em Design Gráfico e Comunicação Visual. Pesquisa os seguintes temas: Metodologia de projeto e ensino; Cor e tipografia aplicada à paisagem urbana; Arte-joalheria. Membro da diretoria da SBDI - Sociedade Brasileira de Design da Informação - gestões 2007/2008 e 2009/2010. Membro do Conselho Editorial da Revista Infodesign e da Revista Visuais do Programa de Pós-graduação em Artes Visuais da Unicamp. Membro do Comitê Científico da Revista Educação Gráfica- UNESP Bauru, Revista Pitágoras 500 - Unicamp e Revista Oculum Ensaios. Assessor AdHoc FAPESP, CNPQ, MACKPesquisa e SAE/PIBIC UNICAMP.

### **Ronaldo Anarelli Ferrari**

Mestrando no programa de pós-graduação em Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas – UNICAMP

Arquiteto e Urbanista formado pela Universidade Estadual de Campinas atua como professor nos cursos técnicos de Paisagismo, Artes Visuais e Design de Interiores da rede Escola Pró-Arte. Atualmente encontra-se no terceiro semestre como mestrando no programa de pós-graduação em artes visuais do Instituto de Artes Visuais da Universidade Estadual de Campinas sob a orientação da Profa. Dra. Anna Paula Silva Gouveia.