

7 Conclusão

A percepção e a imagem mental que o humano faz de determinado local em termos de referência para “encontrar um caminho”, depende do desempenho das características da configuração dos espaços, assim como, dos elementos que conformam os seus cenários de maneira a serem percebidas pelos usuários para sua identificação e orientação.

Nessa circunstância, todos os elementos que compõe o espaço vivencial do humano participam de sua noção de lugar, pois, carregam informações importantes do ambiente no qual o indivíduo se encontra. Podem dizer a ele acerca do lugar, convidá-lo a entrar, a ficar, a sair, como também, a encontrar novos lugares. Destarte, todos esses elementos têm potencial informativo, e devem ser manipulados como participantes do sistema de *wayfinding* do espaço no qual se inserem.

A cor integra a comunicação visual, sendo ferramenta de diferenciação com possibilidades para orientar deslocamentos. Embora seja de fácil acesso, devido a gama de materiais coloridos, de fácil aplicação e por ser um elemento que transforma rapidamente o visual de um espaço, seu uso em ambientes construídos requer um planejamento cuidadoso.

Quanto maior a complexidade dos espaços, maiores as variáveis a serem manipuladas para conformar o senso de lugar. Sob o ponto de vista do usuário, um espaço deve prover sua orientação e seu deslocamento com a segurança e a rapidez necessárias para realizar sua tarefa, uma vez ser ele o destinatário das edificações.

Diante de tais reflexões, esta pesquisa buscou verificar as relações entre usuário, cor, orientação espacial e ambiente construído hospitalar. Ao focar o usuário a pesquisa adentra o campo da ergonomia ambiental, palco das discussões acerca das relações entre usuário e ambiente construído.

Os conceitos abordados ao longo da pesquisa objetivaram entender essas relações, para, dessa maneira, compreender as questões pertinentes ao estudo de caso.

Sobre a cromática observou-se que as questões físicas, psicológicas e culturais elencadas ao fenômeno cor, podem influenciar a percepção da informação proveniente do espaço. Além disso, a cor tem um viés funcional, que manipulado de maneira a conferir organização espacial e conforto visual auxilia na cognição espacial. A cor-informação configura uma linguagem fácil de ser aprendida por um número bastante diversificado de pessoas, e de ser memorizada na medida em que ocorrem as interações humano/ambiente.

Correlacionando as assertivas dos autores pesquisados, conclui-se que o espaço cromático – aquele que trabalha a cor funcional observando os conceitos do espaço *Gestalt* – tem potencial para facilitar a cognição espacial e conformar o senso de lugar.

Como o senso de lugar e a possibilidade de encontrar um determinado local são questões a serem resolvidas pela orientação espacial (Bins Ely, 2003) e envolve passos como processar a informação, tomar uma decisão e executá-la (Passini e Shields, 1987, apud Bins Ely, in Moraes.org, 2004) foi fundamental para a pesquisa a abordagem acerca da ergonomia ambiental e os processos da percepção que conduzem ao comportamento orientado a um fim.

As pesquisas sobre orientabilidade e *wayfinding* mostraram a importância de tratar esses assuntos desde a concepção do projeto. Da mesma forma, a comunicação visual, assim como, o design de interiores são integrantes do sistema *wayfinding*, não podem ser totalmente resolvidos após a conclusão do projeto arquitetônico, e muito menos, após sua implantação. São projetos que iniciam o diálogo entre si em etapas anteriores. Entretanto foi verificado que ações nesse sentido, assim como o uso da ergonomia, ainda são incipientes no âmbito projetual do espaço construído (Bins Ely, 2003; Ribeiro, 2004; Fonseca, 2004).

Os métodos e técnicas utilizados pela ergonomia inserem o usuário na cena pesquisada não só para verificar sua *performance* no ato da realização de sua tarefa, como também, ouvir sua opinião acerca disso. Visa-se colher dados mais seguros acerca da influência do ambiente sobre seu comportamento.

No capítulo dedicado ao espaço hospitalar verificou-se serem estes regidos por muitas normas, no entanto, no que tange a cromática dos ambientes não

existem regras específicas. Todavia a cor participa da normatização ao equilibrar brilhos e reflexões para manter o nível adequado de iluminação em cada ambiente.

A complexidade da edificação emerge em meio às muitas unidades funcionais, com suas necessidades de interação – ou não. Além disso, existem os aspectos psicológicos vinculados à percepção do espaço. Nesse contexto, a humanização visa promover ambientes agradáveis de maneira que neutralizem os estados emocionais negativos.

Verificou-se que a cor encontra vários usos no âmbito hospitalar, podendo auxiliar na terapêutica, na sensação de higiene do local, ademais, servir de elemento que auxilia a informação. Verificou-se, ainda, que a desorientação causa desequilíbrios emocionais nos usuários do ambiente.

Após o embasamento teórico partiu-se para a verificação da hipótese:

A projeção cromática dos elementos do ambiente hospitalar permite aos seus usuários a identificação dos ambientes e serviços, bem como sua orientação espacial na instituição.

Os dados obtidos a partir dos métodos e técnicas aplicados atestaram que a desorientação dos usuários do HU-CAS é um fato real, sendo alguns setores bastante difíceis de localizar.

Embora muitos digam ser fácil encontrar os setores do hospital, a maioria dos usuários depende fundamentalmente das informações verbais. Isso demonstra que o uso da cor com fins de diferenciar os blocos – aplicada em elementos do ambiente e na sinalização – não teve diferença significativa na orientação espacial dos usuários.

Esse resultado é indicativo de que a hipótese levantada para a pesquisa no estudo de caso foi confirmada. O projeto cromático proposto e implantado no HU-CAS/UFJF não dá autonomia aos usuários no seu deslocamento. Eles precisam contar com informações verbais complementares à informação cromática.

Primeiramente, os dados levantados junto aos arquitetos indicaram que não houve um planejamento da cor-informação com a intenção de conformar um espaço cromático passível de ser aprendido, e, aprendido pelos usuários. Outrossim, a opção dos planejadores do projeto era por um hospital todo branco, *clean*. Sem contrastes, diferenciações ou marcos referenciais.

Outra questão verificada nestas entrevistas foi a de que não houve nem mesmo um projeto cromático, desenvolvido com estratégias claras, observando as

necessidades do espaço e dos usuários. A escolha das cores envolveu equipes distintas e cada qual com o seu olhar. Para a arquitetura e os elementos fixos a esta – portas, portais e bate-macas, como também para as placas de sinalização, as cores foram determinadas pela empresa Bross; o mobiliário e suas cores, foram escolhidos pela equipe dos arquitetos do HU e, ainda, as obras de arte que enfeitam as paredes foram doadas pelos professores da escola de Artes da UFJF.

Quanto à organização espacial a cor ajuda a identificar algumas recepções, mas na maioria dos locais não existe um sistema planejado de unidade e diversidade cromática, que confira visibilidade e legibilidade aos setores de maneira tal que auxilie o processo de discriminação e de classificação do destino conforme propõe Passini (1982; apud Niu et.al.)

Os andares são exatamente iguais. No *hall* dos elevadores não existe nenhuma diferenciação, nem na configuração do espaço e muito menos nas cores, que indiquem que o indivíduo mudou de andar.

A diferenciação sutil dos elementos dos blocos A e B não cria uma identidade cromática marcante (Lynch, 2006) e tampouco possibilita aos usuários captar os significados norteadores advindos dos objetos do espaço (Norbergh-Schuls, 1975). Nos corredores do mesmo bloco e em vários pontos onde as circulações se cruzam conformando zonas de indecisão, essa diferenciação inexistente.

No saguão da entrada e no vão central, onde ocorre a distribuição das circulações entre os blocos e entre os andares, existem duas paredes coloridas – verde e ocre. No entanto, elas perdem muito de seu potencial como informação de direção por não haverem elementos adicionais que associem suas cores aos setores que antecedem, nem mesmo informações verbais.

Contudo, mesmo em meio a tantas situações adversas, percebe-se as possibilidades informacionais da cor no hospital em algumas situações tais como:

- 1) Na fala dos vigilantes. Primeiramente, quando dois desses dizem utilizar a referência da cor – *“a porta da borda azul”* e *“siga a parede bege para chegar aos elevadores”* – quando verificam que o usuário não consegue entender suas informações verbais e nem o seu gestual, então, lançam mão desse recurso por terem percebido que os mesmos se direcionam melhor sob essa indicação.

- 2) Na fala do usuário-alvo representada por aqueles que conseguem visualizar as sutilezas da informação cromática do HU-CAS, quando afirmam que se deslocam orientados pelas cores das placas e/ou dos elementos do ambiente.

Em suas informações, os vigilantes não chamam a atenção dos usuários para a diferenciação – mesmo que sutil – das cores dos blocos, elencando-as aos detalhes dos ambientes e, também, as placas.

Essa postura indica falha no sistema de orientação espacial, uma vez que a cor é parte do sistema e, como tal, necessita da compreensão do contexto para ser aprendida. Uma vez que os funcionários não reforçam essa informação ela pode passar despercebida e mais a frente quando a informação verbal não for mais suficiente, ou mesmo, quando o indivíduo necessitar retornar, esse terá dificuldades em refazer a imagem mental em função das cores. Isso resultará em perda de tempo e em estresse devido à desorientação.

Outra situação que merece ser abordada refere-se ao fato da percepção inconsciente da cor. Fonseca (2004) pondera que muitas vezes o indivíduo não tem a consciência da ação das cores sobre suas emoções e sobre seu comportamento, contudo a literatura tem demonstrado essa ação. Embora estejamos investigando o comportamento orientado – consciente – esse fato traz indicativos da eficácia do projeto cromático planejado para orientação espacial.

Conforme apresentado por Piloto (1980) e Manhke (1996), quando a informação cromática não é planejada adequadamente, o desempenho pretendido ao indivíduo dentro do ambiente é afetado de maneira negativa. Assim, o projeto cromático para unidades hospitalares pode conferir senso de lugar ao indivíduo e nortear seus deslocamentos, quando planejado de maneira que possibilite ao indivíduo interpretar a forma espacial e a estabelecer as relações lógicas na composição espacial.

Do exposto verifica-se que um projeto cromático para hospitais requer também a manipulação de variáveis psicológicas, as quais se apresentam em muitas situações com maior peso do que as variáveis físicas. Dessa forma, projetar para prover orientabilidade, identificabilidade e produzir foco de atenção pela cor, não é somente acionar os mecanismos funcionais da sinalização e produzir informações estanques ao ambiente. Sobretudo, é entender as especificidades do

ambiente, os usuários e as estratégias de uso da cor para desenvolver uma ambiência cromática global, cujo sistema visual englobe vários níveis de informação, tais como conforto, acolhimento, agradabilidade e orientação espacial.

7.1. Recomendações

O emprego dos princípios da Ergonomia ao processo de Design (Ergodesign) resultará em um objeto (produto, ambiente) com características estéticas, funcionais, de usabilidade e de segurança. Uma vez que o mesmo será concebido visando também facilitar a interação usuário/objeto, é necessário que se adapte às características físicas, cognitivas e psíquicas do usuário (conforme apresentado no capítulo 3).

Assim, a ergonomia deve participar ativamente do processo de design, sendo passível de contribuir em todas as fases do projeto. Visa a “melhor adaptação do ambiente construído às habilidades e limitações humanas”, portanto, não se atém a modelos padronizados, estuda a organização da tarefa juntamente com as especificidades do ambiente e do seu usuário, abarcando tanto a atividade em tempo real quanto a simulação da atividade futura. Seus métodos e técnicas ajudam nas soluções de questões tanto da arquitetura quanto do design.

De acordo com o apresentado nos capítulos 2 e 3 a cor é um meio informacional bastante eficaz na função de viabilizar a leitura do espaço e indicar as direções. Sendo assim:

- A cor deve ser utilizada como código para definir áreas nos ambientes, designar as funções dos mesmos, como também, desenvolver sistemas que auxiliem ao usuário a compreender a organização do espaço;
- A distribuição da cromática no ambiente deve ter o sentido de organizar e hierarquizar a informação ambiental por meio da manipulação das propriedades da cor (capítulo 2 – espaço cromático), equilibrando brilhos e iluminação; camuflando e/ou destacando elementos ou áreas, com o fim de direcionamento espacial. Esses artifícios irão criar imagens significantes em meio aos zoneamentos funcionais e referenciais, uma vez que as características dos elementos

do ambiente do entorno do usuário devem ser facilmente percebidas e identificadas;

- As questões de *wayfinding* devem ser verificadas a partir da concepção do projeto. A configuração arquitetônica é determinante para o desenvolvimento do *layout* no qual se incluem o projeto cromático. Pequenos ajustes (ainda em projeto) dessa configuração poderão trazer enormes benefícios à orientação espacial;
- Os marcos referenciais são elementos que se destacam (inconfundíveis) em meio a outros, portanto, não importando o tamanho ou o número, devem ser fixos e bem visíveis (a força de um marco é conferida pela visibilidade e o tempo que permanece no local). Dessa maneira, devem ocupar lugares nas regiões de maior atração perceptiva do ambiente, assim como, nos cruzamentos e pontos de tomada de decisão (em conformidade com o campo visual);
- Ao adentrar em um ambiente o humano necessita de um tempo para a percepção emergir, após fará uma análise do ambiente em busca de elementos para selecionar, organizar e significar. Portanto estará mais propenso a se direcionar para o estímulo que captar mais prontamente sua atenção. Dessa forma, é imprescindível um estudo do campo visual para verificar o posicionamento dos estímulos e estabelecer as relações campo visual/estímulos/hierarquia/cor na rota de deslocamento do usuário em cada ambiente.

O PROJETO CROMÁTICO: PROCESSO DO DESIGN

A estrutura a seguir se apropria de alguns termos propostos por Gibson (2009) que conformam o processo de design para um sistema *wayfinding*:

A) PLANEJAMENTO

1. PESQUISA

- Envolve questões como observações (sistemáticas e assistemáticas); levantamento e análise do espaço (configuração e partido arquitetônico, iluminação, *layout*, organização funcional, missão e conceito da instituição); levantamento do perfil psicológico dos

ambientes; perfil fisiológico, psicológico e cultural do usuário e perfil cultural da região do empreendimento; inquirições com os usuários;

- Utilização de métodos e técnicas que visem mapear o ambiente, seu entorno e seu usuário de maneira a entender as especificidades das tarefas que demandam deslocamentos, para compreender a lógica das movimentações e da organização espacial utilizada pelo usuário.

2. ESTRATÉGIA

- De posse dos resultados é imperativo que se desenvolva uma estratégia que será a estrutura funcional da informação cromática. A estratégia deve versar sobre questões como: **abordar – entrar – encontrar**. Isso significa dizer como as pessoas abordam o sistema (compreensão da direção); onde as pessoas entram no sistema (compreensão das entradas); como encontrar o destino – o sistema conduz a mais de um ponto de decisão? (compreensão da localização);
- Formatar um padrão – com base na análise da lógica das movimentações empreendidas pelos usuários – para a organização espacial característica do lugar;
- A tarefa de deslocar-se deve ser dividida em fases. Em cada fase a informação deverá ser apresentada visível e na sequencia das movimentações para que responda prontamente ao usuário e este possa decidir com base na informação.
- Organizar o sistema cromático em torno de quatro estratégias de wayfinding:
 - a) *Zoneamento funcional* – o sistema de zoneamento impõe que o lugar seja dividido por zonas de significado – destinos específicos são agrupados dentro de regiões, sub-regiões, sub-sub-regiões, etc. Cada uma dessas deve ser codificada por uma cor para que o indivíduo cumpra com sua tarefa de deslocar-se, discriminando e classificando no grupo correto o seu destino;

- b) *Vias de circulação* – Corredores que fazem uma rede compreensível em um espaço;
- c) *Conectores* – ligam todos os destinos (ou vários) dentro de um único local – configuram os pontos de decisão;
- d) *Marcos referenciais* – direcionam as pessoas para nós importantes (primários) de destinação.

3. PROGRAMAÇÃO

A programação das mensagens requer respostas específicas, tais como, onde as pessoas precisam ir? Onde necessitam de informação? Como a cor pode auxiliar no processo de orientação espacial?

Devendo observar os passos a seguir:

- a) Seleção das cores
 - Desenvolver as cartelas com ambiências que se conformem às características fisiológicas, psicológicas e culturais levantadas, harmonizando-as esteticamente;
 - Estabelecer a cor que irá unificar os ambientes, as que servirão de contrastes e aquelas que irão harmonizar o conjunto cromático;
 - Verificar possibilidades de variações nas cartelas (mais ou menos claras; mais ou menos saturadas; mais quentes ou mais frias);
- b) Localização das cores
 - Determinar os locais para a inserção da cartela cromática, com base nas pesquisas levantadas e nas estratégias definidas;
 - A distribuição da cromática deve considerar a arquitetura, o objeto e as mensagens adicionais;
 - Analisar os caminhos identificados, a sequência das movimentações, considerando as estações, os pontos de decisão e todos os locais-chave que requerem informação, assim como, todos os locais que não devam ser pigmentados de maneira a chamarem a atenção do indivíduo para si, desvirtuando-a da sequência da orientação espacial;

- c) Rota de abordagem: inserido na rota de abordagem apresentada no capítulo 4 da pesquisa, o planejamento da cartela e distribuição das cores deve considerar:

Organização departamental:

- A análise da organização funcional da instituição (para edificações já implantadas ou para aquelas a serem projetadas) é importante para que as cores possam ser distribuídas por setores, ambientes ou mesmo blocos. O arranjo funcional codificado por zonas com suas cores específicas será mais prontamente entendido se elencado ao exterior. Dessa forma, os elementos visuais que conformam o conjunto arquitetônico externo – espaços livres, volumetrias, fachadas, etc – devem conter informação cromática facilmente associada às das atividades internas;
- Atenção especial às diferentes entradas da instituição. Toda aquela destinada ao público deve ter seu destaque cromático e esse deve ser hierarquizado conforme o tipo de atendimento.

Hall de entrada:

- Conforme o capítulo 4, o hall de entrada e a recepção geram a impressão primeira do usuário com a instituição. Atendendo a questões psicológicas, o esquema cromático deve remeter à sensação de aconchego e de acolhimento. Sendo um ambiente de passagem é possível o uso de uma cartela com maior número de cores e mais contrastante;
- O hall de entrada é um conector – espaço de distribuição de fluxos e pontos de decisão. É neste local que o usuário estrutura e inicia sua rota no interior da instituição, portanto, tem que ser um facilitador do mapa mental. O usuário não deve perder tempo procurando a informação, onde se informar, definir em seguir em frente, ou parar para tomar informação;
- O esquema cromático tem que organizar o ambiente a partir da distinção e da hierarquização dos diversos fluxos gerando os indicadores sensoriais que propiciem a tomada de decisões.

Circulações internas:

- São espaços de ligação entre os setores e conformam as vias de circulação – fluxos – da instituição. São também elementos de decodificação da estrutura funcional do edifício. É importante que os fluxos sejam elencados aos setores a que servem. Assim, o projeto cromático deve avaliar possibilidades tais como:
- Variações nas cores dos pisos, paredes e tetos;
- Interrupções na cor do teto, do piso e/ou da parede para demarcar a entrada de algum setor (pode-se determinar a cor da interrupção em conformidade com a cor do setor);
- Atenção os campos visuais para determinar referenciais visíveis à distância;
- Utilizar detalhes coloridos na horizontal e na vertical com o intuito de gerar sensações de afastar ou aproximar setores;
- Sendo ambientes de passagem pode-se trabalhar contrastes cromáticos mais intensos, uma vez que não são espaços onde as pessoas devam ficar paradas por muito tempo. Contudo, sempre avaliar a questão estética e o fato de que em hospitais as cores devem ser utilizadas com muito critério para não criar rejeições por parte dos usuários;
- Sendo necessário obter uma variação perceptiva de cada circulação em conformidade com sua função, para que a leitura do interior aconteça por meio de associação com as atividades;
- Observar e mapear os campos visuais, em conformidade com a configuração arquitetônica, para localizar os referenciais que irão auxiliar os deslocamentos tanto no sentido de ida quanto no sentido inverso – as circulações em sua maioria de vias de duplo sentido.

Salas de espera:

- Utilizar a cor para criar identidade ao local, de maneira que o indivíduo se localize e tenha durante todo o tempo de espera a noção do lugar onde se encontra;
- As cores devem minimizar a sensação do tempo de espera – cores quentes cumprem bem essa função;

- O esquema cromático deve ser bastante atrativo e agradável para minimizar os estados psicológicos negativos. Criar vários pontos de interesse e dinamismo ao local;
- As entradas para os consultórios devem ter tratamento diferenciado das saídas da sala;
- É importante que logo à saída da sala de espera o usuário encontre informação bastante clara da direção a seguir. Portanto, deve-se programar referenciais para o campo visual das saídas.

B) DESIGN

1. PROJETO

- Após todo o planejamento é o momento de definir a melhor possibilidade, desenvolvendo situações piloto por meio de simulações;
- Testar as simulações junto aos usuários. Essas podem ser feitas no local, em locais similares ou por métodos virtuais;
- Os métodos para verificação da eficiência do projeto serão definidos em função do tipo de simulação, do ambiente e do usuário;
- Após as simulações, ajustar as cores definidas para a cartela e a distribuição das mesmas nos locais previamente determinados;

2. DESENVOLVIMENTO DO DESIGN E DOCUMENTAÇÃO

- Revisar toda a documentação desde as observações, apresentando a metodologia utilizada e os resultados de cada método;
- Desenvolver as cartelas definitivas – ambiente por ambiente;
- Desenvolver os desenhos da versão final – em planta e maquetes eletrônicas;

3. IMPLEMENTAÇÃO

- Acompanhar a implementação do projeto, revendo todas as suas fases. Após implementado (todo o projeto, ou fases), em situação real, fazer a validação do mesmo para, caso seja necessário, ainda fazer os devidos ajustes.

7.2. Desdobramentos da pesquisa

Quando se propõe um tema para uma discussão, abre-se um leque de possibilidades, dentre as quais há que se escolher um direcionamento. No entanto, os caminhos não trilhados indicam probabilidade para novos trabalhos.

A questão da cor na orientação espacial e, especialmente em hospitais, é campo pouco explorado haja vista a grande dificuldade encontrada na pesquisa de material específico sobre esse assunto. Isso também possibilita o desenvolvimento de novos estudos.

A seguir alguns pontos vislumbrados na pesquisa que indicam possíveis desdobramentos:

- O primeiro ponto refere-se à validação das recomendações apontadas na conclusão. Segundo Ribeiro (2004) “toda implementação implica em mudanças de comportamento, no sentido de adaptação, e assim se torna merecedora de uma nova investigação”;
- A investigação de ambientes hospitalares com projeto cromático planejado visando contemplar também a orientação espacial, é um ponto que merece ser investigado e confrontado com os dados desta pesquisa;
- Aprofundar a investigação acerca da sinalização do ambiente do estudo de caso, verificando modelo, tamanhos, posicionamento, cores, forma, tamanho das letras e nomenclaturas.
- Direcionar as investigações desta pesquisa para os idosos e portadores de necessidades especiais (ex.: osparcialmente cegos), na busca de recomendações que se insiram nos postulados do design universal;
- Investigar as etapas do projeto cromático, em conformidade com os passos do projeto arquitetônico e as recomendações do *wayfinding*;
- Aplicar o índice de visibilidade (VI) no processo de exame e nos processos para realizar mais de um procedimento – como consultar e fazer exames no mesmo dia, incluindo todos os nós, relevantes ou não.
- Esta pesquisa verificou as correlações entre os dados obtidos a partir dos questionários, utilizando o teste do χ^2 . Propõe-se o uso de outros

testes estatísticos para aprofundar a investigação acerca das correlações.

7.3. Lições aprendidas

Estudar a cor é projeto de uma vida que teve início antes mesmo de adentrar os bancos da Universidade com os estudos de desenho e pintura. Mais tarde, já graduada, veio a experiência como “desenhista industrial” desenvolvendo estampas para tecido plano – o universo da cor abriu-se de forma arrebatadora!

Após esse tempo, ocorreram 18 anos no design de interiores desenvolvendo projetos cromáticos para os mais diversos campos: residencial, comercial, industrial, serviços, etc. Durante esse tempo foi possível vislumbrar a dificuldade de manipular a cromática no ambiente construído devido as múltiplas variáveis envolvidas, existindo ainda o fato da cor ser vista pela maioria das pessoas como uma “maquiagem” do ambiente e, por isso, não merecer a devida atenção.

O envolvimento com o ambiente hospitalar decorre de inúmeros projetos voltados para a saúde. O nível de complexidade desses locais sempre nos impressionou, assim como o excesso de branco e de cores “pálidas” empregados nesses ambientes. Disso decorreu o primeiro estudo acerca das cores intitulado “A cor como linguagem do ambiente: estudo de caso hospital Albert Sabin”, monografia para a obtenção do título de especialista em Design pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF).

O estudo para o mestrado é uma decorrência natural de nossas pretensões acerca do estudo da cor.

Portanto, desenvolver esta pesquisa foi algo que nos encheu de prazer. Sob o olhar da ergonomia foi necessário para mostrar a importância da cromática para os usuários dos ambientes, especialmente aqueles tão complexos quanto os ambientes hospitalares.

No entanto não podemos deixar de citar alguns pontos (e foram muitos) que ficaram como aprendizado para pretensões futuras.

Primeiramente, ao submetermos nossa pesquisa ao CEP- HU/UFJF (Comitê de Ética na Pesquisa) não tínhamos a noção de que a mesma deveria estar bem mais avançada, uma vez que foi necessário apresentar o questionário, a pauta da

entrevista e detalhar todos os métodos que pretendíamos utilizar. Paradoxalmente, não podia iniciar a pesquisa, ou seja, observar, fotografar, filmar ou abordar qualquer pessoa no HU sem antes ter a aprovação do CEP. Foi difícil fazer uma previsão das questões a serem abordadas antes de conhecer mais a fundo o ambiente a ser pesquisado. Fica como lição buscar conhecer melhor as especificidades que envolvem as possibilidades de pesquisar em determinados ambientes e não ter ansiedade para aprovar logo o projeto no CEP, deve-se conseguir de alguma maneira conhecer mais o ambiente.

No nosso caso a aprovação antecipada foi providencial uma vez que um acidente me impossibilitou de realizar qualquer atividade no estudo de caso por quase seis (6) meses.

Outra lição aprendida vincula-se à dificuldade em entrevistar os pacientes. Embora muitos tenham boa vontade em querer ajudar, principalmente os idosos, a maioria não tem condições físicas ou emocionais para responder ao questionário. Foi necessário muita paciência, muito tato na abordagem e várias tentativas até conseguir o número de respondentes desejado. Outra questão acerca do paciente é a de que muitos não gostam de ser fotografados ou filmados, mesmo estando em um hospital escola onde ocorrem muitas pesquisas.

Mesmo com essas dificuldades, quando fazíamos a abordagem explicando a pesquisa a maioria teve reação positiva acerca desta, como pode ser exemplificado nas falas de um paciente e de uma acompanhante: *“se é para melhorar vale a pena”* (sobre o questionário); *“a idéia de pedir opinião pública sobre esses assuntos é ótima, e realmente irá ajudar bastante”*.

Na maioria das abordagens, seja com pacientes, acompanhantes ou funcionários do HU-CAS a receptividade à pesquisa foi grande, denotando que o humano sente-se bem quando alguém se dispõe a melhorar suas condições de interação com o ambiente, sobretudo quando é convidado a participar quer seja colhendo sua impressão e/ou dialogando acerca de sua opinião.

Dessa forma ratifica-se a importância de não cultivar um olhar distanciado do usuário nos projetos que envolvam o ambiente construído. Não se pode negligenciar o humano e nem suas ações frente ao espaço. A Ergonomia cujo enfoque principal é o ser humano tem metodologias que auxiliam muito os projetos para ambiente, como pudemos verificar nesta e em outras pesquisas.