

DESIGN DE INTERIORES E ASPECTOS LÚDICOS EM HOSPITAIS INFANTIS: UM ESTUDO DE CASO DO HOSPITAL FEDERAL DA LAGOA

INTERIOR DESIGN AND PLAYFUL ELEMENTS IN CHILDREN'S HOSPITALS: A CASE STUDY OF FEDERAL HOSPITAL OF LAGOA

Juliana Peixoto Rufino Gazem de Carvalho¹

Alber Neto²

Resumo

Tendo em vista o confinamento, mesmo que por algumas horas, vivenciado por crianças e adolescentes em hospitais, quando submetidos a tratamentos evasivos como a quimioterapia, este artigo possui o objetivo de apresentar um complemento arquitetônico que deve ser utilizado simultaneamente aos procedimentos médicos para a cura da doença. Isto consiste na compreensão lúdica de projeto de interior em ambiente hospitalar. Para isto, foi analisado por meio de estudo de caso, o projeto Aquário Carioca, implantado no Hospital Federal da Lagoa, no Rio de Janeiro/BR, cuja análise foi baseada nos principais aspectos arquitetônicos em conjunto com os elementos do Design de interiores. Após a realização do estudo de caso, uma entrevista e observações diretas feitas pelas autoras, pode-se analisar que o Design proposto, em conjunto com o investimento em aspectos lúdicos propícios a divertir os enfermos e levá-los ao mundo da imaginação é capaz de tornar o ambiente mais tranquilo e descontraído. A principal contribuição deste artigo refere-se ao modo de projetar um hospital infantil, que deve ser pensado principalmente de fora para dentro, provocando sensações lúdicas ao público alvo, desde o primeiro olhar para a fachada, devendo essa ludicidade ser tratada como “espinha dorsal” de um projeto de hospital pediátrico.

Palavras-chave: design de interiores; sala de quimioterapia; aspecto lúdico; hospital; pediatria.

Abstract

Bearing in mind confinement, even for a few hours, experienced by children and teenagers in hospitals, when exposed to invasive treatments, such as chemotherapy, the present paper has the goal of presenting an architectonic complement that must be used simultaneously with medical procedures in order to help in the disease healing process. It consists of the playful comprehension of interior design projects in hospital environment. To accomplish that, the project Aquário Carioca (Carioca Aquarium), which was implemented at the Hospital Federal da Lagoa (Lagoon Federal Hospital), in Rio de Janeiro/BR, was analyzed through case study. Its analysis was based on the major

¹ Mestre (UENF), Professora, Juliana Rufino Arquitetura, julianarufino.arq@gmail.com

² Mestre (UFSC), Professor dos Institutos Superiores de Ensino do CENSA (ISECENSA), albertneto@gmail.com

architectural aspects together with interior design elements. After completing the case study, an interview and direct observations made by the authors, it was possible to analyze that the design proposed, together with investments in playful elements that intended to amuse the sick and take them to the imagination world, are capable of making the ambient more peaceful and serene, casual and relaxed. The major conclusion of this paper refers to the way of designing a children's hospital, which should be thought mainly from the outside in, what causes playful sensations to the target audience since their first look at the facade. This playfulness should be treated as the “backbone” of a children’s hospital project.

Keywords: interior design; chemotherapy room; playful aspect; hospital; pediatrics.

1. Introdução

No Brasil, considerando as enfermidades mais graves, pode-se dizer que o câncer infantil é uma das primeiras causas de mortes em crianças de 1 a 18 anos, quando analisadas todas as regiões. Isso se dá por ser ocasionado por um crescimento desordenado de células que atingem órgãos e tecidos, podendo ser causados por fatores internos ou externos ao organismo. Sendo assim, pesquisas indicam que de 1% a 3% dos tumores malignos que acometem a população, ocorrem em faixa etária infanto-juvenil e, por ano, são estimados mais de 9 mil casos novos de câncer em crianças e adolescentes (INCA, 2014; SOBOPE, 2014).

Segundo o Instituto Nacional do Câncer (INCA, 2014), as formas de tratamento variam entre cirurgia, radioterapia, quimioterapia, transplante de medula óssea ou a combinação de dois ou mais tratamentos, sendo esses utilizados para pessoas de todas as faixas etárias, o que gera privação, confinamento e intensidade de dores iguais entre crianças, adolescentes e adultos. Porém, para esse público mais jovem, esses traumas durante todo o processo de descoberta e cura da doença são considerados mais delicados, por privarem a criança e adolescente a terem experiências propriamente infantis, como observa-se a seguir:

A doença impede a criança de desenvolver as atividades regulares de seu dia-a-dia e provoca, muitas vezes, sensações de dor, desconforto e mal-estar. A hospitalização leva a criança à necessidade de afastar-se do seu lar, sua escola, seus amigos, enfim, sua vida cotidiana, para ingressar em um ambiente completamente novo, com pessoas estranhas, imersas em uma rotina alheia ao seu modo de vida e um aparato terapêutico cuja finalidade é desconhecida para ela. (OLIVEIRA e OLIVEIRA, 2008. p. 231)

Crianças e adolescentes tendem a ter uma enorme desestruturação emocional quando encontra-se doentes, justamente pelo afastamento do convívio escolar e atividades paralisadas. A vivência hospitalar tende a ser ainda mais penosa e estranha para os jovens pacientes (ARMOND, 1996).

Sobre isto é importante salientar a reflexão: “Ser criança não significa ter infância”, onde as autoras enfatizam que a infância seria uma **época ideal** da vida, em que ser criança seria não ter qualquer outro compromisso que **valem do gozo puro e simples de sua inocência.**” (SULZBACH, 2000, grifo nosso).

Visando amenizar essa experiência na vida de pessoas tão novas, existem evidências que aspectos lúdicos, quando trabalhados em hospitais, tendem a ajudar

nesse período de dor vivenciado por eles. A presença de jogos, músicas, livros, aparelhos de televisão tendem a ser um complemento terapêutico que ajuda a dissipar os impactos dos procedimentos que são realizados. Os aspectos lúdicos em geral funcionam como um exercício de autocontrole que os tornam indispensável ao indivíduo. Podem ser também um escape para impulsos prejudiciais, bem como um restaurador de energia. Permitem a evasão da vida real e uma imersão em um mundo de fantasia, que proporciona a amenização da dor física e psicológica do paciente (ARMOND, 1996; SILVA, 2003; HUIZINGA, 2000).

Com o objetivo de incentivar a utilização dos aspectos lúdicos em hospitais, principalmente para as pessoas que utilizam o Sistema Único de Saúde (SUS), o Ministério da Saúde elaborou, desde 2004, o Plano Nacional de Humanização (PNH) chamado HumanizaSUS (2004), que visa nortear as práticas de atenção e gestão em todas as instâncias do SUS. Neste plano, foi destacada a importância de investir em financiamento de projetos para melhorar a ambientação de alguns setores do hospital como: salas de conversa, espaços de conforto, além de investir em mobília adequada, comunicação visual etc.

Vale destacar que neste artigo entende-se que existe uma errônea associação entre a Área de Design e aquilo que é feito no contexto denominado como decoração. Assim, o *designer* é aquele profissional que — a partir de sua formação acadêmica — está apto a desenvolver um projeto que considere o perfil dos usuários ao qual o mesmo se destina, considerando requisitos funcionais, ergonômicos, normativos e legais, e também o contexto cultural e simbólico destes usuários, sendo o refinamento estético uma etapa intrínseca ao processo projetual (NETO e MERINO, 2015). Logo, Design de Interiores está diretamente ligado ao que é definido pelo Conselho Arquitetura e Urbanismo do Brasil:

[...] consiste na intervenção em ambientes internos ou externos de edificação, definindo a forma de uso do espaço em função de acabamentos, mobiliário e equipamentos, além das interfaces com o espaço construído — mantendo ou não a concepção arquitetônica original —, para adequação às novas necessidades de utilização. Esta intervenção se dá no âmbito espacial; estrutural; das instalações; do condicionamento térmico, acústico e lumínico; da comunicação visual; dos materiais, texturas e cores; e do mobiliário. (CAU/BR, 2013, p. 6)

Portanto, visto esta situação delimitada, o objetivo deste artigo é formalizar uma compreensão acerca da dimensão lúdica em ambientes hospitalares e evidenciar formas como esta pode vir a contribuir na otimização do tratamento de pacientes infantis. Para tanto, definiu-se a sala de quimioterapia do Hospital Federal da Lagoa (Rio de Janeiro – RJ) como objeto de estudo e traçou-se os seguintes objetivos específicos: visitar e analisar — por meio de um estudo de caso com documentação direta — a interação e a percepção dos públicos do Hospital quanto aos aspectos lúdicos do mesmo; pontuar formas como um ambiente que trabalha aspectos lúdicos pode auxiliar a recuperação de pacientes infantis.

2. Metodologia

2.1. Técnicas e Etapas

Inicialmente, deve-se dizer que a técnica de pesquisa de estudo de caso é uma das técnicas mais utilizadas na Área — denominada pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) — como Arquitetura, Urbanismo e Design (SERRA, 2006). Neste artigo, para descrever e analisar o Hospital Federal da Lagoa lançou-se mão da técnica de estudo de caso por meio de documentação direta, ou seja, realizou-se uma visita técnica para observar o funcionamento do mesmo, fotografar e entrevistar usuários (sendo estes um membro da diretoria e um membro da enfermaria). Após, a fim de corroborar inferências, por meio de documentação indireta, são citados outros hospitais que se valem da ludicidade.

Ao invés de estudar exemplares diversos que possuem naturalmente alto grau de similaridade e se referem a um mesmo fenômeno (o que é quase impossível na Arquitetura e Urbanismo e Design — dado o caráter propositivo destas), o estudo de caso pretende esgotar o conhecimento sobre um certo exemplar a partir de critérios específicos definidos por meio de um determinado viés conceitual. No caso deste artigo, este exemplar é o Hospital Federal da Lagoa e o viés conceitual considera Arquitetura, Design, Design de Interiores e a Ludicidade.

Estudos de caso permitem (I) caracterizar e desmembrar um exemplar, (II) mensurar o desempenho das partes consideráveis a partir do viés conceitual delimitado, (III) formalizar compreensão acerca desse exemplar, e (IV) contribuir para a revisão / evolução dos conceitos adotados inicialmente. Por sua vez, uma coleção de estudos de caso com certo grau de similaridade pode vir a permitir a formatação de modelos / métodos que visam propiciar boas práticas e maior assertividade em projetos de Arquitetura e Urbanismo e de Design (SERRA, 2006).

E para o estudo de caso proposto utilizou-se a abordagem qualitativa:

[Esta] ajuda a revelar oportunidades sociais, políticas, econômicas e culturais das pessoas e permitir que descrevam os obstáculos com suas próprias palavras. **Pesquisas qualitativas são valiosas para analisar e mapear a dinâmica do relacionamento entre pessoas, lugares, objetos e instituições. Isto é possível porque esses fenômenos do mundo social tendem a estar relacionados internamente** (ou seja, são mutuamente dependentes e são partes uns dos outros).

Ao examinar com profundidade [...] um fenômeno, um universo inteiro de relações vem à tona, já que outros fatos tenderão a situar-se em algum ponto intermediário do mapa de relações. (IDEO, 2010, p. 22, grifo nosso)

Especificamente neste artigo, havia grande interesse em se efetuar o estudo de caso no Hospital Municipal Jesus, localizado em Vila Isabel, na cidade do Rio de Janeiro. Neste hospital está implantado o projeto **Submarino Carioca**, ou seja, um espaço destinado ao exame que utiliza o Tomógrafo, ambiente este cujo *design* remete ao fundo do Oceano. O contato para tentar agendar uma visita técnica foi efetuado através de mensagem privada na página oficial do hospital em um site de relacionamento no dia 05 de Julho de 2014, onde foi informado que este tipo de agendamento deveria ser feito

através de e-mail para uma pessoa específica. Apesar de enviado, este e-mail nunca foi respondido, o que levou a novas tentativas fracassadas.

Sendo assim, novas pesquisas foram feitas até se descobrir o **Aquário Carioca**, implantado no Hospital Federal da Lagoa, também no Rio de Janeiro. O projeto buscou reformar a sala de quimioterapia pediátrica, transformando-a em um ambiente lúdico, com *design* de interior que remete ao fundo do mar. O objetivo era proporcionar uma alteração no clima hospitalar, para amenizar os impactos do tratamento, não só para os pacientes, mas também para os familiares e funcionários do hospital. Enquanto os pacientes recebem as medicações, é possível a interação entre eles, jogar, assistir televisão, ler etc.

O contato via telefone foi efetuado na data 14 de Outubro de 2014, quando foi informado que a visita poderia ocorrer todos os dias entre as 8h e as 13h ou a partir das 17h, sendo necessária uma declaração da instituição de ensino a qual os autores estavam atrelados solicitando a visita técnica.

De posse da declaração, a visita guiada aconteceu no dia 05 de Novembro de 2014, na parte da manhã, às 9h 30min, com duração de aproximadamente 1h 30min, sob a supervisão e acompanhamento do chefe do setor de hotelaria do hospital que será identificado neste artigo como A. B. L.. Apesar da visita ter ocorrido percorrendo os principais pontos do hospital, foi aplicada uma entrevista no Aquário Carioca à enfermeira chefe L. B. L. M. As respostas colhidas serão citadas durante o desenvolvimento deste artigo.

2.2. Caracterização do Objeto de Estudo

O terreno do Hospital Federal da Lagoa está localizado na região onde, nos anos 50, era habitado pela **Favela Hípica**. Para a construção do hospital, cerca de mil pessoas tiveram que ser despejadas do local para o início da construção em 1951. A criação do hospital foi idealizada pelo Instituto Larragoiti e teve seus projetos assinados por ícones da arquitetura, como Oscar Niemeyer e Hélio Uchoa e projeto de urbanização do paisagista Burle Marx.

Em estilo monobloco, a construção foi disposta no centro do terreno, que é rodeado pelas ruas: Jardim Botânico, José Joaquim Seabra, Oliveira Rocha e Avenida Lineu de Paula Machado, como pode ser visto na Figura 1, a seguir. O prédio principal foi projetado com 15.000m² divididos em 10 pavimentos, além do subsolo e anexos nas laterais, totalizando 22.000m² construídos. Sua obra foi concluída em 1958 e em 1967 recebeu o nome de Hospital da Lagoa (LEITE, 2014).

Atualmente, o hospital é público, ou seja, atende ao Sistema Único de Saúde (SUS) e conta com 243 leitos instalados e atende especialidades de média e alta complexidade, com destaque para atendimentos pediátricos, neonatal, oncológicos dentre outros.

Figura 1: Localização do Hospital da Lagoa.



Fonte: Google Earth 2000 modificada.

3. O Hospital Federal da Lagoa

3.1. O Estudo de Caso

Para chegar ao hospital, percorreu-se a Avenida Lineu de Paula Machado e logo após a rua Oliveira Rocha onde localiza-se a portaria de acesso geral. Desde então, é possível observar o entorno, com muros pichados e sujos, contrapondo à beleza das árvores que encontram-se na calçada do objeto de estudo.

No setor de pediatria do hospital, encontra-se a sala de quimioterapia, ou seja, local onde a criança, entendida como pessoa com faixa etária entre 0 a 18anos, com doença oncológica receberá a medicação durante um longo período de tempo durante o dia. Por se tratar de um ambiente relacionado com muita dor e confinamento do paciente, foi implantado em 2010, pelo Instituto Desiderata, baseado na Política Nacional de Humanização do Ministério da Saúde (HumanizaSUS), o projeto Aquário Carioca. O objetivo deste projeto é amenizar o impacto do tratamento não só para as crianças que utilizam o Aquário, mas também para familiares e profissionais de saúde. Ele consiste em um cenário, desenvolvido pelo *designer* Gringo Cardia que representa o fundo do mar. Com isso, o ambiente que antes era motivo de medo e pavor para muitas crianças, transforma-se em um espaço lúdico e acolhedor, como Rouxinol (2014) afirma.

As crianças em tratamento ficam até oito horas por dia no hospital. Dessa forma, é importante ter um espaço mais lúdico onde possam se divertir e receber um atendimento integral, transformando a ida ao hospital em um momento de menos dor, para pacientes e familiares. O investimento no Aquário possibilita a unificação do atendimento oncopediátrico dos hospitais públicos. (ROUXINOL, 2014. s/n)

Portanto, acrescenta-se às informações supracitadas, descrições a partir de observações durante a visita, que serão relatadas abaixo em ordem de visita:

- Portaria geral – É possível identifica-la facilmente devido a acumulação de pessoas e ambulantes que vendem lanches e guloseimas. Neste local, pedestres e automóveis têm acesso ao interior do terreno. Desde então é possível observar alguma organização. Os funcionários são uniformizados com terno e gravata, além de muito educados. Logo fazem uma rápida triagem, guiando o visitante para a recepção desejada.
- Recepção do prédio principal – Com aparência um grande lobby de hotel, a recepção possui uma funcionária, além de seguranças, que indicam o melhor caminho para a área desejada. É composta de sofás e *puffs*, formando um *lounge*. Neste ambiente visualiza-se em primeiro plano os dois elevadores existentes e logo atrás, a caixa de escada por onde tem-se o acesso aos 10 andares.
- Almojarifado – Local organizado com funcionários dispostos a dar informações e ajudar aos visitantes em visitas guiadas.
- Andar da Pediatria – Ao chegar neste pavimento, logo identifica-se qual o público-alvo ao qual se destina. Trata-se de um ambiente com paredes e portas identificadas com pinturas infantis que remetem a um zoológico. Nas fotos abaixo são apresentadas imagens feitas no local. Na Figura 2a, mostra-se a parede do hall do elevador, a Figura 2b refere-se a uma das portas dos quartos para internação dos pacientes e a Figura 3 retrata o corredor deste andar, com desenhos pelo caminho.

Figura 2: A) O hall de elevador. B) A porta de um dos quartos para internação de pacientes.



Fonte: Acervo dos autores

- Aquário Carioca (Sala de quimioterapia) – Como o próprio nome já diz, o *design* do interior deste local faz referência a um grande aquário. É um ambiente muito colorido, com tons fortes de azul, verde, amarelo e vermelho. A forma do mobiliário convencional da sala de espera foi modificada e recebeu tecido com cor forte em amarelo e textura própria para facilitar a limpeza. Tudo isso para valorizar o aspecto lúdico do local. Nas imagens a seguir são vistas a sala de espera, com o sofá em destaque (Figura 4a), a estante de jogos e brinquedos (Figura 4b), balcão da equipe de

Design de Interiores e Aspectos Lúdicos em Hospitais Infantis: um Estudo de Caso do Hospital Federal da Lagoa

enfermagem (Figura 5a), televisão com moldura de peixe (Figura 5b), cadeira para paciente e acompanhante (Figura 6a) e maca para paciente (Figura 6b).

Figura 3: Corredor do andar da pediatria. Ao fundo, a porta do Centro de Tratamento Intensivo (CTI) Pediátrico.



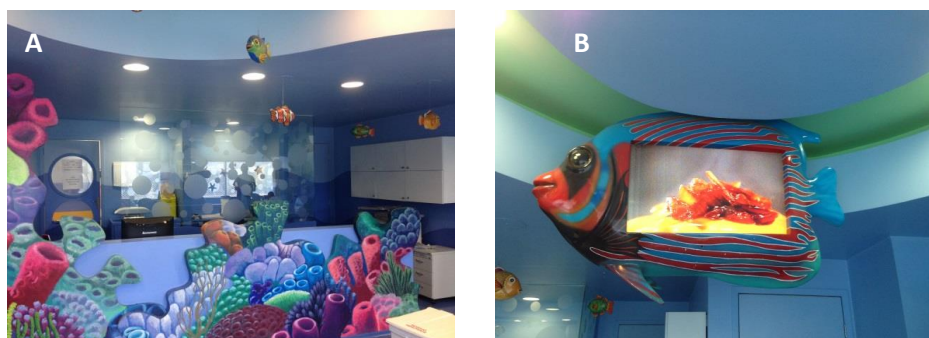
Fonte: Acervo dos autores

Figura 4: A) A sala de espera para pacientes e acompanhantes. B) A estante com brinquedos doados.



Fonte: Acervo dos autores

Figura 5: A) O balcão de trabalho da equipe de enfermagem, com referência ao fundo do oceano. B) A televisão com moldura em formato de peixe.



Fonte: Acervo dos autores

Figura 6: A) A cadeira para acompanhante e para o paciente receber a medicação. B) A maca para paciente receber a medicação.



Fonte: Acervo dos autores

- Demais pavimentos do hospital – Ao contrário do pavimento da pediatria, os outros pavimentos do hospital, apesar de bem cuidados, não possuem *design* de interior personalizado. Encontram-se com rodameio em madeira na cor bege e revestimento em pintura, aparentemente, recente na cor verde e quadros que retratam a área verde do terreno, como visto na Figura 7.

Figura 7: Parede de um dos andares voltados para pacientes adultos. É possível visualizar a cor verde da parede, o rodameio bege e os quadros que mostram o jardim do hospital.



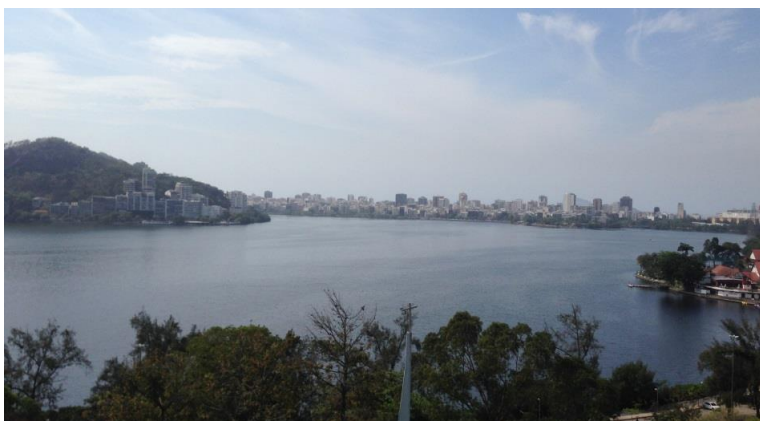
Fonte: Acervo dos autores

- Cobertura (Último pavimento) – Deste local é possível visualizar o rico entorno cujo hospital está inserido. Em um dos lados (vista para Avenida Lineu de Paula Machado) encontra-se a Lagoa Rodrigo de Freitas (Figura 8). Esta é a vista que todos os quartos possuem, pois estes estão voltados para este lado da construção. Do outro lado, (vista para rua Oliveira Rocha) é possível ver a

Design de Interiores e Aspectos Lúdicos em Hospitais Infantis: um Estudo de Caso do Hospital Federal da Lagoa

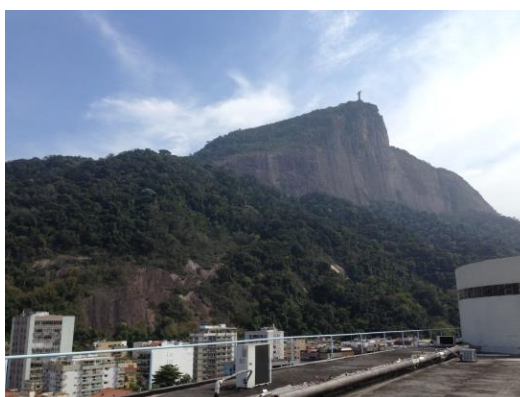
paisagem do Cristo Redentor (Figura 9) e da Sociedade Hípica Brasileira (Figura 10).

Figura 8: Lagoa Rodrigo de Freitas, vista dos quartos do hospital. Imagem capturada da cobertura do edifício.



Fonte: Acervo dos autores

Figura 9: Vista para o Cristo Redentor.



Fonte: Acervo dos autores

Figura 10: Vista para a Sociedade Hípica Brasileira.



Fonte: Acervo dos autores

Design de Interiores e Aspectos Lúdicos em Hospitais Infantis: um Estudo de Caso do Hospital Federal da Lagoa

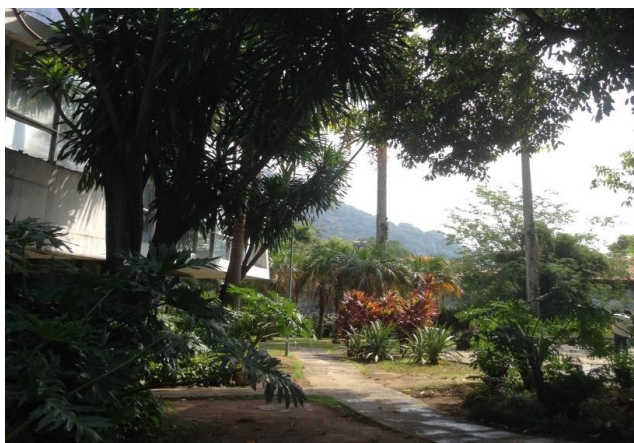
- Jardim do hospital – O jardim é um clássico de Burle Marx, com muita vegetação, predominando o tom de verde escuro. Da cobertura, foi possível tirar uma fotografia mostrando a vista superior de uma pequena parte do jardim, que inclui um pequeno lago. (Figura 11). Na Figura 12, é possível visualizar um dos caminhos que existe no jardim, cercado de folhagem e árvores gerando sombra para quem circula.

Figura 11: Vista superior do jardim.



Fonte: Acervo dos autores

Figura 12: Vista de um dos caminhos existentes no jardim.



Fonte: Acervo dos autores

- Fachada da Avenida Lineu de Paula Machado – Esta fachada, Figura 13, que fica de frente para a lagoa Rodrigo de Freitas, é imponente contém as árvores e grande parte do jardim de Burle Marx, bem como a construção com cobertura curva, que é um anexo ao prédio principal onde está localizado o café e biblioteca. Ao fundo, encontra-se o edifício principal, os vidros azuis demarcam salas e principalmente os quartos para internação de pacientes. Na Figura 14, este prédio é visto em detalhe.

Figura 13: Fachada da Avenida Lineu de Paula Machado.



Fonte: Acervo dos autores

Figura 14: Detalhe para o prédio principal.



Fonte: Acervo dos autores

- Fachada da rua Oliveira Rocha – Esta vista (Figura 15) é a que primeira ao entrar pela portaria geral. Logo em frente ao portão de acesso, é possível observar o anexo existente ao prédio principal, que contém uma placa grande informando o nome do hospital. Ainda nesta fachada, é possível observar no prédio principal, letras antigas que identificam a construção (Figura 16).
- Fachada da rua Jardim Botânico – Nesta fachada (Figura 17), que recebe a incidência solar poente, o arquiteto Oscar Niemeyer optou por utilizar brise-soleil para quebrar o sol recebido nos ambientes nela posicionados. Além de utilizar outro símbolo arquitetônico como o cobogó. Em destaque, no primeiro pavimento, azulejos azuis na parede, atrás de um grande pilar em formato de “V”. Esta imponente fachada é vista logo ao acessar o edifício pela portaria geral.

Design de Interiores e Aspectos Lúdicos em Hospitais Infantis: um Estudo de Caso do Hospital Federal da Lagoa

Figura 15: Vista do anexo da fachada referente a rua Oliveira Rocha.



Fonte: Acervo dos autores

Figura 16: No prédio principal, sobre o pilotis, letras antigas identificando o Hospital da Lagoa.



Fonte: Acervo dos autores

Figura 17: Prédio principal do Hospital da Lagoa.



Fonte: Acervo dos autores

3.2. Análise

Certamente, a visita técnica realizada foi de grande valia para este artigo. Ao acessar a construção pela portaria geral, o visitante logo se depara com uma fachada não convencional para um hospital. Entretanto, esta não reflete a mesma atenção com a dimensão lúdica trabalhada em seu interior. O atendimento dos funcionários desde o primeiro acesso foi muito cordial. É relevante ressaltar que ao observar o prédio principal, as linhas arquitetônicas e o típico jardim de Burle Marx, identificado de longe, gera uma sensação de paz e tranquilidade. Ou seja, é possível que o paciente ou acompanhante já inicie sua jornada de uma forma mais leve, sem o aspecto obscuro que muitos hospitais possuem.

Para encontrar a recepção do prédio principal é preciso passear por pilotis de pilares imponentes que aparentam sustentar sozinhos toda a construção. O *lobby* em si lembra facilmente um grande hotel.

Tanto os funcionários da recepção quanto do almoxarifado, que ajudam aos estudantes e visitantes a realizarem visitas técnicas, refletem uma grande satisfação em trabalhar em uma construção bem cuidada e aonde profissionais de saúde lutam pela vida da população.

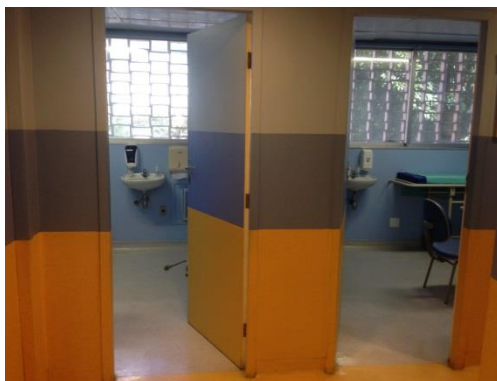
No andar da internação pediátrica, além dos quartos, é sabida a existência de brinquedoteca, aonde crianças com problemas semelhantes e não contagiantes podem se distrair em um ambiente lúdico. Este pavimento não transmite dor a quem o visita, muito pelo contrário, suas cores e alegria expostas pelo *design* das portas e pinturas, ajudam a criar um pensamento de esperança. Decerto, o piso dedicado a adultos também transmite essa sensação, porém de uma maneira mais séria. Isto provavelmente se deve ao fato de que adultos possuem mais facilidade de entender e lidar com momentos de dor e confinamento, ao contrário do público infantil.

Nesta ala, o ambiente que mais se destaca é o denominado **Aquário Carioca**. Sabe-se que comumente seria um clima pesado, pois trata-se de uma sala para um dos principais tratamentos contra o câncer, a quimioterapia. Ao pensar em visitar este local, as autoras não imaginavam que encontrariam um ambiente muito diferente do comum, mesmo sabendo do *design* inovador criado para este público determinado. De fato é surpreendente. No momento em que se cruza a porta de vidro para acessar o interior do **Aquário** logo é possível ver a quantidade de brinquedos e cores disponíveis a visão. Já na sala de espera a criança encontra facilmente um ambiente com o aspecto totalmente lúdico, com a presença de computadores com acesso a internet, uma estante de brinquedos, baú com livros, DVDs e etc. O sofá encontra-se em um canto totalmente claro - devido a grande janela que permite a iluminação natural - e alegre, sensação causada pela cor do estofado, em tom de amarelo. Vale ressaltar que o forro utilizado para revestir o mobiliário exposto aos pacientes, possui uma textura de couro, que facilita a limpeza e permite a existência de um ambiente com aroma sempre agradável aos usuários e visitantes. O som que escuta-se neste ambiente traduz a alegria de desenhos animados e jogos divertidos que distraem o público infantil presente naquele local. Isto ameniza a dor e o sofrimento da criança e do acompanhante em estar naquele local a espera de mais uma seção de tratamento. Tratamento este que altera não só física e mentalmente a saúde do paciente, como também o cotidiano da criança, que necessita sofrer privações e cuidados especiais ao terminar o procedimento.

A sala de espera dá acesso a dois ambientes distintos. Um deles constitui-se das salas de consultas (Figura 18), aonde médicos examinam e avaliam os pacientes. Nestes

consultórios, não há um *design* muito descontraído, apesar da tentativa ser notada nas pinturas das paredes em um tom de azul mais claro. Podem até ser vistos alguns objetos em formato de animais coloridos pendurados no teto, mas foi neste local, de *design* diferente do resto do aquário, que a sensação de tristeza pode ser sentida em maior intensidade.

Figura 18: Salas de consultas.



Fonte: Acervo das autoras

O outro ambiente cuja sala de espera dá acesso é a sala de quimioterapia, ou melhor, o **Aquário** propriamente dito. Ao passar pela porta e entrar neste cômodo, o clima é um misto de sensações. Para quem imagina a angústia que uma criança pode sentir ao passar até oito horas em tratamento alí, até se surpreende ao encontrar um local claro e vibrante, como é. Realmente a sensação é como estar dentro do mar. O mobiliário do balcão de enfermagem em forma de algas e plantas marítimas coloridas distraem os pensamentos ruins. Grandes janelas permitem a integração do ambiente interno e externo devido a luz natural. Durante o recebimento da medicação, as crianças podem executar atividades lúdicas como ver televisão, jogar *vídeo game*, ler livros, brincar com algum brinquedo e até mesmo relacionarem entre si. Este último, inclusive, é uma das atividades preferidas de alguns pacientes, como foi relatado pela enfermeira chefe entrevistada L.B.L.M. (2014).

Assim, quando os amigos estão aqui... eles são muito solidários uns com os outros. Aí vai punccionar um, o outro vai junto para ver, dar força. As vezes a mãe fica e a criança vai com o amigo. Então, muitas vezes, eles querem esperar o amigo para ir embora. Eles têm todo um relacionamento e eles querem brincar. Tipo, teve uma época que eu tive muito adolescente. Aí os adolescentes pediam para marcar mais adolescentes juntos, para não ter as crianças. Então eles faziam essa separação. Aí era o horário do grupinho dos adolescentes. Porque aqui (sala de medicação) só pode vir quando inicia a droga, mas aí ficavam alí cinco/seis jogando vídeo game. Alguns até interagem com as crianças, mas outros não. Então eles gostam de ficar em grupo. É claro que quando estão sozinhos é um tédio! Aí tem a tv, muitos dormem e tal. (L.B.L.M., 2014)

É possível perceber o quanto o *design* ousado do Aquário Carioca interfere até mesmo nos profissionais que atuam no local. É um ambiente mais leve e descontraído. Os funcionários conseguem interagir melhor com os pacientes e entre si, o que não faz

transparecer para quem visita que aquelas horas de confinamento vividas pelas crianças são tão ruins quanto poderiam ser se não houvesse tanto aspecto lúdico envolvido no ambiente.

Ainda durante a visita à sala de quimioterapia, é possível se questionar como e o porquê desta eficiente tipologia de *design* de interiores não ser padronizados em todos os hospitais que trabalham com quimioterapia pediátrica. Sabe-se que este hospital somente atende ao Sistema Único de Saúde, o que alivia o sentimento, pois, pelo menos nele, crianças que dependem do sistema público, poderão desfrutar de tal ambiente que distancia, na medida do possível, a dor da realidade vivida por eles.

O aspecto lúdico do hospital não é visto somente no *design* de interior, mas também no agradável jardim com árvores altas e vegetação com cores predominantemente verdes. Nesta área aberta, bem próxima ao lago existente, a Sociedade Hípica Brasileira desenvolve trabalhos com as crianças internadas e que podem se deslocar até o local. São levados cavalos até o hospital e os pequenos pacientes podem interagir com os mesmos e, ao mesmo tempo, desfrutar de momentos de luz natural, necessária para a saúde humana, bem como do aroma das plantas e do som da água do lago que existe no jardim.

Antes de finalizar a visita, foi possível conhecer a cobertura do hospital. Neste local pode-se perceber a bela vista para a lagoa Rodrigo de Freitas, privilégio dos quartos de internação. Do outro lado, emocionantemente, vê-se o Cristo Redentor, que sem dúvidas, abençoa todos os enfermos que necessitam da ajuda do Hospital Federal da Lagoa para viver.

3.3. Inferências

Sobre a área de Design, confirma-se sua complexidade e sua propensão de beneficiar a sociedade quando de um projeto focado no usuário. Isto ocorre devido a sua interdisciplinaridade, ou seja, a capacidade de mediar campos aparentemente opostos, a partir de um projeto que visa atender uma necessidade e/ou passar uma mensagem específica para atender algum fator sociocultural, econômico, ambiental e/ou estético. Por esta característica, o ramo de atuação em Design tornou-se amplo, e não somente restrito a concepção de formas de objetos como no passado. Atualmente é possível que ele seja inserido em várias áreas distintas, inclusive na Arquitetura.

Ao se tratar de *design* de interiores, afirma-se que este deve ser pensado desde o início da etapa de projeto de arquitetura, definindo-se o perfil dos usuários a serem atendidos, para posterior escolha de móveis, equipamentos, cores, revestimentos, texturas de tecidos dentre outros, com o objetivo de promover o conforto físico e psicológico deste usuário. Destaca-se que, legalmente, o arquiteto é o profissional que deve desenvolver projetos que elaborem ou alterem estruturalmente uma construção. Sendo o interior de uma construção, campo de atuação do arquiteto ou do *designer* (ou de ambos).

No que tange o *design* de interiores em ambientes hospitalares, observou-se que ausência do *design* nestes ambientes traz prejuízos físicos e psicológicos para os usuários. Atualmente, há um incentivo de institutos que buscam alterar este pensamento e promover mudanças para proporcionar ambientes agradáveis para os pacientes e seus familiares.

Durante anos os hospitais eram vistos como locais apenas para tratamento temporário de pessoas. A visão traumatizante de lugar frio, com cheiro de éter e barulhos estressantes, causavam efeitos psicológicos graves aos pacientes, o que dificultava ainda mais o sucesso do tratamento. Atualmente os edifícios hospitalares modernos possuem aparência de hotéis, residências, ganham propostas temáticas e incluem os aspectos lúdicos não somente no seu interior, como também no exterior, em suas fachadas. Os hospitais passaram a ter um estilo monobloco, ou seja, com construções de vários pavimentos, interligados por elevadores, diminuindo o risco de contaminações e o tempo de deslocamento entre os setores. Esses aspectos foram encontrados também no Hospital Federal da Lagoa, objeto de estudo deste artigo.

Durante o estudo de caso, constatou-se que no local considera-se como conceito de criança o mesmo que fora descrito pela UNICEF (1990), sendo definido como “todo o ser humano menor de dezoito anos, salvo se, nos termos da lei, for aplicável, atingir a maioridade mais cedo”. Além de constatar também como a rotina rígida do hospital causa mudanças no contexto pessoal, familiar e social do paciente.

Com o objetivo de minimizar os efeitos do confinamento, afirma-se que os aspectos lúdicos, quando entendidos como ilusão, jogo, brincadeira, diversão, possuem também significados educativos e auxiliam a criança a aprender a lidar com as situações diversas do cotidiano. Após a visita, reafirma-se que o lúdico tanto pode ser o contato interpessoal quanto pode expressar-se através de suportes materiais como televisão, jogos, revistas, *vídeo games* etc. Durante a vivência lúdica, a criança é capaz de evadir da realidade e entrar no mundo do *faz-de-conta*, auxiliando-o a minimizar a ansiedade, o sofrimento e a dor decorrentes da hospitalização.

O projeto Aquário Carioca apresentou muitos dos conceitos descritos na literatura pertinente ao tema, e a realização da visita técnica fez-se necessária para responder o problema de pesquisa, devido a fácil percepção e compreensão do amplo valor e significado que o *design* de interior do Aquário provoca na percepção do público sobre o espaço. É certo que a criança não tem em mente a definição exata da gravidade de sua doença e também do seu tratamento, mas sabe definir exatamente o local onde irá se tratar, pois a imagem do ambiente, repleto de jogos, mobiliário em forma de peixes, algas, acesso a televisão, leitura, e contato interpessoal, é de forte assimilação e aceitação. Observou-se que a ida ao hospital e o encontro com o ambiente lúdico facilita o processo de tratamento, além de causar benefícios psicológicos ao paciente.

As observações *in loco* retrataram os sentimentos dos pacientes e funcionários em utilizarem um ambiente ludicamente modificado. Uma das características percebidas que pode ser atribuída a uma consequência positiva do ambiente lúdico é a amenização da dor. Desta forma, enumerando os fatores positivos da ludicidade junto ao tratamento de crianças, sugere-se que esta deve ser trabalhada em todo o projeto de um hospital.

É possível citar alguns projetos que já possuem e corroboram com este pensamento. São eles:

White Sails Hospital and Spa – Este hospital foi projetado por Vasily Klyuin e foi pensado para ser um hospital diferenciado e agradável. Seu formato será de um barco a velas e no seu interior, a intenção é que os médicos e enfermeiros vistam-se com uniformes da Marinha com o objetivo de que o paciente sinta-se em um passeio de cruzeiro. Será implantado na Tunísia Economic City e pode ser observado na Figura 19.

Figura 19: Vista lateral esquerda do hospital.



Fonte: <http://designsiteinc.com>

Suzhou Children's Hospital – O conceito deste hospital chinês infantil, que é apresentado na Figura 20, é inspirado no corpo humano. A concepção projetual remete a forma da Telófase, ou seja, uma fase da mitose em que as células se juntam, assim como acontece em um hospital, que reúne profissionais que ajudam aos pacientes a se curarem e recuperarem. Além da forma, o projeto contempla belos jardins tradicionalmente chineses, de modo a aproveitar ao máximo a iluminação e ventilação natural, o que certamente ajudará ao paciente a ter uma rápida recuperação.

Figura 20: Hospital em formato de Telófase.



Fonte: <http://designsiteinc.com>

Hospital Sarah Kubistcheck – No Brasil o Hospital da rede Sarah, projetado por José Filgueiras Lima (Lelé) situado na Barra da Tijuca, no Rio de Janeiro, é uma forte referência de arquitetura hospitalar que permite fluir a imaginação ao ser observado. O hospital, inaugurado em 2009, foi implantado no terreno no sentido leste/oeste, justamente para receber o sol nascente e poente. Possui sheds, Figura 21, para iluminação natural em todas as áreas do hospital, com exceção do Centro Cirúrgico. Esses sheds remetem a ondas e revelam um aspecto leve a construção. Além deste elemento arquitetônico que incentiva o imaginário lúdico, vários outros podem ser vistos implantados nesta construção, principalmente em seu interior, com linhas curvas

e jardins internos.

Figura 21: Implantação do hospital e as curvas dos sheds.



Fonte: <http://opovo.com.br>

Na Figura 22 é possível observar o auditório do hospital que possui cobertura ondulada que pode ser relacionado tanto a uma oca indígena quanto a lona de um circo e que se abre para o céu como uma flor. Este ambiente foi projetado para amenizar a dor e estimularem o restabelecimento dos pacientes.

Figura 22: Vista externa do auditório do hospital



Fonte: <https://deborabonetto.wordpress.com/>

Pensa-se que hospitais como estes citados tendem a vir a confirmar a eficiência da ludicidade e destacar a necessidade de novos estudos que venham a embasar novos projetos focados no bem estar de seus usuários.

4. Considerações finais

O *designer* e o arquiteto devem estudar e entender os usuários para quem projetam. Devem entender suas necessidades e seus anseios. Desta maneira consegue-se encontrar necessidades funcionais e um universo simbólico a ser referenciado. Deve-se

pensar na fachada, no interior e nas atividades e fluxos dos usuários: o que remete também ao Design de Serviços.

Corrobora-se a afirmação de que o *design* de interior deve ser tratado como um componente de um projeto arquitetônico, inclusive em um hospital. Por sua vez, quando de um hospital infantil, o aspecto lúdico deve ser trabalhado – desde o início – em todas as dimensões do projeto.

Quando internada, a criança mantida em confinamento acaba por ser distanciada – e mesmo privada – de sua infância. Entende-se, após o estudo de caso formalizado neste artigo, que a ludicidade deve ser tratada como a *espinha dorsal* de um projeto cujo resultado seja um hospital para tratamento oncológico em crianças. Isso porque buscar permitir a infância a uma criança que amadurece prematuramente pode vir a mudar a vida daquele ser, favorecer a resposta ao tratamento e incentivar a vontade de viver.

Referências

ARMOND, L. C. **Buscando compreender o fenômeno da hospitalização para o adolescente**. 1996. 195p. Tese (Doutorado) - Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), Belo Horizonte (MG), 1996. Disponível em: <www.scielo.br>

CAU/BR. **Resolução nº 51, de 12 de julho de 2013**. Dispõe sobre as áreas de atuação privativas dos arquitetos e urbanistas e as áreas de atuação compartilhadas com outras profissões regulamentadas, e dá outras providências. Diário Oficial da República Federativa do Brasil. Brasília: 17 jul. 2013. Disponível em: <<http://www.caubr.gov.br/>>.

HUMANIZASUS. **Política Nacional de Humanização**: a humanização como eixo norteador das práticas de atenção e gestão em todas as instâncias do SUS / Ministério da Saúde, Secretaria-Executiva, Núcleo Técnico da Política Nacional de Humanização. 2004. 20p. Ministério da Saúde. Brasília. 2004.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva. 2000. 162 p. Acesso em: Setembro de 2014. Disponível em: <http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf>.

IDEO. **Human Centered Design**: kit de ferramentas. 2 ed. 105 f. Título original: *Human Centered Design: toolkit*. Tradução: Tennyson Pinheiro, José Colucci Jr., Isabela de Melo. IDEO. 2010. Disponível em: <<http://www.IDEO.com>>. Acesso em: 22 de março de 2013.

INCA. **O que é câncer?**. Instituto Nacional do Câncer. Acesso em: Novembro de 2014. Disponível em: <<http://www.inca.gov.br>>.

L.B.L.M. **Hospital Federal da Lagoa**. Entrevista realizada no dia 05 de Novembro de 2014, às 9h 30min, com duração de, aproximadamente, 1h 30min. Rio de Janeiro (RJ). 2014.

LEITE, A. B. **Hospital da Lagoa – Evolução Histórica** [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <julianarufino.arq@gmail.com> em 7 novembro 2014.

NETO, Alber; MERINO, Eugenio. **A Gestão de Design e o Direito de Propriedade Industrial Brasileiro**. São Paulo: Novas Edições Acadêmicas, 2015.

OLIVEIRA, Roberta R.; OLIVEIRA, Isabel Cristina dos S.. **Os doutores da alegria na unidade de internação pediátrica**: experiências da equipe de enfermagem. p.230-236. 2008. Acesso em: 15 set. 2014. Disponível em: <<http://www.scielo.br/>>.

Design de Interiores e Aspectos Lúdicos em Hospitais Infantis: um Estudo de Caso do Hospital Federal da Lagoa

ROUXINOL, Soraia. **Aquário Carioca**. Acesso em: Novembro de 2014. Disponível em: <<http://www.desiderata.org.br>>.

SERRA, Geraldo G. **Pesquisa em Arquitetura e Urbanismo**: guia prático para o trabalho de pesquisadores em pós-graduação. São Paulo: Edusp, 2006.

SILVA, S. L. B. **A função do lúdico no ensino/aprendizagem de língua estrangeira**: Uma visão psicopedagógica do desejo de aprender. 2003. 120p. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo (USP). São Paulo (SP). 2003.

SOBOPE. **O câncer infantil**. Sociedade Brasileira de Oncologia Pediátrica. Acesso em: Novembro de 2014. Disponível em: <<http://soboep.org.br>>.

SULZBACH, Liliana. **A invenção da infância**. São Paulo. 2000. Vídeo. Disponível em: <<http://curtadoc.tv/curta/inclusao/a-invencao-da-infancia/>>. Acesso em: 15 set. 2014.

UNICEF. **A convenção sobre os direitos da criança**. 1990. Acesso em: 04 jul. 2014. Disponível em: <<http://www.unicef.pt/>>.