

Ambientação da Ala Pediátrica do Hospital Regional São Paulo – Xanxerê (SC)

Hospital Regional São Paulo's Pediatric Flang Atmosphere - Xanxerê (SC)

GOSCH, Maruan C.; Graduado em Design; Universidade do Oeste de Santa Catarina
mc.gosch@gmail.com

TISSIANI, Karina; Mestre em Educação; Universidade do Oeste de Santa Catarina
karina.tissiani@unoesc.edu.br

Resumo

O presente artigo busca apresentar os resultados do estudo de caso realizado sobre a ambientação da Ala Pediátrica do Hospital Regional São Paulo (HRSP), situado na cidade de Xanxerê (SC). Acredita-se que os conceitos de design de interiores aplicados ao projeto, referente às formas, cores e texturas, tem o poder de humanizar o ambiente hospitalar, tornando a estadia do paciente menos pesada e sofrida. Assim, viu-se a oportunidade de explorar o local, por meio de aspectos que envolveram o espaço, como o leiaute, o mobiliário, as texturas e cores, transformando-o.

Palavras Chave: Design de interiores; Hospital; Pediatria.

Abstract

This study intends to present the case study results on Hospital Regional São Paulo's Pediatric Flang Atmosphere, in Xanxerê (SC). The interior design concepts applied to the project, referring to shapes, colors and textures, has the power to humanize the hospital environment, making the patient's stay less sustained. This way, an opportunity to explore the place through some aspects like layout, furniture, textures and colors was used to transform it.

Keyowrds: Interior design; Hospital; Pediatric.

Introdução

Este artigo apresenta o estudo de caso realizado na Ala Pediátrica do Hospital Regional São Paulo (HRSP), de Xanxerê (SC), que, em parceria com o curso de design da Universidade do Oeste de Santa Catarina (UNOESC), campus de Xanxerê, via Núcleo de Inovação e Design (NID), desenvolveu o projeto de design de interiores do ambiente.

O design de interiores, como área do conhecimento, apresenta ferramentas capazes de projetar espaços considerando aspectos de conforto, funcionalidade e estética; tudo isso adequado ao público que irá frequentar esse local, suprimindo suas necessidades e desejos. Bins Ely (2003) apresenta que “[...] quando um ambiente físico responde às necessidades dos usuários tanto em termos funcionais (físicos/cognitivos) quanto formais (psicológicos), certamente terá um impacto positivo na realização das atividades”. Desse modo, a ambientação do espaço de alas pediátricas deve ser pensada para assegurar condições favoráveis para o trabalho de médicos e enfermeiras, e experiências positivas para acompanhantes e, principalmente, para os pacientes.

No que diz respeito à hospitalização, Santa Roza (1997) afirma que, na infância, pode se configurar como uma experiência potencialmente traumática. Afinal, essa é uma situação delicada e que afeta o estado psicológico de qualquer pessoa, e quando o paciente é criança, torna-se ainda mais complicado, pois são seres em desenvolvimento que necessitam de cuidados especiais. Isso ressalta a preocupação com aspectos da interação da criança com o espaço – este deve dar suportes físicos e visuais para que a criança se sinta acolhida, interaja e não gere estresse causado pela circunstância da hospitalização.

Em visita à Ala Pediátrica do HRSP, deparou-se com um ambiente monótono e com poucos atrativos físicos e visuais para a criança, sendo o mesmo clima institucional nas demais alas do hospital, que apresentavam aspectos neutros, leiaute dos móveis que atrapalhavam a movimentação dos profissionais e conforto aquém para o paciente e seu acompanhante.

Constatadas as necessidades projetuais, o método para a efetivação dessa pesquisa aplicada deu-se em três grandes etapas: estudo de campo, estudo bibliográfico e desenvolvimento projetual. Inicialmente, foi realizada visita técnica no local, onde se obteve informações sobre o hospital e conheceu-se o ambiente, realizando a medição das paredes, análise do espaço e conhecimento do hospital e das atividades desenvolvidas, assim como a elaboração de um *briefing*¹, em que foram apresentadas as principais necessidades e barreiras para o desenvolvimento do projeto. Na sequência, foram realizadas pesquisas bibliográficas sobre o design de interiores e o universo infantil, para se ter um embasamento teórico acerca das necessidades envolvidas. Após, definiu-se como seria a atmosfera do local e a elaboração do leiaute do espaço, chegando, então, ao desenvolvimento do desenho 3D do projeto.

Design de Interiores: espaços humanizados

¹ Informações e instruções concisas e objetivas sobre missão ou tarefa a ser executada.

O design está inteiramente intrínseco no ser humano, assim como a criatividade, a emoção, o senso de organização e o convívio social, e cabe ao designer transformá-lo em algo físico para seu público.

Logo, o termo “design” refere-se à atividade de projetar, levando em consideração aspectos básicos, como: forma (que se refere à apresentação do objeto), assim como os meios para sua produção, matérias-primas, pessoas envolvidas, entre outros; simbólico, que possa ser condizente ao desejo, ao conhecimento e ao contexto social em que o público está inserido; funcional, que tenha propósito físico que o projeto terá de suprir (ergonomia, usabilidade e cognição); e emocional, que se refere à nostalgia, em que o projeto possa aguçar os sentidos do usuário.

Percebe-se atualmente nas cidades uma crescente necessidade de espaços personalizados. E para personalizá-los, precisa-se de um profissional que projete pensando nos leiautes, mobiliários, cores... Tudo isso adequado ao público que irá frequentar esse local. Aspectos como conforto, acolhimento e aconchego estimulam os sentidos humanos; além disso, aplicam-se conceitos como a estética e o bem-estar, proporcionando uma interação entre a funcionalidade do espaço físico e as necessidades estéticas do ambiente.

Segundo Okamoto (2002), o comportamento humano é conduzido por uma reação à percepção do ambiente decorrente dos estímulos provocados pelo mesmo. O autor explica que o ambiente é capaz de estimular os sentidos humanos e devem-se utilizar elementos para transmiti-lo. Ainda, Okamoto (2002) diz que cada elemento compõe o espaço dimensionado e funcional, determinando o nível de bem-estar dos seus ocupantes. Definem-se, aqui, o leiaute, o mobiliário, as texturas e cores.

Um elemento que compõe o ambiente é o seu leiaute. Ele assume o papel de arranjo do espaço físico e a humanização do espaço. É através do leiaute que a comunicação do ambiente pode ser feita, pela definição do fluxo de circulação das pessoas dentro do ambiente e a correta disposição dos móveis e objetos, para que se estabeleçam de uma forma agradável e harmoniosa. Segundo Gurgel (2005), o projeto do espaço destinado à circulação deve ser ditado respeitando as normas e legislação que garantem o acesso e conforto das pessoas, possibilitando, assim, uma circulação dinâmica e sem bloqueios. A correta disposição do mobiliário permite tornar uma área adequada a receber as pessoas com diferentes níveis de mobilidade.

No que diz respeito ao mobiliário, Gugel (2005) afirma que se devem levar em conta, na hora da escolha, as características ergonômicas dele, assim como sua composição estrutural, seu impacto visual e psicológico e sua relação custo-benefício. Nota-se que a escolha não é algo apenas estético, mas sim um conjunto de fatores que influenciam e garantem que o usuário tenha a melhor experiência, alinhados com o conforto e bem-estar físico e emocional.

Outro elemento importante e que ajuda na composição do ambiente é a textura. Ela é compreendida como a comunicação visual do ambiente e contempla, principalmente, as paredes. A escolha desse elemento deve ser condizente com a proposta do ambiente, tornando-o harmônico. Gurgel (2005) complementa dizendo que “a coerência é fundamental para uma leitura harmônica e para que o projeto represente eficazmente o conceito [...] intrínseco a ele”.

Junto à textura está a cor, um elemento presente no ambiente e que estimula e influencia no humor, satisfação e motivação do indivíduo. Conforme sugere Farina (1990), “a cor exerce uma ação tríplice: a de impressionar a retina, a de ser sentida (provoca uma emoção) e ser construtiva, pois, tendo um significado próprio, tem valor de símbolo e capacidade, portanto, de construir uma linguagem que comunique uma ideia”. Interpretando isso, a cor dá vida a um projeto, encanta os olhos e torna uma criação visualmente mais interessante, mas, acima disso, cada cor tem o papel inconsciente de traduzir um sentimento/emoção, impondo escolhas no dia a dia das pessoas, além de reforçar a organização e o significado dos demais componentes gráficos.

Há de se considerar que, em um ambiente, tudo se relaciona e interage. Góes (2011) afirma que o ambiente deve ser tratado com materiais que transmitam, por sua composição físico-química, texturas e cores, uma sensação de permanente bem-estar, segurança e limpeza. Por isso, é fundamental que a escolha de cada elemento resulte em um conjunto de interação com a percepção do usuário de forma agradável, humanizando e agregando valor ao espaço físico.

Ala pediátrica do HRSP

O Hospital Regional São Paulo possui uma infraestrutura para prestação de serviços de assistência médica de emergência, clínicas básicas e internações, além das consideradas necessárias na sua área de referência e do apoio aos demais programas de saúde de Xanxerê e região. De acordo com o *site* do hospital², ele é referência em Serviços de Alta Complexidade na área de Cardiologia, abrangendo os atendimentos a uma população de aproximadamente 1.300.000 habitantes no estado de Santa Catarina.

A direção, por meio do *site*, ainda destaca que são mais de 6 mil m², 115 leitos, mais de 280 colaboradores e cerca de 70 médicos cadastrados no Corpo Clínico. Por ano, são realizados, aproximadamente, 70.000 atendimentos no Ambulatório/Pronto Atendimento, 7.000 internações e 1.200 partos.

A missão do hospital é a promoção da saúde, através do atendimento qualificado, visando ao bem-estar da população, colocando-se a “serviço da vida”. Tem como visão a busca de ser modelo em atendimento da saúde especializada para a população (Hospital, 2015).

Em conversa com a gerente administrativa do HRSP, ela explicou que a Ala Pediátrica do HRSP possui mais ou menos 100 m², com 3 quartos e 18 leitos. Essa ala atende a lactentes (0 a 30 dias) e crianças de 30 dias a 12 anos. Esses pacientes permanecem, em média, de 1 a 3 dias para recuperação de traumas. Cada leito possui uma poltrona para um acompanhante, que deve ficar direto com a criança. A pediatria recebe pessoas que fazem trabalhos voluntários, como o “Plantão Palhaço” e os contadores de história, e que dedicam um pouco do seu tempo para entreter as crianças internadas.

Além dos quartos, existe uma área de convivência, de cerca de 70 m², onde estão presentes a área de atendimento, a área de espera e um espaço infantil. Nela, há um balcão de

² <http://www.hrsp.com.br/new-1/>

atendimento fixo, uma televisão, mesas, cadeiras, poltronas, armários e brinquedos, como pode ser visualizado nas Figuras 01 e 02.

Figura 01 – Área de convivência – Pediatria HRSP 1



Fonte: Dos autores

Figura 02 – Área de convivência – Pediatria HRSP 2



Fonte: Dos autores

5ª GAMPI Plural, 2015, UNIVILLE, Joinville, SC

Nota-se, nas Figuras 01 e 02, um ambiente com um visual neutro e sério, possuindo as mesmas características institucionais do restante do hospital, não condizendo com o perfil das crianças. O espaço apresenta poucos estímulos visuais que façam a criança entreter-se e distrair-se, não gerando um ambiente calmo e aconchegante. Para os acompanhantes, também não existe uma área de conforto para ficarem na internação da criança. Os móveis estão dispostos de maneira desorganizada, impossibilitando, muitas vezes, a circulação dos médicos e enfermeiros.

Desenvolvimento

Após a visita ao local e a identificação de suas necessidades e problemas, foram geradas alternativas do leiaute do mobiliário que já existia, em cima da planta baixa do ambiente, levando em consideração a mobilidade dos pacientes e profissionais que trabalham no local.

Buscou-se, então, referências visuais de ambientes hospitalares onde existe a aplicação de design de interiores, para observar as cores, formas e atrativos visuais que são utilizados (figura 03).

Figura 03 – Foto montagem – referências visuais



Fonte: Dos autores

Notou-se a presença de cores chamativas e estimulantes, com tons vibrantes, com predominância de formas orgânicas, lúdicas, simples e que remetem ao universo infantil. Todo o ambiente recebe uma atenção especial quanto ao tema proposto em cada uma delas.

Logo após, definiu-se a temática do projeto. Nessa etapa, analisou-se que era fundamental a representação de algo lúdico e interativo, para o paciente interagir com o espaço; calmo e tranquilo, para relaxar; e divertido e emocionante, para tornar a experiência de internação o menos traumática possível. Vindo ao encontro desses conceitos, o tema escolhido para o ambiente, denominado de Espaço Kids, foi “praia”, contendo desenhos da areia, do mar, de plantas, animais marinhos e objetos marítimos, o que ilustra um clima de férias. Foram inseridos também objetos que remetessem ao tema, como boias, cadeiras de praia e brinquedos.

Então foram realizados esboços e gerações de alternativas para as textura e cores que iriam ser usadas nas paredes.

Chegou-se, então, à representação tridimensional virtual do ambiente, em cima da planta baixa, dispondo todos os móveis e texturas, a fim de concretizar todas as etapas e realizar, assim, a análise do resultado e os ajustes necessários.

Resultado

Na ambientação da Ala Pediátrica do Hospital Regional São Paulo, primeiramente, utilizou-se o espaço existente para promover um ambiente onde a criança não tenha a sensação de estar em um ambiente hospitalar. Com isso, buscou-se agregar conceitos do universo infantil em cores e formas que oferecessem estímulos para despertar diferentes sensações; organizou-se o mobiliário facilitando a circulação e, sobretudo, primou-se por um espaço de entretenimento e distração para a criança no período de sua internação.

As figuras 04 e 05 mostram o projeto 3D do ambiente finalizado.

Figura 04 – Representação 3D do ambiente 1



Fonte: Dos Autores

Figura 05 – Representação 3D do ambiente 2



Fonte: Dos Autores

Percebe-se, nas Figuras 04 e 05, que a representação do tema “praia” foi exposta nas paredes, com a predominância de tons de azul que representam o mar e o céu; já na parte de baixo das paredes, há tons de bege, para representar a areia; ao longo de todas as paredes, há representações de temas marinhos, como peixes, baleias, âncoras, barcos, caranguejo, entre outros. Em todas as portas, foram colocadas boias salva-vidas. Uma parede de vidro que fica de frente para a rua foi toda adesivada também com temas marinhos. Nas portas dos quartos foram colocadas boias salva-vidas e um espaço para a identificação do quarto. Os móveis existentes foram organizados de forma a não atrapalhar a circulação das pessoas. Ainda, foram acrescentados um tapete desmontável em EVA – para as crianças poderem brincar –, com bolas e brinquedos que remetem ao ambiente de praia, ainda, há um espaço para os acompanhantes ficarem confortáveis em cadeiras de praia, tendo uma visão geral do ambiente.

O projeto foi implantado, de forma parcial, no começo de 2015, quando foram aplicadas a maioria das propostas de ambientação, conforme Figuras 06 e 07. As paredes, que representam a maior mudança, foram pintadas com tintas acrílica. O piso não teve mudanças devido a limpeza que é feita com produtos fortes. O tempo de desenvolvimento foi de aproximadamente três meses, e a execução ocorreu em cerca de quatro meses.

Figura 06 – Resultado aplicado 1



Fonte: Dos Autores

Figura 07 – Resultado aplicado 2



Fonte: Dos Autores

Considerações Finais

A partir da problemática projetual, sendo o desenvolvimento do design de interiores da Ala Pediátrica do HRSP, realizou-se um *briefing* junto à direção do hospital, levantando as necessidades e parâmetros a serem contemplados no projeto. A partir das premissas estabelecidas, desenvolveu-se um ambiente lúdico, divertido e estimulante, fazendo com que o tempo de internação da criança passe de forma mais prazerosa.

O resultado do projeto foi considerado, pela Direção do Hospital, como de grande valia, pois a revitalização deixou o ambiente mais atrativo, surpreendendo os colaboradores e usuários da Ala Pediátrica. Esse ambiente teve grande aceitação e repercutiu, nos meios de comunicação local, como sendo um projeto inovador para Xanxerê.

Por fim, considera-se que a proposta irá ajudar as crianças a amenizar a tristeza do internamento, uma vez que o design de interiores procurou salientar os aspectos da infância, o mundo da fantasia, da imaginação e da criatividade, que são extremamente importantes para ajudar no processo de recuperação. Essa ala tem se tornando referência na região, pela proposta diferenciada e criativa; assim, é notável que os objetivos do estudo foram atingidos com êxito.

O projeto contemplou o desenvolvimento apenas da sala de espera da ala pediátrica, porém os estudos realizados podem ser estendidos nas demais áreas do hospital, proporcionando assim, um ambiente mais agradável e funcional.

Referências Bibliográficas

BINS ELY, V; Ergonomia + Arquitetura: buscando um melhor desempenho do ambiente físico. Anais do 3º Ergodesign – 3º Congresso Internacional de Ergonomia e Usabilidade de Interfaces Humano-Tecnologia: Produtos, Programas, Informação, Ambiente Construído. Rio de Janeiro: LEUI/PUC-Rio, 2003.

FARINA, M. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. São Paulo: Edgar Brucher, 1982.

GÓES, Ronald de. **Manual prático de arquitetura hospitalar**. 2 Ed. São Paulo: Blucher, 2011.

GURGEL, Miriam. **Projetando espaços: guia de arquitetura de interiores para áreas comerciais**. São Paulo: Editora Senac, 2005.

HOSPITAL Regional São Paulo. **Sobre o hospital**. Disponível em: <http://www.hrsp.com.br/new-1/>. Acesso em setembro de 2014.

OKAMOTO, J. **Percepção ambiental e comportamento: visão holística da percepção ambiental na arquitetura e na comunicação**. São Paulo: Editora Mackenzie, 2002.

SANTA ROZA, E., REIS, E. S. **Da análise na infância ao infantil na análise.** Contracapa, Rio de Janeiro, 1997.

VILLA-BOAS, André. **O que é [e o que nunca foi] design gráfico.** Ed. 3. Rio de Janeiro: 2AB, 2000.