Por Adélia Borges
Fotos Divulgação

saúde lúdica

Quem acompanha esta coluna sabe que meu foco principal é o design para melhorar a vida das pessoas. No entanto, quando se fala genericamente de "pessoas", costuma vir à nossa mente o adulto em plena capacidade física e mental. Felizmente, já há alguns anos os conceitos do design universal têm levado a atenção a quem tem dificuldades permanentes ou temporárias – de visão, audição, locomoção etc. No mês que vem, os atletas cegos que conquistarem uma medalha nas Paraolimpíadas no Rio de Janeiro poderão distinguir se ela é de ouro, de prata ou de bronze pelo seu som. É um detalhe; mas paradigmático do fato de que as necessidades dos portadores de deficiências têm entrado cada vez mais na pauta dos arquitetos, designers e administradores.

Ainda faltam, contudo, políticas públicas, atitudes e projetos direcionados a melhorar a vida de quem está nos extremos das faixas etárias e, portanto, com limitações em suas capacidades. Nesta edição voltada aos interiores, quero falar de um segmento bem específico: o design de ambientes em hospitais infantis.

Hospitais são locais que podem assustar, amedrontar ou no mínimo intimidar a todos nós, quanto mais às crianças. Conheço duas iniciativas para amenizar esse momento que merecem toda a visibilidade e torcida de que se multipliquem por aí. Ambas já têm quase uma década, o que não tira a sua candente atualidade: os projetos da arquiteta Diana Malzoni para o hospital infantil Sabará, em Higienópolis, São Paulo, e a parceria entre a ONG Desiderata e o designer Gringo Cardia para hospitais públicos do Rio de Janeiro.

O ponto de partida de ambos – que desconheciam o trabalho um do outro – foi levar as crianças a abstraírem do fato de estarem num lugar para tratamento médico e serem capturados para uma atmosfera onírica, de fantasia e brincadeiras. Paredes e tetos, antes brancos ou cinzas, passaram a ser suporte para pinturas coloridas, como parte de um cenário que tem também elementos tridimensionais.

No Sabará, os recursos utilizados para esse convite à imaginação infantil foram desde uma pescaria interativa e sofás na forma de barcos no térreo até a adoção de temáticas para os andares do edifício. Cada um está relacionado a um ecossistema, dos trópicos ao deserto e às geleiras, criando enredos que estimulam a distração. O projeto chegou a detalhes como a pintura da chamada "régua de gases" (aquela barra que fica acima dos leitos reunindo pontos de acesso a gases medicinais, elétrica e chamada de enfermeira, entre outros) e que se tornou mais um elemento da narrativa, sem o "peso" da aparência habitual dos aparatos médicos. Diana teve a colaboração do escritório Barbieri & Gorski na criação dos efeitos lúdicos e de Cecília Esteves nas ilustrações.

Gringo Cardia define seu projeto como uma ambientação cenográfica. Às "deprimentes paredes cinzas" dos "espaços impessoais" que encontrou, ele contrapôs imagens do fundo do mar nas paredes e tetos, elementos lúdicos como peixes motorizados, com uma sonorização que reforça o transporte das crianças para outra realidade. Seu trabalho voluntário foi feito para espaços de oncologia pediátrica de hospitais públicos do Rio de Janeiro, a serviço da ONG Desiderata. O designer sugeriu até a mudança da denominação "Sala de Oncologia" por "Aquário Carioca".

Tanto Diana quanto Gringo se preocuparam em dar uma nova roupagem para os aparelhos de tomografia, penoso exame que exige imobilização das pessoas e amedronta crianças e adultos. Diana simulou uma nave espacial, enquanto Gringo se inspirou no submarino amarelo dos Beatles. A experiência torturante ganhou, assim, ares de aventura. No "teatro" montado nos espaços, as crianças assumem o papel de atores, e até o som do aparelho se torna parte do jogo de faz de conta.

Diana prosseguiu na área médica com projetos para o Laboratório de Análises Clínicas Salomão Zoppi e para o Pronto Socorro Infantil Moema. Já o projeto de Gringo estreou no Hospital Federal dos Servidores do Estado, no bairro da Saúde, e depois foi migrando para outros seis na cidade, em bairros como a Ilha do Fundão e Grajaú. A experiência foi sistematizada em 2015 numa publicação da ONG Desiderata, que especifica desde alturas de tomadas até a necessidade de sofás confortáveis para permanência durante as seis horas de duração das seções de quimioterapia

Esses exemplos mostram como o design pode ser um fator importante na humanização dos tratamentos de saúde, ao amenizar situações de sofrimento e de stress. Para além do bem-estar momentâneo que proporcionam, pesquisas científicas poderão, quem sabe, mensurar o seu impacto nos índices efetivos de tempos de internação e cura.

Adélia Borges é crítica e curadora especializada em design.

"o ponto de partida foi levar as crianças a abstraírem do fato de estarem num lugar para tratamento médico e serem capturados para uma atmosfera onírica, de fantasia e brincadeiras"

Acima e no alto, salas de tomografia e de espera, ambos do projeto Aquário Carioca, criado por Gringo Cardia para espaços de oncologia pediátrica de hospitais públicos do Rio de Janeiro. À esquerda, até mesmo a "régua de gases" é pensada por Diana Malzoni nos interiores do hospital infantil Sabará, em São Paulo.