

## O Universo Sensível no Design Pela Assistência à Saúde

Actas de Diseño (2021, julio),  
Vol. 36, pp. 264-267. ISSN 1850-2032.  
Fecha de recepción: julio 2020  
Fecha de aceptación: octubre 2020  
Versión final: diciembre 2021

Karina Porto Bontempo e Mônica Moura (\*)

**Resumo:** O design para assistência a saúde exige mais que considerações ergonômicas extremamente ajustadas. Devido à vulnerabilidade desse público é extremamente importante uma abordagem sensível nas soluções. Neste estudo são identificadas características do universo sensível em três experiências contemporâneas no exercício do design aplicado à saúde. Os *cases* selecionados, demonstram o impacto que essa abordagem representa na vida dos usuários. O caráter inovador das soluções constrói significados de bem-estar e quebra paradigmas, criando referências para inclusão social.

**Palavras-chave:** design contemporâneo - design para inclusão e inovação social - tecnologia assistiva - codesign - saúde.

Resúmenes en inglés y español y currículum en p. 267]

### 1. Introdução

A necessidade do homem pelo subjetivo, por símbolos e significados que complementem sua existência, pelo prazer e pelas respostas às suas demandas mais abstratas, é uma realidade essencial na construção do mundo pelo design.

Nas interfaces relacionadas à saúde, essa realidade é ainda mais latente, pois devido à vulnerabilidade das pessoas que demandam esses recursos, mostra-se extremamente importante uma abordagem sensível no desenvolvimento das soluções, para que, de fato sejam alcançados os objetivos a que se propõem àquele artefato, ou seja, facilitar a execução de atividades diárias, a cura, o alívio a um tratamento, a inclusão social.

Esse micro ensaio faz um rápido *link* com a evolução da prática do design nas considerações mais sensíveis do ser humano no desenvolvimento de soluções, para então selecionar experiências com foco na assistência à saúde. Por acreditar que estes movimentos são frutos de uma tendência contemporânea, optou-se por *cases* ocorridos dentro dos últimos 20 anos, e apesar de terem suas origens em territórios físico locais, seus resultados abrangem e reverberam de forma internacional. E para abranger as diversas possibilidades de atuação do design, também estas experiências foram escolhidas em projetos com finalidades e origens de demandas bem distintas: **Capa para Prótese Confete; Humanização em Oncologia Pediátrica** - projeto de design de interiores em hospital público para tratamento oncológico infanto-juvenil; e **Magic Yarn Project** (Projetos Fios Mágicos) – produto para proteção do couro cabeludo de pacientes oncológicos infantis.

As características dos *cases* foram confrontadas com diretrizes de movimentos do design como “Design Centrado no Ser Humano (DCH)” e “design para inovação social” definidas na literatura, e foram identificadas características do universo sensível nas práticas contemporâneas da ação política e social, nos moldes das definições de Moura (2018).

### 2. O design, a saúde e o universo sensível

A complexidade da sociedade e novas tecnologias consideram a diversidade humana e dissolvem limites entre o designer e usuário. No Design Centrado no Usuário (DCU) o usuário está no centro do processo, noutra perspectiva no “Design Participativo”, o projeto está no centro e os “participantes” são habilitados para a tomada de decisão. (SPINUZZI, 2005, p. 164). O Design Participativo, também denominado “codesign”, cria coletivamente, reúne a expertise do designer e a experiência do usuário, que é autônomo para propor soluções, cada um com seus conhecimentos, tácito ou analítico. Segundo Manzini (2017), todos contribuem, com técnica ou significados. Aqui, o designer especialista, não é mais proponente, mas estimula e apoia a participação dos envolvidos, pois todos possuem em si a solução dos seus problemas.

Limites entre atividade do designer e beneficiados são menos rígidos e surgem os processos abertos: “em uma sociedade em rede, todos os processos de design tendem a si tornar codesign” (MANZINI, 2017, p.62). Manzini (2017) identifica o surgimento do “design para a inovação social”, como a construção de caminhos viáveis para problemas intratáveis, com soluções, criando novas referências onde predomina a sensibilidade.

Movimentos contemporâneos transcendem a um patamar de maior comprometimento mútuo, como ser humano diverso e subjetivo, fazendo uma abordagem mais sensível. Atuando nas possibilidades e desafios da compreensão da complexidade do ser e explora o universo do sensível (GUIMARÃES, *et al*, 2018). Segundo Heller & Vienne (2018, Ebook, documento não paginado), designers “tornaram-se mais engajados como cidadãos e mais conscientes dos papéis que desempenham na cultura e sociedade, servindo e criando” (tradução nossa).

Na saúde, esta abordagem holística faz-se especialmente necessária devido ao estresse inerente à condição de paciente. Embora o objetivo da Tecnologia Assistiva (TA) seja melhorar e facilitar a vida das pessoas, às vezes pode tornar-se estigmatizante, e ao mesmo tempo que habilita o usuário para suas atividades, também amplifica seu aspec-

to inapto (VASQUEZ, *et al.*, 2015). Portanto essas soluções devem ser trabalhadas além das questões funcionais, considerando sentimentos e conflitos intangíveis e desconhecidos, porém tão importantes quanto à debilidade. Números cada vez mais expressivos de profissionais estão dando importância a adoção de abordagens mais holística em tratamentos de saúde, considerando inclusive uma parte vital para melhorar os sistemas. Mullaney, *et al.* (2012, p. 28) destacam “a importância de levar em conta a experiência subjetiva do indivíduo e enfatizar que empregar uma abordagem do Cuidado Centrado na Pessoa (CCP) pode promover o bem-estar do paciente.” Os autores sugerem ainda que o DCH através de sistemas e processos devem ser implementados dentro dos sistemas de saúde, com designers trabalhando em conjunto com provedores de serviços médicos e pacientes.

Explorar o universo do sensível na prática do design em questões ligadas à assistência à saúde é fundamental ao sucesso dos objetivos das soluções adotada, e consequentemente da eficácia do impacto na qualidade de vida dos beneficiários. Este conceito de sensível está ligado à capacidade da arte de transformar os pensamentos, ao ponto de proporcionar ações para experiência sensível da comunidade descrita por Ranciè (2009).

A fim de identificar características do universo sensível no exercício e concepção do design, e como estas medidas impactam na qualidade de vida e são capazes de quebrar paradigmas, selecionou-se três *cases* de diferentes possibilidades de atuação do design na saúde. Os movimentos apontam uma tendência contemporânea de compartilhamento e colaboração mútua, utilizando novas tecnologias para ampliar as ações.

### 2.1. Prótese Confete

Usuários de próteses buscam alternativas para preencher o volume faltante. Alternativas comuns simulam o membro e a pele real, são feitas sob medida e geralmente tem um custo elevado. A simulação dificilmente satisfaz, fazendo o usuário esconder aquele aparato, impactando no conforto e autoestima.

Pensando nisso os designers Maurício Noronha e Rodrigo Brenner - Furf Design Studio - desenvolveram em 2016 uma capa anatômica para próteses de perna chamada Confete.

Em poliuretano, não propõe esconder a diferença, mas cria uma nova perspectiva. É primeira capa adaptável e colorida desse tipo produzida em massa. Comercializada em mais de 15 países, com um custo 80% menor que similares, viabilizou aquisição gratuita pelo Sistema Único de Saúde (SUS). Fácil encaixe e ajustável, não precisa ser feito sob medida. Os círculos vazados lembrando confetes permitem a customização. A interferência do usuário alinha-se a Krippendorff (2000), sobre o usuário ter espaço para expressar sua capacidade de reprojeter. Conferir (re)projetabilidade pelo usuário, permite que ele dê conta de si mesmo.

O produto faz uma analogia aos óculos de grau, que são TAs aceitas como acessórios de identidade e estilo, sendo inconcebível escondê-los. A Confete foi reconhecida e premiada nacional e internacionalmente: Best of the Best no Red Dot Award - Product Design 2017; IF Design

Award 2018; Leão de Bronze no Cannes Lions 2017; Brasil Design Award 2017; e Exposta na Wired Health 2017 em Londres.

O design quebra os paradigmas do estigma, pois não trata a prótese como máscara que esconde o problema, mas permite ao usuário, numa condição autônoma e capaz, expressar sua personalidade e definir a forma de lidar com aquela diferença.

### 2.2. Humanização em Oncologia Pediátrica

O câncer mantém crianças por longos períodos em hospitais, enfrentando tensão e dor, num esforço físico e emocional. Elas absorvem os desconfortos sem compreender integralmente o que está acontecendo.

A Lei nº 11.104 de 21/03/2005 e a Política Nacional de Humanização (PNH), ou Humaniza SUS (2003), estabelecem critérios para mudanças nos modos de gerir e cuidar de forma humanizada, inclusive na ambiência, como a obrigatoriedade de brinquedotecas (GRAACC, 2019).

O Instituto Desiderata - Organização da Sociedade Civil de Interesse Público (OSCIP) - foi fundada em 2003 no Rio de Janeiro para atuar na área de educação e saúde (diagnóstico precoce e excelência no tratamento do câncer infanto-juvenil). A instituição iniciou em 2007 intervenções para humanização dos ambientes dos hospitais que administra no Rio de Janeiro, Brasil. O cenógrafo e designer Gringo Cardia foi autor do projeto voluntário que baseou-se na ideia de que um ambiente alegre, sensorial e lúdico poderia influenciar no sentimento das crianças, de profissionais e familiares e contribuir para a cura. Criou-se um cenário acolhedor para facilitar a adesão ao tratamento, de mais prazer e menos dor, mais parque de diversões que hospital. O projeto envolveu profissionais, pacientes e acompanhantes.

O Instituto realizou duas pesquisas que permitiram conhecer amplamente os resultados da ação: Avaliação do projeto Aquário Carioca em uma unidade hospitalar especializada em hematologia e hemoterapia no Estado do Rio de Janeiro: as percepções dos sujeitos antes e depois da ambiência das salas de quimioterapia e transfusão. RJ, 2014; Pesquisa participativa de opinião nos projetos Aquário Carioca, Hospedaria Juvenil e Submarino Carioca. RJ, 2014.

Como resultado, 87% dos entrevistados concordam totalmente que a ambientação facilitou os procedimentos. As expressões relatadas foram: “diminuição da dor”, “diminuição da ansiedade”, “o tempo passa mais rápido”. Diminuiu-se a necessidade de procedimentos invasivos. No Submarino Carioca, entre julho e abril de 2015, dos 179 casos indicados para anestesia, apenas 10 foram necessários.

Transformar um hospital num mundo de fantasia leva as crianças a transcenderem aquela realidade para um universo menos doloroso. O ambiente relativiza o tempo e as sensações, influenciando no comportamento dos envolvidos imersos nesta atmosfera irreal e anestésica. Trazer o brincar para o tratamento proporcionou uma interação criança/ambiente que interferiu diretamente no processo saúde/doença. “A humanização deve ser considerada prioridade em serviços de atenção pediátrica” (GOMES *et al.* 2011, 590 p.).

### 2.3. *Magic Yarn Project* (Projeto Fios Mágicos)

A quimioterapia em crianças é ainda mais sensível e debilitante. No tratamento ocorre a diminuição da proteção natural e o ressecamento da pele, tornando-a extremamente sensível, além da queda dos pelos.

Para proteger e amenizar psicologicamente, muitos protegem a cabeça com lenços, perucas e outros acessórios. No caso das crianças, outros aspectos são afetados, como a necessidade de brincar, conviver e viver a fantasia própria da fase infantil, mesmo no ambiente hospitalar, com agulhas, efeitos colaterais, e outras situações agressivas. Na tentativa de amenizar esta fase, a organização sem fins lucrativos, *Magic Yarn Project* (Fios Mágicos), em Palmer, Alasca, desde 2015, promove a confecção e distribuição gratuita de gorros e perucas de fios de lã para crianças pacientes oncológicas no mundo. Temas de princesas e super-heróis que protegem criam fantasia e descontração. O trabalho é desenvolver os artefatos por voluntários pelo mundo. Chamados *Magic Makers*, já são mais de 32 mil. Os procedimentos são detalhados por tutoriais, moldes e modelos, oportunizando qualquer pessoa participar. Até março de 2020, 27.897 perucas foram entregues para crianças de 49 países.

Trabalhando a autoestima dos envolvidos, o projeto capacita pessoas nas suas habilidades e cria novos paradigmas de um tratamento, dissolve o estigma da doença e constrói significados sensíveis. A fantasia remove a criança do desconforto e a leva para um mundo imaginário onde são mais fortes. O que significa incorporar conhecimentos que transcendem a realidade, remetendo aos “estímulos e emoções e ao desenvolvimento das capacidades de receber sensações e de reagir aos seus estímulos de julgamento ou avaliação de determinado campo, de compartilhar ou de se comover com emoções alheias” (MOURA, 2018, p.60).

Este projeto combina recursos e capacidades existentes, para criar novas funções e sentidos, sendo assim, pode ser considerada uma ação de inovação social, que segundo Manzini, 2017 (p.25 - 27), são “novas ideias que atendem a necessidades sociais e ao mesmo tempo criam novas relações ou colaborações sociais”.

Promove a inclusão sem o disfarce do problema, mas demonstrando vitalidade e força através de fantasia e do lúdico. Esta experiência nos remete ao que destaca Manzini (2017), muitas vezes, projetos feitos por pessoas comuns geram soluções sem precedentes.

### 3. Considerações finais

Essas experiências mostram a atuação de pessoas na construção do design de diferentes formas, e observa-se uma sensibilidade extrema. Designers especialistas e não especialistas, trabalham juntos.

É sempre possível adotar uma abordagem sensível mesmo atuando de forma e em cenários diferentes, como profissional especializado, empresa, seja desenvolvendo produtos ou espaços, ou designers não especializados ampliando suas experiências pessoais.

No caso do exemplo dos especialistas, a solução foi concebida para ser democrática, com acesso universal, permitindo que o usuário crie seus próprios significados e construa seu próprio conceito de bem-estar.

A tecnologia da informação se mostra fundamental para o sucesso destas inovações, possibilitando a participação de voluntários ou difundindo novos significados e perspectivas de enfrentamento, criando novas formas de colaboração e compartilhamento de ideias e ações.

Nos exemplos, a hipótese de esconder os problemas para ser aceito ou incluído não está em questão, simplesmente não é uma opção nas soluções encontradas. Ao contrário, assumir a existência das diferenças e perceber-se incluído, construir um significado para sua realidade, é o que move as pessoas a agirem assim. É possível observar um flagrante rompimento com paradigmas e construção de novos significados, inclusive novas definições de bem-estar.

Conectando estes resultados à evolução da prática do design, a partir dos processos participativos e da capacidade da arte de transformar a sociedade e provocar reações sensíveis, podemos identificar as características do design contemporâneo e sua tratativa em relação à complexidade do indivíduo e seus reais contextos.

### 4. Agradecimentos

O presente trabalho é parte das atividades do Projeto DINTER – CAPES (Edital 12/2016 – processo 04206/2016) UFMA/UNESP e foi realizado com apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa e ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico do Maranhão (FAPEMA) e Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES).

#### Referências

- Brasil. (2005). Lei n. 11.104 - Dispõe sobre a obrigatoriedade de instalação de brinquedotecas nas unidades de saúde que ofereçam atendimento pediátrico em regime de internação. Brasília: Disponível em: <[www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2004-2006/2005/Lei/L11104.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2005/Lei/L11104.htm)> Acesso em 5 ago. 2019.
- Brasil. (2013). Política Nacional de Humanização (PNH). Brasília: Ministério da Saúde Secretaria de Atenção à Saúde. Disponível em: <[bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/politica\\_nacional\\_humanizacao\\_pnh\\_folheto.pdf](http://bvsms.saude.gov.br/bvs/publicacoes/politica_nacional_humanizacao_pnh_folheto.pdf)> Acesso em 5 ago. 2019.
- BASIL. Secretaria Especial dos Direitos Humanos. (2007). Coordenadoria Nacional Para Integração da Pessoa Portadora de Deficiência. Comitê de Ajudas Técnicas - CAT. Relatório Anual-2007.
- Furf. Confete. Disponível em: <[furf.com.br/projeto/confete/](http://furf.com.br/projeto/confete/)> Acesso em 22 jul. 2019.
- Gomes, I. P.; Collet, N.; Reis, P. E. D. (2011). Ambulatório de Quimioterapia Pediátrica: A Experiência no Aquário Carioca. In: Relato de Experiência. Florianópolis: Texto Contexto Enferm p. 585 – 591.
- GRAACC - Grupo de Apoio ao Adolescente e à Criança com Câncer. Brinquedoteca Terapêutica Senninha. Disponível em: <[graacc.org.br/quemsomos/brinquedoteca/](http://graacc.org.br/quemsomos/brinquedoteca/)>. Acesso em: 9 ago. 2019

- Guimarães, M.; Almeida, M.; Altamirano, O.; Nunes, V.; Mercaldi, M.; Mendonça, R.; Perez, I.; Brito, M.; Marchesi, M.; Zugliani, J.; Moura, M. (2018). Design Contemporâneo na ação política e social: interdisciplinaridades do sensível. In: Interdisciplinaridade nas pesquisas em design, arquitetura e urbanismo. Bauru: Canal 6, p. 49 – 65.
- Heller, S.; Vienne, V. (Org.) (2018). *Citizen Designer: Perspectives on Design Responsibility*. Second edition. Nova York: Allworth Press. HFES - Human Factors and Ergonomics Society. History. Disponível em: <<https://www.hfes.org/about-hfes/hfes-history>>. Acesso em: 08 ago. 2019
- IEA - International Ergonomics Association. *Definition and Domains of Ergonomics*. Disponível em: <<https://www.iea.cc/whats/index.html>>. Acesso em: 08 ago. 2019.
- IEA - International Ergonomics Association. *History of The IEA*. Disponível em: <<https://www.iea.cc/about/index.html>>. Acesso em: 08 ago. 2019.
- Instituto Desiderata. (2015). Humanização em oncologia pediátrica: uma experiência de ambientação de hospitais públicos no Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: O Instituto. Acessado no site oficial da instituição. Disponível em: <[desiderata.org.br](http://desiderata.org.br)>. Acesso em 12 jul. 2019.
- Krippendorff, K. (2000). Design centrado no ser humano: uma necessidade cultural. Rio de Janeiro: Estudos em Design, v. 8, n. 3, p. 87-97.
- Magic Yarn Project. About The Magic Yarn Project*. Disponível em: <[themagicyarnproject.com/about/](http://themagicyarnproject.com/about/)>. Acesso em 15 jul. 2019.
- Manzini, E. (2017). Design: Quando todos fazem design. Uma introdução ao design para inovação social. São Leopoldo: Ed. UNISINOS.
- Moura, M. (2018). Design para o Sensível: Política e Ação Social na Contemporaneidade In: Revista ENSINAR MODE, Florianópolis: Ano 1, N. 3, Junho Setembro, p. 44-67.
- Mullaney, T. Pettersson, H. Nyholm, T. & Stolterman, E. (2019). *Thinking beyond the cure: A case for human-centered design in cancer care*. In: *Internacional Journal of Design*: Vol.6 No.3, p. 27-39, 2012. Disponível em: <<http://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign>>. Acesso em: 14 ago.
- Rancière, J. (2009). A Partilha do Sensível: estética e política: São Paulo: EXO experimental org, Editora 34., (2ª. edição)
- Spinuzzi, C. (2005). *The Methodology of Participatory Design*. In: Technical Communication. Washington: May 2005, p. 163 – 174.
- Vasquez, M.; Medola, F.; & Paschoarelli, L. (2015). Percepção de Produtos Assistivos: análise da cadeira de rodas infantil e a contribuição para o design ergonômico. In: Interação: panorama das pesquisas em Design, Arquitetura e Urbanismo, Bauru: Canal 6, p. 27-36.
- Abstract:** Healthcare design requires more than extremely tight ergonomic considerations. Due to the vulnerability of this audience, a sensitive approach to solutions is extremely important. In this study, characteristics of the sensitive universe are identified in three contemporary experiences in the exercise of design applied to health. The selected cases demonstrate the impact that this approach represents on users' lives. The innovative character of the solutions builds meanings of well-being and breaks paradigms, creating references for social inclusion.
- Keywords:** contemporary design - design for inclusion and social innovation - assistive technology - codesign - health.
- Resumen:** El diseño para apoyar la salud requiere más que consideraciones ergonómicas extremadamente estrictas. Debido a la vulnerabilidad de esta audiencia, un enfoque sensible a las soluciones es extremadamente importante. En este estudio, las características del universo sensible se identifican en tres experiencias contemporáneas en el ejercicio del diseño aplicado a la salud. Los casos seleccionados demuestran el impacto que este enfoque representa en la vida de los usuarios. El carácter innovador de las soluciones construye significados de bienestar y rompe paradigmas, creando referencias para la inclusión social.
- Palabras clave:** diseño contemporáneo - diseño para la inclusión e innovación social - tecnología de asistencia - codesign - salud.
- (\* Karina Porto Bontempo.** Doutoranda em Design / UNESP; Mestre em Engenharia Ambiental Urbana pela UFBA (2008); Arquiteta e Urbanista pela UEMA (2001); Coordenadora do Núcleo de Prototipagem Fabrique – UFMA/UFMA; membro do Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo: Sistemas, Objetos e Culturas (CNPq / UNESP); Professora Assistente do Departamento de Desenho e Tecnologia - DEDET, Curso de Design - UFMA. E-mail: karina.pb@ufma.br. **Mônica Moura.** Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, com estudos Pós-Doutorais em Design Contemporâneo pela PUC-Rio e pela Universidade do Minho. Professora e pesquisadora do Departamento e do PPG Design da FAAC/UNESP. Coordenadora do Laboratório de Pesquisa, Extensão e Ensino em Design Contemporâneo (LabDesign) e do Grupo de Pesquisa em Design Contemporâneo: sistemas, objetos, cultura (CNPq/UNESP). E-mail: monica.moura@unesp.br