

Children's Hospital «Sant Joan de Déu»

# Menagerie für die Genesung

Eine Wohlfühlort für Kinder sollte das Kinderspital in Barcelona werden. Es ist hochspezialisiert und behandelt viele langwierige, komplizierte Fälle. Um so wichtiger ist es, dass die kleinen Patienten die Räume als angenehmen Lebensort annehmen können. Die Transformation eines bestehenden, gewöhnlichen Kinderspitalbaus in einen Ort mit Aufenthaltsqualität.

Von Alexandra von Ascheraden

Eine feuerrote Röhrenrutsche windet sich durchs zentrale Treppenhaus. Kinder sausen zwischen zwei Säulen hindurch, in denen bei jedem Durchlauf ein Gebläse Bälle aufwirbelt. Andere flitzen durch eine begehbare Skulptur, die mit Leuchten reagiert. Ältere Kinder tippen eifrig auf einem Bildschirm herum und freuen sich, dass ihre Botschaft über ihnen

auf Leuchtbändern erscheint. Und wenn die Eltern irgendwann darauf bestehen, dass nun weitergegangen wird, ist sogar die Liftfahrt kurzweilig. Die komplette Decke ist über einen riesigen Bildschirm animiert. Ein Gebäude, wie für Kinder geschaffen. Doch das war nicht immer so. Beim Kinderspital handelte sich ursprünglich um ein gewöhnliches Klinikgebäude, das sich

in nichts von anderen unterschied. Das Kinderspital «Sant Joan de Déu» in Barcelona hat zahlreiche hochspezialisierte Abteilungen, darunter ein Kinderkrebszentrum. Viele der Kinder müssen hier über viele Wochen ihre Zeit verbringen. Die Idee hinter dem umfassenden Transformationsprozess, den das Gebäude seit zehn Jahren durchläuft, ist, ihnen eine Umgebung zu

schaffen, in der sie sich wohl fühlen. Die Atmosphäre soll eben nicht wie ein Krankenhaus wirken. Das Resultat ist mehr als gelungen. Längst hat das Projekt mehrere renommierte Design-Preise gewonnen.

## Kindergerechte Umgebung

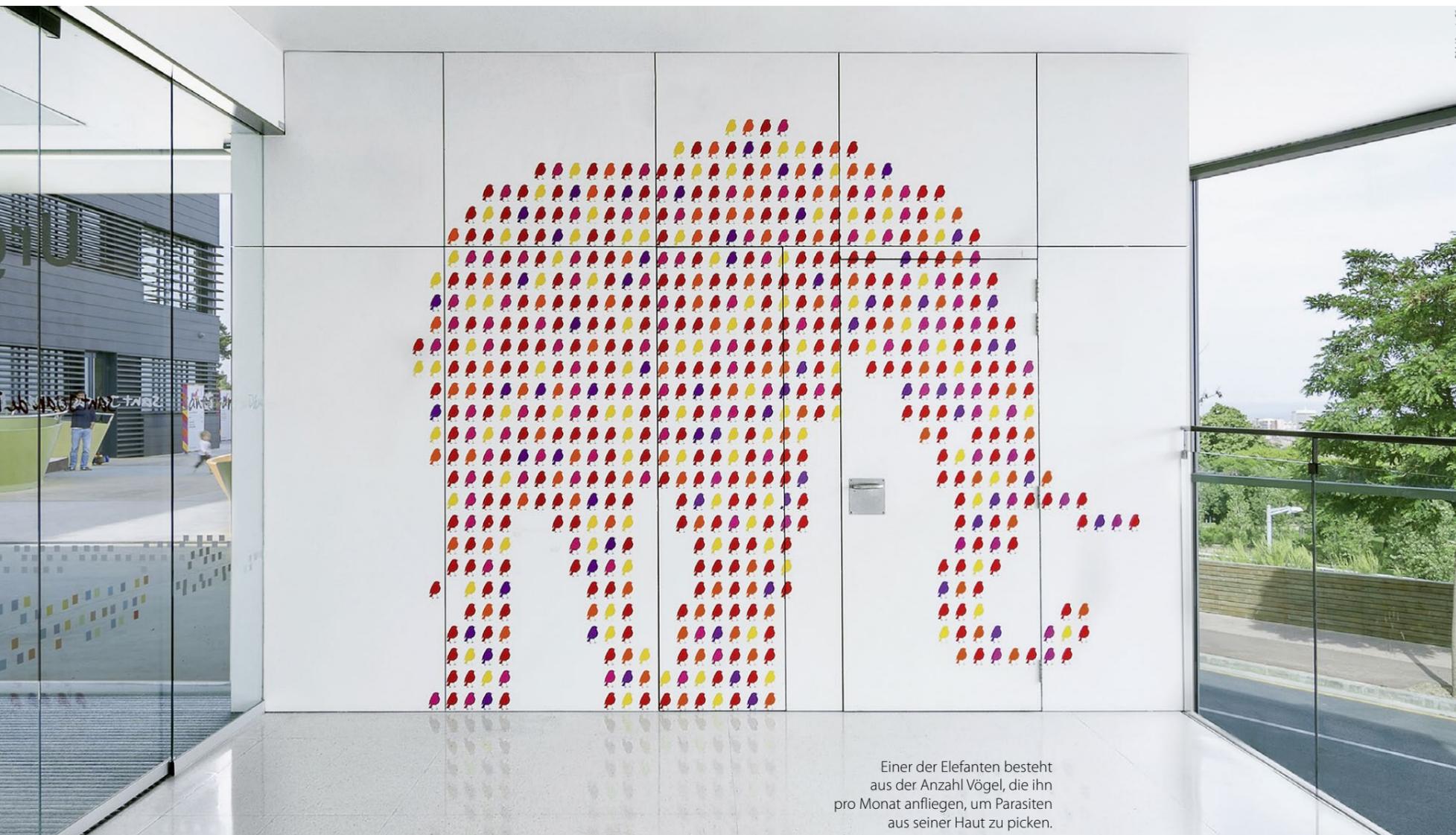
Abgeschlossen ist die Umgestaltung noch lange nicht. Das alles konnte Innenarchitekt Raimond Pinto Estrada nicht ahnen, als er den Auftrag bekam, in dessen Rahmen er eigentlich nur die 2012 frisch renovierte Notaufnahme «pädiatrisieren», also kindgerecht ausstatten sollte.

Die Verantwortlichen des Krankenhauses stellten sich darunter vor, dass die Räume so gestaltet werden sollten, dass sie den Komfort der Kinder erhöhen und die Interaktion und das Spiel in normalerweise nicht als angenehm empfundenen Klinikräumen fördern. Raimond Pinto Estrada mit seinem «Rai Pinto Studio» spannte mit Dani Rubio Arauna zusammen, wobei das



Der Zugang zum Operationstrakt. Häufig sind den Silhouetten wie hier noch kleine Tafeln mit Wissenswerten zur Tierart beigefügt.

Bild: Alexandra von Ascheraden



Einer der Elefanten besteht aus der Anzahl Vögel, die ihn pro Monat anfliegen, um Parasiten aus seiner Haut zu picken.

Bild: Ventura Gó

Team vom «Arauna» Designstudio den grafischen Teil ausarbeiten sollte.

## «Tiere spielen verstecken»

«Das Krankenhaus wollte sich optisch kindgerechter präsentieren. Wir haben uns dann aber überlegt, dass wir auf keinen Fall ein rein kindertümelndes Design entwerfen würden, weil unter den Patienten auch Teenager sind. Und den begleitenden Eltern und dem Personal sollte es ebenfalls gefallen und von ihnen als ästhetisch ansprechend und angenehm empfunden werden. Immerhin verbringen auch sie sehr viel Zeit in diesen Räumen», sagt Pinto.

So entstand die Idee, jedem Stockwerk ein eigenes Tiermotiv zuzuweisen, das dort immer wieder auftaucht. Das Grundthema heisst: «Tiere spielen verstecken». Die Tiere tauchen auch an überraschenden Stellen auf, sind aber nicht immer gleich zu erkennen, da sie aus einzelnen Strichen oder Rastern bestehen. Teils handelt es sich um plastische Elemente, die auf der Vorder- und Rückseite unterschiedlich bemalt sind, sodass sich im Vorbeigehen auch die Farben ändern. «Das Ganze sollte verspielt sein und zu den schon vorhandenen Farben im Spital passen, also zu blau, grün und hellen Hölzern. Entsprechend sind un-



Mit dem Rollstuhl befahrbares Spielhaus.

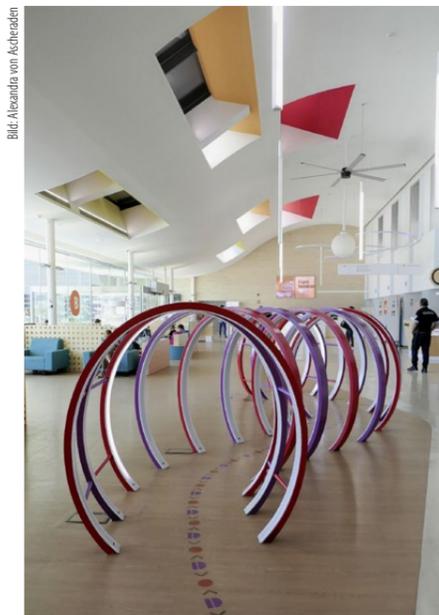
Bild: Pol Viladoms



Interaktives Spiel beim Eingang. Über den Screen eingetippte Texte zirkulieren für alle lesbar beim «Gehirn» an der Decke.



Es gibt in manchen Gängen sogar halbrunde Tische, von denen Bänder hängen, sodass sie wie Quallen wirken und zum Spielen ermuntern. An gewissen Stellen erschliessen Beschriftungen mit interessanten Details die Hintergründe.



Die als «Verdauungstrakt» konzipierte Installation in der Eingangshalle lädt zum Hindurchrennen und Spielen ein.

sere Figuren durchwegs gelb, orange, rot, pink und violett und immer aus irgendeiner Art Raster zusammengesetzt. So schmelzen sie sich überall ein.»

Die Rasteridee wird häufig spielerisch genutzt. So ist eine Giraffe beispielsweise aus so vielen Akazienblättern zusammengesetzt, wie sie in einer Woche frisst, was in einem kleinen Text nebenan auch erklärt wird. Einer der Elefanten ist aus der Anzahl Vögel stilisiert, die ihn in freier Natur pro Monat anfliegen, um Parasiten aus seiner Haut zu picken. Oder Tierbilder, die für Patienten wichtige Räume zieren, sind auch einmal aus den Zahlen der jeweiligen Zimmernummer zusammengesetzt.

### Projekt entwickelte Eigendynamik

«Niemand hätten wir gedacht, dass wir immer mehr davon machen würden. Wir arbeiten seit zehn Jahren mit sechs Leuten an der Umgestaltung», erzählt der Innenarchitekt. Längst designt das Team auch die Möbel der Aufenthalts- und Warte-

räume, die Uniformen des Personals, die Beschilderung im gesamten Spital sowie ganze Spielzimmer. Einfach alles. «Es ist wie ein riesiges Puzzle, bei dem wir immer wieder neue Teile einfügen. Wir dürfen eine Umgebung schaffen, die vergessen macht, dass es sich um ein Spital handelt, zu Interaktion und zum Entdecken einlädt und dabei einen grossen Wiedererkennungswert hat», Pinto sagt weiter.

### Möglichst Bilder in Originalgrösse

Ständig kamen neue Details hinzu, wie etwa die animierten Decken in den Aufzügen. Kinder, die in Rollbetten in den Lift geschoben werden sehen nun einmal nach oben. Warum ihnen nicht die Wartezeit verkürzen? Die Zusammenarbeit zwischen Innenarchitektur- und Designstudio funktioniert bis heute derart gut, dass immer mehr Bereiche gestaltet wurden. Mittlerweile hat sich daraus ein so starkes Identifikationsmerkmal für das Spital entwickelt, dass das Design auf die ganze Corporate Identity übertragen wurde. Beschilderung, Möbel, interaktive Installationen, Textildesign, Orientierungshilfen sind alle ganz klar nach den erarbeiteten Merkmalen gestaltet und sorgen für ein rundum stimmiges Bild.

«Die Tiere bilden wir immer in Originalgrösse ab. In der Kardiologie haben wir uns für Oktopusse entschieden, weil sie ja gleich drei Herzen haben. An gewissen Stellen bringen wir Beschriftungen an, die solche Dinge erklären. Einer der Oktopusse besteht natürlich aus lauter Herzen. Es gibt



Grosse Tierfiguren wie dieses beeindruckende Rhinoceros dienen jeweils auch als farbenfrohe Raumteiler – mit überraschenden Effekten.



Die Motive sind nicht immer auf Anhieb als Tiere erkennbar. Sujets aus Strichen, Rastern sowie plastischen Elementen gilt es zu entdecken.



Alles passt und ist aufeinander abgestimmt, sodass für die Patienten beim Spiel das Leiden für kurze Zeit in den Hintergrund rückt. Sogar die Putzwagen und die Uniformen des Personals sind in das umfassende Gestaltungskonzept integriert.

in den Gängen auch halbrunde Tische, von denen Bänder hängen, so dass sie wie Quallen wirken und zum Spielen einladen. Im Transplantationszentrum, in dem die Kinder oft über Monate bleiben müssen, haben wir Bären. Diese bleiben ja auch monatelang in ihrer Höhle, bis wieder Frühling ist.»

In der Neurologie befinden es viele Kinder, die ihre Zeit im Rollstuhl verbringen müssen. Ihr Spielraum wurde auf eine Weise gestaltet, dass man die Häuschen befahren kann, die auf Bewegung mit Lichteffekten reagieren. «Diese Kinder brauchen auch viel sensorische Stimulation. Also haben wir einen bunten Vorhang aus Ketten zum Spielen montiert. Ursprünglich gab es auch ein Bällebad. Es war sehr beliebt. Aber da offenbar zu viele Kinder begeistert an den Bällen schleckten wurde es aus hygienischen Gründen wieder entfernt», bedauert Pinto.

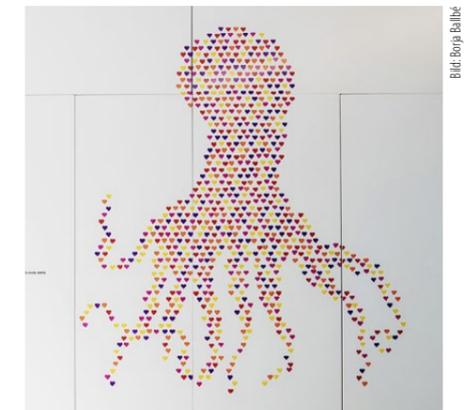
### Rund hundert Tiersilhouetten

Die Tiere müssen einiges aushalten. Daher sind sie aus lackierten MDF-Platten und Hochdruck-Laminat gestaltet, teilweise auch aus Sperrholz. Letzteres darf zum Bei-

spiel in der Onkologie nicht verwendet werden, da die Kinder dort häufig ein stark unterdrücktes Immunsystem haben und jede Keimquelle vermieden werden muss. Das Tierschema füllt mittlerweile alle Stockwerke des Krankenhauses. Etwa hundert Tiersilhouetten sind überall verteilt. Nur die erwähnte Eingangshalle wollte das Management nicht mit Tierbildern verziert sehen. Also nahmen sich Pinto und Rubio den menschlichen Körper zum Thema. Durch Bewegungssensoren können die Kinder Ballzylinder in Gang setzen, deren Gebläse die Lunge darstellen. Oder lichtanimierte Bögen zum Hindurchrennen stehen für das Verdauungssystem, Bänder mit den durchlaufenden Buchstaben symbolisieren das Gehirn.

Für diese Kreationen wurde eine Firma hinzugezogen mit Spezialisierung auf Museumsinstallationen für Kinder. Anfangs war die ungewohnte Zusammenarbeit nicht einfach. «Die Firma war vor allem auf animierte Bildschirme spezialisiert. Wir aber wollten begehbare, interaktive, ästhetisch ansprechende Skulpturen mit ihnen schaffen. Mit der Zeit haben wir uns dann aber zusammengefunden», merkt

Pinto Estrada an. Tatsächlich erinnert die Eingangshalle nicht im Geringsten an eine typische Spitalumgebung. Eher an eine moderne, interaktive Kunstinstitution, die Kinder sofort loslaufen und ausprobieren lässt, während die Eltern geduldig die Formalitäten erledigen. Bereits im Eingangsbereich wirkt sich die Atmosphäre auf Eltern, Patienten, deren besuchende Geschwister und das Personal gleichermaßen wohltuend aus. Und immer wieder sorgen Überraschungen für ein Schmunzeln. ■



Für die Kardiologie wurden Oktopusse als Motiv gewählt, weil diese drei Herzen haben. Bei diesem Speziellen hier bilden kleine Herzen die Form, was den Zusammenhang verdeutlicht.



Der Bewegungssensor einer interaktiven Skulptur setzt in beiden Säulen, welche auf spielerische Art die Funktionsweise einer Lunge symbolisieren, ein Gebläse mit Bällen in Gang.