Nossos ambientes são reflexos de nós mesmos

Por Rique Nitzsche

A humanidade faz design como uma extensão do nosso interior biológico.

> «We shape our buildings, and afterwards our buildings shape us».

Essa foi uma das primeiras frases da palestra do inglês Garrick Jones, um *design thinker* convidado pela Faculdade Ibmec para a inauguração dos seus dois Think Labs no Rio de Janeiro. Também músico e professor do *London School of Economics*, ele se referia ao pensamento do primeiro ministro Winston Churchill na abertura do debate sobre a reconstrução da *House of Commons*, depois de ter sido bombardeada na Segunda Grande Guerra. Churchill desejava criar um ambiente mais apropriado às necessidades humanas. Assim como os design thinkers desejam criar e implantar cenários propícios ao desenvolvimento humano.

A frase de Churchill vem sendo citada por diversos autores para mostrar a influência dos ambientes nos hábitos humanos. Wanda J. Orlikowski,[1] professora da Escola de Administração do MIT, diz que a relação entre design e administração oferece tanto possibilidades como armadilhas, invenções ou convenções, capacitação ou constrangimentos. Ela percebe que um bom design pode ser uma oportunidade para transpor os erros, as contingências, as improvisações da realidade física existente.

> «Os cientistas comportamentais costumam dividir o que fazemos no trabalho ou aprendemos na escola em duas categorias: 'algorítmica' e 'heurística'».[2]

A educação e os escritórios tradicionais foram projetados para funções que se repetem, seguindo uma sequência de instruções preestabelecidas. Nesse caso, o controle dos procedimentos tende para o absoluto, com métricas que refinam a performance dos atores do evento. No sistema algorítmico as ações são repetitivas e o final é previsível. Já no processo heurístico, não existe uma atitude de abertura de novas hipóteses que são testadas para a geração de uma solução original, que não existia antes. A grande demanda atual é por atividades heurísticas que irão gerar a desejada inovação.

Se nós construímos ambientes constrangedores, eles nos irão constranger enquanto existirem. Uma sala de aula mal projetada e construída irá ajudar a gerar indivíduos sem criatividade. Em compensação, um quarto de hospital bem desenhado pode apressar a recuperação de um paciente. Nas ruas mal projetadas das cidades, no anonimato, as pessoas reagem. Se os indivíduos percebem uma atmosfera pública que não atende suas necessidades, eles tenderão a adaptá-la, interferindo, improvisando, deixando seu recado para o sistema. A existência física humana precisa de atenção específica mais profunda e

interdisciplinar, pressuposto básico da psicologia ambiental.

Os espaços descontraídos das empresas do Vale do Silício estimulam a informalidade, o diálogo e a inovação. Um exemplo muito citado é o prédio de escritórios da Pixar que se transformou em uma fábrica de ideias. «Nunca vi um prédio que promoveu a colaboração e a criatividade tão bem como este», disse John Lasseter, chefe de criação da Pixar. Assim como nos escritórios do Google, os funcionários são incentivados a «colidirem casualmente», que acaba gerando as desejadas «colaborações não planejadas».

No início do ano de 2013, um estudo conduzido por Peter Barret, do Reino Unido, focou nas salas de aula, o cenário das inter-relações humanas do aprendizado (3). A pesquisa publicada em *Building and the Environment* constatou a previsão de Churchill. Pode ser atribuído aos recintos de ensino um impacto de 25%, positivo ou negativo, sobre o progresso dos alunos ao longo do ano letivo. O que pode oferecer uma disparidade de performance de 50% entre duas salas de aula, uma métrica bastante significante em qualquer lugar do planeta.

Pelo menos seis dos parâmetros estudados têm efeito significativo na aprendizagem. Por exemplo, a qualidade da luz ambiental (natural x artificial), a qualidade dos equipamentos necessários aos exercícios de ensino, além da complexidade e cores que significam o conjunto de estímulos visuais para os alunos. As outras duas variáveis consideradas foram a capacidade de conexão e flexibilidade das salas.

«Essa é a primeira vez que uma avaliação holística foi feita sobre a ligação entre ambientes e o seu impacto sobre as taxas de aprendizagem. O resultado é bem maior do que imaginávamos», diz Barret que está conseguindo fundos para a continuidade da pesquisa. Diante da percepção de que o formato da educação tradicional não muda há séculos, os estudos sobre as possíveis mudanças recaem somente sobre as metodologias de ensino e sobre uma das variáveis do problema, o professor. A academia do hemisfério norte já está realizando experiências em criar recintos mais adequados para o desenvolvimento de uma cultura de maior criatividade para suas crianças e de empreendedorismo inovador para seus jovens.

Vista parcial do Think Lab da Faculdade Ibmec da Barra, Rio de Janeiro

A aposta do Ibmec foi na quebra dos paradigmas do ensino, oferecendo um palco para uma integração dinâmica entre os participantes, permitindo uma troca mais intensa entre o facilitador e os alunos que, assim, assumem a posição de protagonistas ativos da sua própria transformação. A proposta também englobou os espaços de trabalho dos professores que, além de possuir um tranquilo escritório reservado para suas pesquisas, podem compartilhar e trocar informações com seus pares nas áreas comunitárias.

O projeto foi desenvolvido, desde o início, através da metodologia experimental do design thinking, também adotado em universidades de negócios no hemisfério norte. Todos os diversos *stakeholders* dos Think Labs participaram interativamente do projeto de forma colaborativa. Foram projetados para que as pessoas e as ideias «colidam casualmente» gerando «colaborações não planejadas», mas desejadas. O resultado vem sendo animador, segundo Fernando Schuler, diretor geral do Ibmec Rio e responsável por levar a d.think a criar o design de experiência dos Think Labs.

Para todos os designers, é uma ótima notícia perceber que sua metodologia serve para melhorar a academia e os negócios. O Brasil precisa de uma plataforma mais criativa e transdisciplinar para o seu salto para além do seu presente tão carente.

Publicado em 19/05/2014

1. Wanda J. Orlikowski, professora do MIT, autora do artigo *Managing and Designing*, no livro de Richard J. Boland Jr and Fred Collopy, *Managing as Designing*, página 90, Stanford Business Books, 2004.

2. Daniel H. Pink, autor de *Drive*, editado no Brasil como *Motivacão 3.0*, capítulo 1, Ascenção e queda da Motivação 2.0, páginas 25 e 26.

3. Kyle VanHemert, *Study Shows How Classroom Design Affects Student Learning*, Fast Company, disponível em janeiro de 2013.

FOROALFA

ISSN 1851-5606
https://foroalfa.org/pt/artigos/nossos-ambientes-sao-reflexos-de-nos-mesmos