

## DESIGN PARA EXPERIÊNCIAS EM BIBLIOTECAS ESCOLARES DO SÉCULO XXI

Júlia Anselment Koller (IC) e Teresa Maria Riccetti (Orientadora)

**Apoio: PIBIC Mackenzie**

### RESUMO

O Século XXI é marcado pela Era da Informação e pela Economia da Experiência. Por isso, o presente artigo se propõe a investigar as definições e origens sobre o Design para Experiências e como essa disciplina projetual se relaciona com seus usuários. Além disso, almejou-se compreender a importância das bibliotecas enquanto espaços de convívio social e produção de conhecimento para a sociedade contemporânea. Para isso, se fundamenta em uma metodologia de multi-métodos (PINHEIRO; GÜNTHER, 2008) com a realização de levantamento bibliográfico e de campo, além de análises de três projetos desenvolvidos para bibliotecas escolares em diferentes lugares e culturas do mundo: Brasil, Taiwan e Inglaterra. Dessa maneira, o presente trabalho constatou a importância de questionar ideias anacrônicas sobre esses espaços, por meio da identificação de desejos e atividades realizadas atualmente pelos usuários em bibliotecas escolares, além da investigação e proposição de características que as compõem. Dessa maneira, foi possível reafirmar a importância desses espaços de convívio para a produção de conhecimento e acesso democrático à cultura na sociedade contemporânea.

**Palavras-chave:** Design para Experiências. Design de Espaços. Bibliotecas Escolares.

### ABSTRACT

The 21st Century is marked by the Information Age and the Experience Economy. Therefore, this article aims to investigate the definitions and origins of Experience Design and how this project discipline relates to its users. In addition, it aimed to understand the importance of libraries as spaces of social interaction and production of knowledge for contemporary society. For this, it was based on a multi-methods methodology (PINHEIRO; GÜNTHER, 2008) with the realization of bibliographic and field research, besides the analysis of three projects developed for school libraries in different places and cultures around the world: Brazil, Taiwan and England. Thus, the present work verified the importance of questioning the anachronic ideas about these spaces by means of the identification of desires and activities currently carried out by the users in school libraries, besides the investigation and proposition of characteristics that compose them. Thus, it was possible to reaffirm the importance of these convivial spaces for the production of knowledge and democratic access to culture in contemporary society.

**Keywords:** Experience Design. Space Design. School Libraries.

## 1. INTRODUÇÃO

O Design para Experiências tem sua ascensão no início do século XXI, como uma disciplina projetual capaz de observar tendências e atender às necessidades dos usuários, no atual contexto socioeconômico de uma cultura baseada no consumo do imaterial. Ao longo do século XX, notava-se uma valorização de matérias-primas, produtos e, em seus últimos anos, serviços. No entanto, com a chegada dos anos 2000, observa-se uma tendência cada vez maior sobre a valorização do consumo de experiências associadas a produtos e serviços diversos (PINE; GILMORE, 1998). Isso se dá, pois, com a recente Revolução Tecnológica e a presença dos mais diversos meios de comunicação, tal cultura imaterial é marcada também pela Era da Informação, na qual a sociedade do novo século se vê diante do consumo de dados e informações constantemente propagadas em massa (CARDOSO, 2011).

Dessa maneira, se faz importante a reflexão sobre como esse contexto de cultura imaterial afeta atual e futuramente os ambientes escolares de aprendizado e convívio social utilizados por crianças e jovens. Nesse sentido, acredita-se que as bibliotecas escolares são os principais espaços a serem ressignificados, pois nelas se encontram diversas fontes de informação, além de serem meios de acesso à cultura, convívio social, aprendizado e produção de conhecimento. No entanto, ainda é comum presenciar situações de descaso de algumas instituições de ensino em relação a esse espaço, baseando-se na ideia anacrônica de que bibliotecas escolares são meros depósitos de livros com algumas mesas e cadeiras.

Assim, acredita-se que o Design, enquanto uma área multidisciplinar, pode contribuir na mudança dessa visão negativa, apresentando às instituições de ensino e ao meio acadêmico a potência de novas formas de olhar, ocupar e experienciar as bibliotecas escolares. Para isso, resgatou-se e analisou-se possíveis aspectos tangíveis desses espaços. Além disso, ferramentas de Design Thinking foram apropriadas, a fim de projetar novos ambientes que atendam às necessidades de uma comunidade escolar, às diretrizes elaboradas por órgãos internacionais de educação e às tendências da cultura imaterial de experiências do século XXI. Dessa maneira, a presente pesquisa foi norteadada pela seguinte pergunta: “Como e por quê projetar experiências para os espaços de bibliotecas escolares do século XXI?”.

O presente tema se mostrou importante, uma vez que na contemporaneidade percebe-se a tendência a uma valorização econômica e social cada vez maior sobre as experiências vividas e consumidas, ao invés de produtos e serviços como até então. Nesse sentido, verificou-se a necessidade de rever os papéis e funções das bibliotecas escolares, enquanto fontes de informação e espaços de convívio social, produção de conhecimento e acesso democrático à cultura. Além disso, diante do cenário pandêmico da Covid-19, doença causada

pelo Novo Coronavírus, no qual os contatos sociais se dão à distância, por meio de telas que espelham plataformas virtuais, foi importante levar em consideração a preocupação sobre como se darão as condições de reinserção de comunidades escolares ao convívio social presencial. Dessa maneira, foi relevante buscar e refletir sobre as formas de produção e acesso à informação para além dos recursos digitais, de maneira inovadora e atraente sobre as quais as bibliotecas escolares poderão exercer importante influência nos processos educacionais. Para isso, acreditou-se que aprofundar os conhecimentos acerca do Design de Espaços e Design para Experiências contribuiu para nortear futuros projetos voltados a bibliotecas escolares, de forma a atender aos desejos e necessidades de seus usuários e às tendências para esses espaços no século XXI.

Assim, norteados pelo Design para Experiência em bibliotecas escolares como objeto de estudo, a presente pesquisa teve por objetivos gerais investigar as definições e origens sobre o Design para Experiências e como esse segmento se relaciona com seus usuários. Além disso, almejou-se compreender a importância das bibliotecas enquanto espaços de convívio social e produção de conhecimento para a sociedade contemporânea. Ademais, enquanto objetivos específicos, buscou-se identificar e compreender como se dão os aspectos físicos das bibliotecas escolares que podem potencializar as experiências dos usuários nesses espaços no século XXI, bem como avaliar estudos de casos projetuais de bibliotecas contemporâneas e analisar seus aspectos físicos e sensoriais. Essa investigação possibilitou propor premissas de pré-requisitos de projetos mais coerentes ao objeto de estudo e ao Design para Experiência.

## **2. REFERENCIAL TEÓRICO**

A partir do Design para Experiência em bibliotecas escolares como objeto de estudo, deu-se a busca por conceitos, como experiência do usuário, design de espaços, psicologia ambiental e bibliotecas escolares contemporâneas, com a finalidade de auxiliar e contribuir para a definição do problema de pesquisa e dos objetivos que nortearam este trabalho, bem como aprofundar e fundamentar sua importância para o design, a sociedade e a educação brasileira contemporânea.

Em 1998, os economistas Joseph Pine e James Gilmore publicaram o artigo “Welcome to the Experience Economy” no Harvard Business Review, no qual cunharam o termo “economia da experiência”. De acordo com os autores, “uma experiência ocorre quando uma empresa intencionalmente usa serviços como palco e bens como adereços para engajar clientes individuais, de forma a criar um evento memorável” (1998, p. 3, tradução nossa). O trabalho de Pine e Gilmore (1998) se tornou referência para as diversas teses e artigos acadêmicos, lidos sobre o assunto para a presente pesquisa. Um deles intitula-se “A

experiência do usuário no processo evolutivo do design” (2014), de Renato Oliveira, Carlos Limeira e José Guilherme Rosa, mestres em Design pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte, e afirmam que a partir dos anos 1960:

No âmbito socioeconômico, a crescente valorização simbólica dos produtos demarca o início de um período de homogeneização das características estruturais do produto como diferencial mercadológico, configurando o surgimento de um cenário no qual os serviços emergem como nova prática competitiva. Para Pine e Gilmore (1998), assim como os produtos, os serviços também acabam por ingressar em um mesmo processo homogeneizador, que culmina em novo estágio econômico, denominado pelos supracitados autores de ‘economia da experiência’ (OLIVEIRA; LIMEIRA; ROSA, 2014, p. 3).

Nesse sentido, atendendo aos rumos da economia atual, o design contemporâneo atua como uma disciplina projetual capaz de criar também possibilidades de experiências, visando eventos memoráveis ao usuário final. Para Karine Freire, doutora em Design pela PUC-RJ, “devido à natureza intangível e interacional dos serviços, a compreensão do consumidor passa a ser essencial. Além disso, o designer passa a questionar seu papel no projeto dessa interação e busca interferir no contexto em que a experiência ocorre, visando a satisfação do usuário” (p. 37). Complementando a reflexão, o historiador Rafael Cardoso também ressalta que a contemporaneidade é marcada pela Era da Informação, que fomenta e considera o imaterial como uma força motriz em diversos aspectos sociais e econômicos.

A era da informação chegou para todos – por meio de mudanças essenciais em sistemas de fabricação, distribuição e finanças – e não somente para quem tem computador pessoal em casa. À medida que o mundo virtual aumenta em abrangência, a realidade parece desmanchar-se no ar. Em uma palavra, o ‘imaterial’ passou a ser o fator decisivo em quase todos os domínios, mormente numa área como o design (CARDOSO, 2011, p. 20).

Dessa maneira, um novo segmento foi incorporado à essa disciplina projetual: o Design para Experiência. Ao contrário de outros nichos, como Design **de** Produtos ou **de** Serviços, esse é nomeado Design **para** Experiência, pois sendo sua entregável algo intangível, a experiência também é subjetiva e individual. No entanto, é possível manipular aspectos tangíveis, como produtos, serviços e espaços, para se atingir as sensações, eventos e momentos planejados (NOJIMOTO, 2009).

Sofia Barbosa, graduada em Comunicação Social pela Universidade de Brasília, afirma que,

(...) acompanhando as transformações sociais, culturais e tecnológicas, surge a necessidade de criar experiências significativas, criando oportunidades

para o envolvimento e a participação ativa dos usuários. Para isso, o design passa a estudar a necessidade do cliente e o ambiente onde ele se encontra para projetar tais experiências. Ele acaba se tornando capaz de tornar mais plural a vida dos consumidores, envolvendo as emoções por meio de imagens, formas, texturas, cores, sons e aromas. (...) O design de experiência não projeta a experiência em si, mas itens que vão modificar o ambiente e proporcionar uma mudança no comportamento dos usuários (BARBOSA, 2015, p. 12-13).

A respeito dos aspectos projetáveis tangíveis, os quais, de acordo com os autores mencionados anteriormente, podem proporcionar uma experiência, Fábio Preto, mestre em Design Integrado pelo Instituto Politécnico de Viana do Castelo (Portugal), afirma que “uma experiência é entendida como um episódio, um pedaço de tempo passado, associado a vistas e sons, sentimentos e pensamentos, motivos e ações, intimamente entrelaçados e armazenados na memória atribuindo-lhe um significado” (PRETO, 2016, p. 15). Conduzindo sua própria reflexão na direção do ato de projetar espaços, o autor afirma que o conceito de Design de Experiência se refere a um sistema imaterial composto por diversos elementos tangíveis, os quais assumem a função de intermediar o contato entre a experiência e o usuário em um ambiente.

Ao pensar os ambientes sob a perspectiva da arquitetura, Ana Carolina Vieira, mestre em Design do Produto e do Espaço pela IADE – Universidade Europeia, apresenta diversas considerações a respeito dos impactos que algumas qualidades físicas de um ambiente possuem sobre um indivíduo. Assim, como Preto (2016), a autora também defende e complementa que:

O ser humano e o que o cerca não podem ser considerados separadamente, porque fazem parte de um mesmo sistema. (...) A ligação afetiva a esse local é resultante de experiências particulares e acolhedoras. Somos os espaços em que estivemos e em que estamos (VIEIRA, 2018, p. 29 – 32).

De acordo com Vieira (2018), ao pensar o Design de Espaços compartilhados e o que provocam em seus usuários, permite-se a troca e a produção de conhecimento com o outro, promovendo também um olhar mais empático e coletivo em relação as pessoas e ambientes que nos cercam. Para isso, ao realizar o projeto, é necessário que o designer busque compreender os ocupantes e seus anseios, desejos e necessidades para que os espaços compartilhados proporcionem experiências fáceis, intuitivas, agradáveis e memoráveis. Além disso, a autora também apresenta qualidades importantes a serem consideradas em um projeto. Em relação aos aspectos visuais, o primeiro deles são as proporções e formas, as quais transmitem sensações distintas aos usuários e interferem na disposição e organização dos componentes do espaço. As cores, de acordo com a autora, é um dos fatores mais

importantes, pois são elas que atribuem a impressão visual sobre formas, pesos, distâncias e dimensões dos elementos no ambiente. Uma vez que as cores são percebidas pela presença da luz, essa última também se torna uma qualidade projetável em um espaço. Para a autora, a luz afeta as emoções dos usuários, pois pode ser emitida em diferentes temperaturas e ângulos, gerando formas, climas e sombras distintas.

Em relação aos demais sentidos, Vieira (2018) também afirma a importância da textura enquanto uma experiência tátil, pois possibilita a sensação de consistência e densidade dos materiais tocados, transmitindo assim significados e mensagens aos usuários do ambiente. Dessa forma, é importante a escolha de tais materiais aplicados no espaço projetado, já que podem transmitir sensações diversas, como frio, calor, aconchego, aproximação ou afastamento, entre outras. Além disso, os efeitos sonoros contribuem para a experiência do usuário no espaço, pois estimulam o sentido da audição, promovendo sensações de dimensão, conforto, intimidade ou reverberação em relação ao ambiente. Por fim, a autora defende que “a verdadeira experiência com o design e com a arquitetura passa pelo toque, pelo visualizar, pelo escutar, paladar e pelo cheirar, ou seja, por todos os sentidos ou pela maior parte deles” (VIEIRA, 2018, p. 25).

Além de identificar as qualidades físicas do espaço sob a perspectiva da arquitetura de interiores, é necessário também compreender a relação entre o indivíduo e seu meio espacial sob a ótica da psicologia ambiental. De acordo com Gabriel Moser (1998), diretor do laboratório de Psicologia do Ambiente na Universidade René Descartes-Paris V, esse termo tem origem em alguns países europeus após a Segunda Guerra Mundial, quando os psicólogos sentiam a necessidade de compreender o contexto dos casos narrados por seus pacientes para analisá-los melhor. Ainda para o autor, o indivíduo vive e constrói memórias e histórias em um determinado ambiente, as quais são fundamentais para o desenvolvimento de sua identidade, pois “cada pessoa percebe, avalia e tem atitudes individuais em relação ao seu ambiente físico e social” (MOSER, 1998, p. 121).

Segundo Rosane Melo (1991), mestre em Psicologia Ambiental pela Universidade de Surrey (Inglaterra), o indivíduo possui uma existência social e física, nas quais ele integra um espaço dotado de aspectos tangíveis que influenciam suas ações.

O homem onde quer que ele esteja, ocupa algum espaço, espaço esse que exige algumas propriedades espaciais, como iluminação, ventilação, abrigo do sol e do calor etc. ou a ausência disso, para que possa desenvolver as suas atividades e manter suas relações sociais num certo padrão. Caso o ambiente onde o indivíduo se encontre não atenda aos seus objetivos, ele tenderá a modificá-lo a fim de torná-lo congruente com suas necessidades (MELO, 1991, p. 87).

Em relação às propriedades espaciais e sensoriais mencionadas anteriormente, Jun Okamoto (1996), defende que as populações ocidentais começaram a descobrir sentidos até então negligenciados, bem como a adquirir consciência sobre a privação de experiências sensoriais provocada pela sociedade tecnológica. Dessa forma, nota-se a importância de estabelecer relações entre a psicologia e a arquitetura, por meio do design de espaços para projetar ambientes que propiciem experiências memoráveis aos seus usuários.

Assim, em um contexto contemporâneo marcado pela Era da Informação, tende-se cada vez mais a difundir a cultura do imaterial, por meio dos diversos meios de comunicação em massa e da oferta de experiências memoráveis. Nesse sentido, é necessário ressignificar os papéis e funções sociais das bibliotecas escolares enquanto fontes de informações diversas e espaços de convívio social, produção de conhecimento e acesso à cultura, a fim de se adequarem às tendências do século XXI. De acordo com o artigo “Bibliotecas escolares: tendências globais”, sob autoria de Kelley Gasque, doutora em Ciência da Informação pela Universidade de Brasília, e Helen Casarin, mestre em Ensino na Educação Brasileira e doutora em Letras pela Universidade Estadual Paulista,

A aprendizagem escolar está em transformação. Nunca se discutiu tanto sobre as melhorias práticas de ensino em sala de aula e os requisitos para potencializar a aprendizagem. Há razões pedagógicas e tecnológicas para tais mudanças. Nesse contexto, a biblioteca escolar também precisa estar em sintonia com essas mudanças (GASQUE; CASARIN, 2016, p. 36).

Segundo Loh Chin Ee, mestre em Literatura Linguística pela Universidade de Nottigham, esses espaços devem promover cinco ações: ler, pesquisar, fazer, estudar e colaborar, os quais podem ser atingidos se as instituições de ensino proporcionarem espaços adequados, programas de incentivo e acesso aos recursos das bibliotecas. Para a autora, esses aspectos são importantes, pois “Aprender é considerar um processo social e a biblioteca, como um espaço de ensino, precisa considerar espaços físicos e virtuais que promovam a aprendizagem social” (EE, 2019, p. 8, tradução nossa).

Nesse sentido, Flomar Chagas, mestre e doutora em Educação pela Pontifícia Universidade Católica – Goiás, denuncia o descaso que diversas instituições brasileiras de ensino possuem sobre esse importante ambiente de ensino. Segundo a autora, isso se apresenta em uma visão anacrônica de que as bibliotecas são depósitos de livros com algumas mesas e cadeiras, além de não fornecerem atrativos que estimulem a curiosidade e o interesse de seus usuários nesse ambiente, afetando negativamente a formação de leitores e leitoras. Tal cenário se mostra na contramão das diretrizes sobre bibliotecas elaboradas pela UNESCO (Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura) e pela IFLA (Federação Internacional de Associações e Instituições Bibliotecárias), as quais

defendem, assim como Ee (2019), que “uma biblioteca escolar satisfatória precisa atender, principalmente, a quatro eixos, sendo: recursos, pessoal, programas e atividades e promoção” (CHAGAS, 2016, p. 673).

Para alcançar tais aspectos, é necessário compreender as necessidades e os desejos dos diferentes públicos que têm acesso às bibliotecas escolares, através de um conjunto de ações coletivas e colaborativas, para permitir que os espaços reflitam e atendam às suas demandas. Nesse sentido, a IDEO, uma das maiores organizações de design e inovação do mundo atualmente, em seu manual “Design Thinking para bibliotecas: um toolkit para design centrado no usuário” (2017), defende que

As bibliotecas estão, continuamente, reenquadrando suas finalidades e ofertas, baseando-se em bibliotecas como polos de serviços aos cidadãos, ou seja, um espaço de convivência, compartilhamento e colaboração, além de uma plataforma para a experimentação (IDEO, 2017, p. 5).

Dessa maneira, nota-se a importância de projetar os espaços de bibliotecas escolares que sejam atrativos e que atendam às necessidades de seus usuários, proporcionando a eles experiências memoráveis e, assim, um melhor ambiente de aprendizagem, acesso à cultura, convívio social e produção de conhecimento.

### **3. METODOLOGIA**

Com base nos objetivos e no problema norteador expostos, o presente trabalho é resultado de um estudo de natureza qualitativa, empregando multimétodos abordados nos estudos pessoa-ambiente (PINHEIRO; GÜNTHER, 2008). Inicialmente, realizou-se um levantamento e uma análise bibliográfica sobre Design de Experiências e suas relações e impactos nos usuários, Design de Espaços e seus aspectos físicos que potencializam experiências e como eles se articulam com a perspectiva da Psicologia Ambiental. Nesse momento, também foi realizado um levantamento bibliográfico sobre a importância de bibliotecas escolares para o convívio social e para produção de conhecimento na contemporaneidade. Todos os conceitos foram buscados em teses e artigos acadêmicos já publicados por autoridades relacionadas a esse tema e as informações compiladas foram sistematizadas em fichamentos.

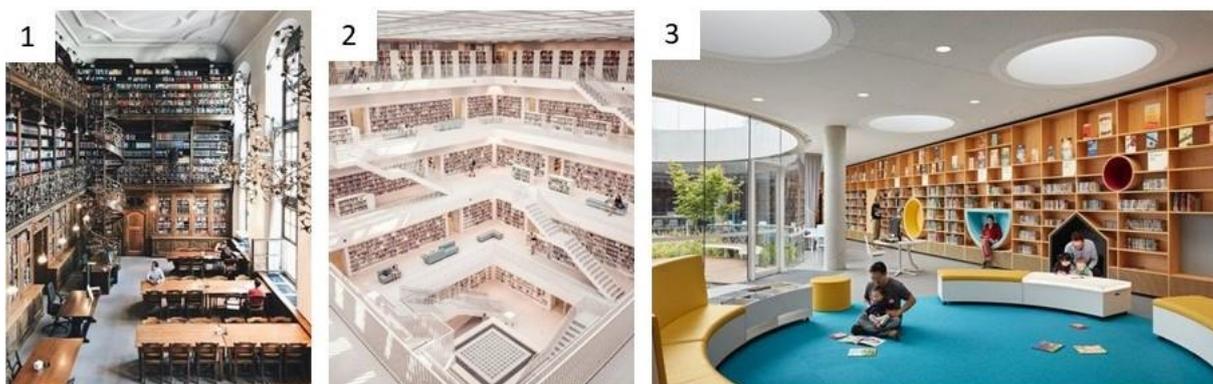
Para complementar a reflexão proposta, foi realizada também uma enquete por meio de formulário online, mediante Termo de Assentimento, direcionada a usuários de bibliotecas escolares, a fim de compreender como se dá a relação dessas pessoas com o ambiente de estudo. Além disso, buscou-se projetos de bibliotecas escolares contemporâneas consideradas referências para o Design, educação e cultura, visando a análise do objeto de estudo sob critérios de comparação de seus aspectos espaciais e sensoriais, bem como

entender de que maneira proporcionam experiências aos usuários envolvidos e se atendem às suas necessidades e desejos. A organização do material, junto a produção dos relatórios, resultou na elaboração deste artigo final sobre o tema exposto.

#### 4. RESULTADO E DISCUSSÃO

Entre março e abril de 2021, foi realizada uma enquete, na qual a maioria das respostas voluntárias foram de mulheres entre 18 e 25 anos de idade e que vão sempre ou às vezes a bibliotecas. Além disso, a pesquisa também evidenciou a importância das bibliotecas em instituições de ensino, já que 63,6% das pessoas frequentavam bibliotecas universitárias e 47,3% escolares antes da pandemia de COVID-19. Perguntou-se também sobre as atividades que costumavam ser realizadas nesses espaços e verificou-se que ler, estudar, fazer trabalhos, consultar acervo e trabalhar são as principais, seguidas pelos momentos de relaxamento e encontro de amigos. A pesquisa de campo também explorou experiências marcantes vividas pelas pessoas em bibliotecas. Embora a maioria das respostas fossem negativas para a existência desses momentos, verificou-se que a biblioteca é um ambiente de incentivo à leitura e a educação, por meio de ações culturais e de seus acervos.

**Figura 01.** *Estilos de bibliotecas, 2021.*



**Fonte:** 1: The Condé Nast Traveller, <https://br.pinterest.com/pin/235172411778972008/>. 2: The Cool Hunter, <https://thecoolhunter.net/the-new-stuttgart-city-library-germany/>. 3: Tom Roe e Julien Lanoo, <https://architizer.com/projects/green-square-library-and-plaza/>.

Ao longo da enquete também foram apresentadas três imagens de bibliotecas com estilos e propostas distintas (Figura 1). A primeira delas é mais antiga, escura, com um alto pé direito e paredes revestidas por livros inalcançáveis. A segunda é moderna, clara, monocromática e minimalista. Já a terceira é moderna, colorida, com acervo acessível e convida para atividades diversas. Ao serem questionadas, 50,9% das respondentes apontaram a opção 1 como a biblioteca mais próxima ao que imaginaram, evidenciando o

enraizamento de uma configuração clássica, que remonta à origem das bibliotecas em universidades e templos religiosos na Idade Média. No entanto, a pesquisa também ressaltou o desejo por ambientes aconchegantes (94,5%), de trabalho e estudo (87,3%), com diversas opções para sentar-se (78,2%), muitos livros (69,1%), que proporcione eventos culturais (56,4%) e inovação (50,9%). Dessa forma, observa-se que as bibliotecas contemporâneas devem contemplar suas novas atividades e relações com seus espaços, rompendo com suas perspectivas e configurações anacrônicas.

Nos últimos anos, diversas escolas reformaram - ou até incluíram - uma biblioteca em seus espaços. Por isso, com o intuito de identificar e analisar características e aspectos comuns, foram analisados três casos projetuais, com base em alguns critérios elencados ao longo do Referencial Teórico, como cores e materiais, sustentabilidade, sinalização, organização e atividades possíveis no espaço. Além disso, é importante ressaltar que a escolha dos projetos se deu não só por seus impactos sociais, mas também por representarem a ressignificação do conceito de biblioteca escolar contemporânea ao redor do mundo. Assim, é interessante notar que, mesmo com culturas, públicos e contextos distintos, os três casos apresentam concepções projetuais que rompem com a ideia tradicional e anacrônica de biblioteca escolar contemporânea.

### **Biblioteca da Escola Lishin (Taichung, Taiwan)**

Premiado pelo Good Design Award, o projeto da biblioteca da escola Lishin foi realizado em 2018 e leva a assinatura do escritório Tali Space (GOOD DESIGN AWARD, 2018). Localizada no município de Taichung, em Taiwan, a escola possui uma biblioteca de 450 m<sup>2</sup>, que se encontra na parte superior do prédio. Assim, um dos desafios do projeto foi inserir elementos de área externa no interior da biblioteca, além de tornar a entrada mais convidativa. Além disso, deveria proporcionar ambientes para atividades diversas, em grupo ou individuais, bem como ser econômico e sustentável (TALI SPACE, 2018).

Ao entrar na biblioteca, o usuário se depara com uma grande estrutura de madeira na parede esquerda que se estende pelo teto, abrigando o acervo. Com o intuito de inserir elementos de área externa no ambiente, tal estrutura faz alusão a árvores dando a impressão de adentrar um bosque. Além dessa enorme instalação, parte do acervo também é organizado em ilhas de estantes ovais que remetem a rochas, permitindo que os livros estejam acessíveis. Esse ambiente também possui amplas janelas que permitem uma grande entrada de iluminação e ventilação naturais. Abaixo delas, há sofás e bancadas de estudo, além de um balcão de atendimento ao fundo.

**Figura 02.** *Lishin School Library: área de entrada.* Tali Space, 2018.



**Fonte:** Tali Space, [http://www.talispaces.com.tw/portfolio\\_detail.php?tali=14](http://www.talispaces.com.tw/portfolio_detail.php?tali=14).

Subindo um degrau e atravessando as entradas na estante de madeira, o usuário acessa as salas colaborativas. Nelas, encontram-se mesas que permitem configurações diversas e que dialogam com os elementos arquitetônicos do espaço. Nota-se também que em diversas áreas, há prateleiras vazias que viabilizam a ampliação do acervo ao longo do tempo e proporcionam respiro e organização aos volumes. Embora se localizem no centro da biblioteca, as salas colaborativas recebem uma considerável iluminação natural vinda das janelas nos ambientes ao redor. Ao lado delas, encontram-se dois espaços menores dedicados à leitura. Em cada um deles, há um banco abaixo da janela embutido na parede que também abriga alguns livros. Para um maior conforto, notam-se diversas almofadas com estampas lúdicas e atemporais que dialogam com a identidade da biblioteca. Além disso, observam-se copas de árvores no lado externo que proporcionam maior aconchego e presença de elementos naturais. Por fim, o espaço proporciona momentos de leitura e encontros entre colegas.

Ao fundo da biblioteca encontra-se um ambiente mais lúdico e informal. Nele, há degraus hexagonais modulares e revestidos com grama sintética, que proporcionam uma experiência tátil diferente em relação ao piso de madeira, além do verde fornecer cor e contraste com os tons de bege e branco e ser mais uma referência natural na área interna da biblioteca. Na parede, se encontra uma segunda estrutura modular que funciona como estante para os livros e como opção para sentar e apoiar. Dessa maneira, esse ambiente propicia encontros, palestras, descanso, leituras e atividades individuais ou em grupo.

**Figura 03.** *Lishin School Library: área verde.* Tali Space, 2018.



**Fonte:** Tali Space, [http://www.talispac.com.tw/portfolio\\_detail.php?tali=14](http://www.talispac.com.tw/portfolio_detail.php?tali=14).

Em relação à sinalização da biblioteca de Lishin, é possível notar que em cada prateleira há um adesivo sinalizando o conteúdo encontrado ali. Uma vez que essa instalação é preta, é possível vê-la a uma distância considerável, já que confere um contraste com a madeira clara das estantes e do piso e com o branco das paredes e janelas. Além da sinalização, é interessante observar a presença de alguns elementos decorativos, que conferem uma dose lúdica e acolhedora aos ambientes desta biblioteca escolar. Entre eles, se encontram vasos com pequenas plantas nas mesas de estudo e em algumas prateleiras, reforçando mais uma vez o intuito de inserir elementos naturais nas áreas internas. Além disso, as almofadas possuem estampas geométricas que remetem às montanhas e árvores.

Dessa maneira, a biblioteca possui ambientes amplos, onde as estantes são dispostas de forma aberta, possibilitando a visualização e o acesso de todo o acervo, bem como o uso do espaço em diversas atividades. Há também variados convites para sentar e permanecer no local, por meio de sofás, bancos, almofadas e degraus. Do ponto de vista da sustentabilidade, utiliza-se predominantemente a madeira do tipo compensado e o ar-condicionado foi instalado em pontos estratégicos que não possuem maior ventilação natural. Assim, o projeto da biblioteca escolar Lishin, em Taiwan, apresenta conforto ambiental, aconchego e bem-estar pela escolha de cores e materiais claros e naturais, bem como elementos decorativos e mobiliário lúdicos que atendem à ergonomia e à realização de atividades distintas. O balcão próximo à entrada, se torna uma referência para potencializar a localização de livros no acervo e orientar o uso dos espaços. Além disso, a biblioteca proporciona experiências táteis e visuais que estimulam a imaginação das pessoas, levando-as a bosques, montanhas e lugares tranquilos que convidam a momentos de encontro e leitura.

## Biblioteca Casson (Bristol, Inglaterra)

Fundada em 1858, a escola Badminton, que atende apenas garotas entre 3 e 18 anos, passou nos últimos anos por uma série de reformas em seus espaços, entre eles a Biblioteca Casson, localizada em um dos andares superiores do edifício. Realizada em 2019, o objetivo da mudança era modernizar a estrutura e os recursos de aprendizado oferecidos para as estudantes, além de abrigar confortavelmente o acervo que possui mais de 16 mil livros. Ao longo do processo projetual, as alunas foram questionadas sobre seus desejos e necessidades em relação à biblioteca, informações cruciais para o desenvolvimento das ideias (ENVOPLAN, 2020). Com a reforma, a biblioteca passou a ter ambientes amplos e majoritariamente delimitados pelo mobiliário. As cores são claras, predominando o cinza, branco, azul, verde e bege usadas em materiais diversos como madeira, poliéster, veludo, carpete, couro e metal. Dessa forma, explorou-se diferentes sensações táteis que, associadas à visão, promovem uma percepção de acolhimento e conforto nos ambientes. A sinalização é adequada, orientando o usuário no acervo, bem como as localizações de entrada, saída e escadas.

**Figura 04.** *The Casson Library.* Envoplan, 2019.



**Fonte:** Envoplan, <https://envoplan.co.uk/projects/badminton-school-library-refurbishment>.

Outra característica importante da biblioteca são seus variados convites ao sentar, descansar e permanecer no espaço. Um ponto de destaque é o sofá azul e as poltronas rosas dispostas diante de uma grande janela alta que dá para o jardim da escola. Além de oferecer uma imensa luz natural ao espaço, promove encontros, reuniões, momentos de leitura e relaxamento. Próximo a esse canto, observam-se vários bancos instalados sob outras janelas menores que convidam a realização de atividades individuais. Além disso, é interessante notar que, devido à boa iluminação natural, as luminárias pendentes direcionam para o teto a luz com temperatura quente, oferecendo mais aconchego ao ambiente e evitando ofuscamentos

na visão. Em relação ao mobiliário, é interessante notar a diversidade de mesas e cadeiras que existem no espaço. Algumas são mais informais com bancos que convidam a encontros, outras possuem cadeiras e mesas mais altas ou mais baixas, mas ainda preocupadas com o conforto durante momentos de estudos e trabalhos, oferecendo encostos e assentos estofados. O uso do carpete aquece o espaço e evita ruídos durante o caminhar das pessoas, além de contribuir com o abafamento do som em momentos de diálogo.

**Figura 05.** *The Casson Library*. Envoplan, 2019.



**Fonte:** Envoplan, <https://envoplan.co.uk/projects/badminton-school-library-refurbishment>.

A biblioteca Casson também apresenta um ambiente dedicado a trabalhos em grupos e aulas. Menor e mais fechado em relação ao anterior, esse espaço evita que o som repercuta para outros ambientes, além de ter plafons com luz fria que contribui para a concentração na realização de atividades, bem como ilumina diretamente as mesas, as quais permitem que a sala seja rearranjada conforme a necessidade, conferindo assim maior flexibilidade ao espaço. Para evitar que o espaço ficasse frio e sério, foram adicionados elementos em verde, como o estofamento das cadeiras e dos bancos nos nichos de trabalhos individuais ou em dupla, bem como no painel que adiciona elementos naturais no interior da biblioteca.

Outro ambiente digno de análise é um menor, mais reservado e informal que os anteriores. Nele, é possível encontrar diversas prateleiras embutidas e várias almofadas e assentos dispostos no chão acarpetado. Ali os convites favorecem o sentar, deitar e apoiar. Observa-se que também é um espaço dedicado à leitura, descanso e acolhimento. Dessa forma, a Casson dialoga com diversos aspectos de uma biblioteca escolar contemporânea, proporcionando ambientes amplos e bem iluminados, um acervo organizado, sinalizado, acessível e visível, além de variados convites para a realização de atividades diversas. Apropriando-se de cores neutras nos revestimentos arquitetônicos e de outras mais vivas para destacar elementos decorativos, a biblioteca proporciona momentos de ação, respiro, relaxamento, concentração e lazer. Com isso, também oferece uma experiência positiva e

memorável às alunas que tiveram suas expectativas superadas pelo resultado da reforma (BADMINTON SCHOOL, 2020).

### **Biblioteca da Escola Umbrella (Curitiba, Brasil)**

Em Curitiba, a escola bilíngue Umbrella possui uma biblioteca que, além de dialogar com a contemporaneidade, se preocupa com a experiência de seus usuários. Sob autoria do escritório Savana Lazaretti Arquitetura e Design Sensorial, o projeto de 2020 teve o objetivo de proporcionar um espaço lúdico e que respeitasse a escala humana, ou seja, divertido, acessível e visível. Buscou-se também um ambiente que promovesse o elo entre o aluno e a leitura, por meio de experiências que gerem uma memória afetiva positiva em relação à aprendizagem (ARCHDAILY, 2020). O espaço de 115 m<sup>2</sup> é amplo, com um pé direito alto e, ao invés de paredes de alvenaria, possui janelas de vidro que permitem avistar um dos jardins da escola. Com isso, também é possível oferecer ao ambiente uma intensa luz e ventilação natural. No teto, a estrutura metálica foi pintada de verde para se destacar e oferecer mais vida e cor ao espaço. Além disso, nela se pendem diversos objetos, como livros antigos e letras explorando o nível aéreo.

**Figura 06.** *Biblioteca Escola Umbrella: espaço aéreo.* Renata Salles, 2020.



**Fonte:** ArchDaily, <https://www.archdaily.com.br/br/940703/biblioteca-da-escola-umbrella-savana-lazaretti-arquitetura-e-design-sensorial>.

A amplitude do lugar foi dividida em micro-ambientes que atendem a diversas funções. Nele, há duas estruturas de madeira que se configuram como nichos para trabalhos em grupo. Esses ambientes são equipados com mesa retangular, cadeiras, iluminação própria e televisão, todos em preto e bege que conferem seriedade e contrastam com o revestimento laranja. Esse, por sua vez, se destaca na biblioteca e dialoga com outros elementos do espaço. Ao lado, encontram-se algumas poltronas e mesas laterais, que proporcionam um ambiente de encontros, conversa e leitura. Ali também se observa um painel de madeira

suspensão, de onde pendem várias luminárias de filamento, oferecendo uma dose de acolhimento a esse canto devido ao rebaixamento de sua altura. Em seguida, é possível avistar mesas redondas brancas e cadeiras cinzas e verdes para estudos, trabalhos e aulas. Além disso, há duas ilhas de estantes no centro da biblioteca e outras prateleiras encostadas na parede, onde os livros e materiais da biblioteca também se encontram visíveis e acessíveis a qualquer pessoa e suas estantes possuem capacidade para ampliação do acervo. Interessante notar também que as características lúdicas da biblioteca se dão pelos elementos decorativos antigos e modernos.

Embora todos os micro-ambientes da biblioteca sejam atrativos, há nela um ponto focal: uma grande estrutura circular de madeira e metal preto que se encontra na extremidade do espaço. Em sua parte inferior externa, há prateleiras e uma bancada equipada com cadeiras e notebooks para consulta e momentos de trabalho. Já em seu lado inferior interno é possível encontrar um ambiente que convida a momentos de leitura conjunta ou individual, descanso e relaxamento ou outras atividades de lazer. Lembrando um brinquedão comum em parquinhos ou até mesmo uma enorme casa na árvore, essa estrutura também possui um *lounge* em sua parte superior, de onde é possível ver toda a biblioteca de cima e convida a um longo período de permanência em suas almofadas laranjas e coloridas.

**Figura 07.** *Biblioteca Escola Umbrella: estrutura circular.* Renata Salles, 2020.



**Fonte:** ArchDaily, <https://www.archdaily.com.br/br/940703/biblioteca-da-escola-umbrella-savana-lazaretti-arquitetura-e-design-sensorial>.

Dessa forma, a biblioteca da Escola Umbrella demonstra que o lúdico, a literatura e a aprendizagem podem dialogar entre si. Com cores, elementos decorativos divertidos, uma boa iluminação e ventilação naturais e ambientes que possibilitam a realização de atividades diversas, a biblioteca se tornou o coração da escola. Além disso, ela apresenta que não é necessário ter um acervo numeroso para se constituir uma boa biblioteca, mas sim espaços que atendam às necessidades e desejos de seus usuários. Assim, a Escola Umbrella e os

demais casos analisados apresentam na prática características importantes de bibliotecas escolares contemporâneas que, além de serem centros de informação e conhecimento, proporcionam experiências memoráveis às suas comunidades ao redor do mundo.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A contemporaneidade se caracteriza pela Era da Informação e pela Economia da Experiência, impactando a forma como as pessoas se relacionam entre si e com os espaços ao seu redor. Assim, o Design, enquanto uma área que reflete a realidade vigente, se baseia nesse cenário para desenvolver projetos que olhem para as necessidades e os desejos de seus usuários e, a partir disso, entregar experiências memoráveis. No contexto das bibliotecas escolares, o Design se mostra como uma poderosa ferramenta processual para repensar e reconfigurar espaços. Dessa forma, por meio dos estudos de caso e da pesquisa bibliográfica e de campo, foi possível concluir que as bibliotecas escolares contemporâneas se caracterizam majoritariamente por espaços amplos, bem iluminados, com um acervo visível e acessível aos seus usuários e variados elementos decorativos e mobiliário. Tais elementos espaciais proporcionam ambientes que convidam para atividades diversas, como ler, sentar, apoiar e relaxar, estudar e trabalhar tanto em grupo quanto individualmente, encontrar amigos e participar de eventos culturais.

Com isso, as bibliotecas escolares contemporâneas rompem com perspectivas anacrônicas de que esses espaços são meros depósitos de livros, com mesas e cadeiras, onde imperam o silêncio. Pelo contrário, a contemporaneidade faz com que suas bibliotecas sejam reconhecidas como ambientes de convívio social, produção de conhecimento, inovação e acesso democrático à cultura. Dessa maneira, se reafirma a importância de pensar e exercer o Design para Experiências no contexto das bibliotecas escolares, a fim de potencializar o uso e o reconhecimento desses espaços, por meio de vivências memoráveis e, assim, incentivar o acesso à literatura e a educação na sociedade contemporânea.

## 6. REFERÊNCIAS

ARCHDAILY. **Biblioteca da Escola Umbrella / Savana Lazaretti Arquitetura e Design Sensorial**. 2020. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/940703/biblioteca-da-escola-umbrella-savana-lazaretti-arquitetura-e-design-sensorial>. Acesso em: 31 jan. 2021.

BADMINTON SCHOOL. **Envoplan - Badminton School Library**. 2020. 4m57s. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=kGCBE1XRt\\_s&feature=emb\\_title](https://www.youtube.com/watch?v=kGCBE1XRt_s&feature=emb_title). Acesso em: 31 jan. 2021.

BARBOSA, Sofia M. **Design de experiência: entre a percepção e as emoções**. Brasília, DF: 2015. 79 p. Monografia (Bacharelado em Comunicação Organizacional) - Universidade de Brasília. Disponível em: <<https://bdm.unb.br/handle/10483/12288>>. Acesso em: 15 mar. 2020.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Ubu, 2011. 264 p.

CHAGAS, Flomar. A invisibilidade das bibliotecas escolares. **Atas – Investigação Qualitativa em Educação**, Porto – Portugal, v. 1, p. 672 – 680, 2016. Disponível em: <<https://proceedings.ciaiq.org/index.php/ciaiq2016/issue/view/12>>. Acesso em: 25 abr. 2020.

EE, Loh Chin. Envisioning the School Library of the Future: A 21st Century Framework. **OER5 / 16 LCE Building a Reading Culture: A Nation-wide Study of Reading and School Libraries in Singapore Secondary Schools**, National Institute of Education, Singapura, Report 2, p. 4 – 11, 2019. Disponível em: <<https://www.readingculturesg.org/publications>>. Acesso em: 15 abr. 2020.

ENVOPLAN. **Badminton School Library Refurbishment**. Hertfordshire, 2020. Disponível em: <https://envoplan.co.uk/projects/badminton-school-library-refurbishment>. Acesso em: 31 jan. 2021.

FREIRE, Karine. Reflexões sobre o conceito de design de experiências. **Strategic Design Research Journal**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 1, p. 37 – 44, 2009. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/250313338\\_Reflexoes\\_sobre\\_o\\_conceito\\_de\\_design\\_de\\_experiencias](https://www.researchgate.net/publication/250313338_Reflexoes_sobre_o_conceito_de_design_de_experiencias)>. Acesso em: 15 fev. 2020.

GASQUE, Kelley; CASARIN, Helen. Bibliotecas escolares: tendências globais. **Em Questão**, Rio Grande do Sul, v. 22, n. 3, p. 36 – 55, 2016. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/EmQuestao/article/view/60697/38415>>. Acesso em: 20 abr. 2020.

GOOD DESIGN AWARD. **Lishin Elementary School Library**. 2018. Disponível em: <https://www.g-mark.org/award/describe/48043?token=5yhZRVMkwo>. Acesso em: 29 jan. 2021.

IDEO. **Design Thinking para bibliotecas: um toolkit para design centrado no usuário**. 1ª ed. São Paulo, SP, 2017. 119 p. Disponível em: <<http://designthinkingforlibraries.com/translations/2017/10/25/portuguese-translated-in-brazil>>. Acesso em: 27 mar. 2020.

MELO, Rosane. Psicologia Ambiental: uma nova abordagem da Psicologia. **Psicologia USP**, São Paulo, v. 2, n. 1 - 2, p. 85 – 103, 1991. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/psicousp/article/view/34445>>. Acesso em: 01 mai. 2020.

MOSER, Gabriel. Psicologia Ambiental. **Estudos de Psicologia**, Natal, v. 3, n. 1, p. 121 – 130, 1998. Disponível em: <[https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1413-294X1998000100008](https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-294X1998000100008)>. Acesso em: 01 mai. 2020.

NOJIMOTO, Cynthia. **Design para experiência: processos e sistemas digitais**. São Carlos, SP: 2009. 212 p. Dissertação (Mestrado em Teoria e História da Arquitetura e Urbanismo) - Escola de Engenharia de São Carlos da Universidade de São Paulo. Disponível em: <<https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/18/18142/tde-10092009-154626/pt-br.php>>. Acesso em: 15 fev. 2020.

OKAMOTO, Jun. **Percepção ambiental e comportamento**. São Paulo: Editora Plêiade, 1996. 200 p.

OLIVEIRA, Renato; LIMEIRA, Carlos; ROSA, José Guilherme. A experiência do usuário no processo evolutivo do design. **11º P&D Design: Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**, v. 1, n. 4, p. 1 – 10, 2014. Disponível em:

<<http://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/a-experincia-do-usurio-no-processo-evolutivo-do-design-12922>>. Acesso em: 17 fev. 2020.

PINE, Joseph; GILMORE, James. Welcome to the experience economy. **Harvard Business Review**, Brighton, jul. – ago. 1998. Disponível em: <<https://hbr.org/1998/07/welcome-to-the-experience-economy>>. Acesso em: 25 abr. 2020.

PINHEIRO, José de Queiroz; GÜNTHER, Hartmut. **Métodos de Pesquisa nos Estudos Pessoa-Ambiente**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2008. 396 p.

PRETO, Fabio. **O design como mecanismo produtor de experiências**. Viana do Castelo, Portugal: 2016. 159 p. Dissertação (Mestrado em Design Integrado) - Instituto Politécnico de Viana do Castelo. Disponível em: < <http://repositorio.ipvc.pt/handle/20.500.11960/1750>>. Acesso em: 14 abr. 2020.

TALI SPACE. **Biblioteca da escola primária Lixin**. Taiwan, 2018. Disponível em: [http://www.talispac.com.tw/portfolio\\_detail.php?tali=14](http://www.talispac.com.tw/portfolio_detail.php?tali=14). Acesso em: 29 jan. 2021.

VIEIRA, Ana Carolina. **O espaço habitado - para além do espaço geométrico**. Lisboa, Portugal: 2018. 115 p. Dissertação (Mestrado em Design do Produto e do Espaço) - IADE – Universidade Europeia. Disponível em: < [https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/25347/1/O%20Espa%C3%A7o%20Habitado\\_Tese\\_Ana%20Carolina%20Ribas%20Vieira\\_design%20produto%20e%20espac%C3%A7o%202018.pdf](https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/25347/1/O%20Espa%C3%A7o%20Habitado_Tese_Ana%20Carolina%20Ribas%20Vieira_design%20produto%20e%20espac%C3%A7o%202018.pdf)>. Acesso em: 22 mar. 2020.

**Contatos:** [juanselment@gmail.com](mailto:juanselment@gmail.com) e [teresamaria.ricetti@mackenzie.br](mailto:teresamaria.ricetti@mackenzie.br)