

## ¿Por qué las escuelas no pueden diseñarse como parques de diversiones?

Francesco Messori

Estoy aquí a pesar de la escuela. Yo era el peor en la escuela, siempre al último. Además era zurdo y querían obligarme a escribir con la derecha. Por fortuna mi maestro me salvó y sigo siendo zurdo. Siempre llegaba tarde a clases, empezaban a las ocho en punto y para mí siempre ha sido difícil levantarme temprano, era muy flojo. Después me di cuenta de que padecía una disfunción del ritmo circadiano, duermo seis horas al día. También era muy malo en vocabulario, números y cosas así, después supe que era disléxico. Así que a pesar de la escuela, estoy aquí para hablarles de escuelas.

¿Cómo imagino la escuela? Quise contar la historia de una forma más simple, así que hice un cómic acerca de la escuela circular en la que está un poblado, hay una mujer que lleva a los niños a la escuela y la escuela está en el centro del pueblo. Algunos padres de familia ayudan a los maestros a dar clases, pero la escuela no es una escuela, es un lugar central, un punto de encuentro para la comunidad, muchas cosas están sucediendo aquí; está abierta 24 horas, 7 días a la semana.

Les cuento un poco la idea de escuela que imaginé: tienen un restaurant, un auditorio, un espacio para las personas mayores, una biblioteca, una incubadora con un centro de negocios y un laboratorio para hacedores; también hay una escuela y una guardería. Hay de todo.

Los niños pueden colaborar con personas de otros países, por ejemplo, programando, haciendo y utilizando sus propios dispositivos.



Francesco Messori

Además no hay un límite de edad: ¿por qué habríamos de ir a la escuela con gente de nuestra misma edad forzosamente? En nuestra experiencia de vida, trabajamos y coexistimos con personas que son o mayores o menores que nosotros. Las escuelas que nos tocaron fueron hechas para formar ejércitos, como querían hacer un ejército hicieron una escuela y nos obligaron a ir a esa escuela con personas de nuestra misma edad, pero está demostrado que los niños aprenden mucho más y mejor de sus hermanos mayores.

También pienso que los niños pueden hacer más trabajo manual; pienso que existe una diferencia entre el trabajo manual y el conocimiento teórico, y que los niños pueden empezar a trabajar desde los seis años. En mi cómic lo hacen: trabajan con la comunidad, ayudan al plomero, al panadero, ayudan en la creación de jardines urbanos. Mientras esto sucede, el lugar está lleno de vida: hay una biblioteca donde las personas mayores pueden contar historias y apoyar a los niños. Es un lugar que alberga mucho conocimiento, pero eso también ocurre en la escuela, pues ésta realiza talleres.

**¿Por qué habríamos de ir a la escuela con gente de nuestra misma edad forzosamente? En nuestra experiencia de vida, trabajamos y coexistimos con personas que son o mayores o menores que nosotros. Las escuelas que nos tocaron fueron hechas para formar ejércitos.**

Francesco Messori

Hay muchos medios sociales que involucran a las personas, a la comunidad. Además hay una zona de negocios, como un área de colaboración donde las personas podrán iniciar sus proyectos. Hay una zona de talleres para que la comunidad elabore sus propios artefactos. Aquí los artefactos se producen localmente, los reparan y enseñan a los niños a hacer sus propias herramientas. También hay una especie de ágora donde es posible reunirse para conversar, hacer asambleas, reuniones o eventos sociales.

Partiendo de esta visión imagino una sociedad que yo llamo *lobal*, es decir, lo opuesto a *glocal*; si googleamos la palabra *glocal* el buscador arroja páginas de Nestlé o McDonalds. Creo que necesitamos lo opuesto, necesitamos crear una sociedad local que esté mundialmente conectada al conocimiento y la innovación. Esto es lo opuesto a lo que pasa hoy en día. Así que inventamos un tipo de escuela que estamos tratando de lanzar en los Países Bajos llamada La Escuela Circular [*Circular School*]. Estamos en esa transición, y hay algunos factores que quisiera compartir con ustedes, por ejemplo el hecho de que existe un gran colapso entre el desarrollo de la educación y el desarrollo del conocimiento.

La educación debe de cambiar porque sigue estando fundamentada en el poder y el control, es uno de las más grandes herramientas de control de los gobiernos sobre las personas y se centra en una sociedad de hace doscientos años. Hoy en día la educación debe ser democrática, multicultural, multinacional y debe construirse desde la comunidad, y en este caso el desarrollo del conocimiento puede vincularse. En mi opinión el conocimiento y el desarrollo no tienen nada que ver con la educación, tienen que ver con el desarrollo de una comunidad en su conjunto y con la propiedad del conocimiento que produce.

Antes, el maestro era la puerta entre el conocimiento y los estudiantes; hoy en día hay computadoras, usamos Google, podemos acceder al conocimiento que queramos. En este caso ya sólo se trata de elegir ¿qué eliges tú? ¿Cuál es tu camino? De alguna u otra forma el conocimiento está basado en el hecho de que las personas sabemos que tenemos el poder de adquirir tal conocimiento. Yo pienso que el conocimiento es algo que debe continuar toda la



Francesco Messori y Alejandro Piscitelli

vida, académica y empíricamente. El conocimiento debería fusionarse totalmente. Esto va a cambiar y a democratizar el mundo aún más. La persona que sale sólo con conocimientos académicos es una persona que enfrentará más dificultades para encontrar trabajo que un plomero. Creo que las personas están encontrando su propia forma de desarrollarse, y que Internet ha abierto la posibilidad de esquivar varios obstáculos y democratizar el mundo, pues te permite transmitir las ideas y es extremadamente potente.

Por otro lado, creo que la tecnología de impresión 3D va a causar una revolución, una nueva revolución industrial. Paradójicamente podemos *hackear* y descargar archivos de Internet y puedes producir lo que quieras localmente. La impresión 3D no requiere de herramientas ni moldes. En el futuro podremos producirlo todo con impresión 3D, eso va a recrear el mundo –irónicamente, un mundo bastante industrial– donde las personas finalmente recuperarán la propiedad de sus propios artefactos.



Muchas veces, en el diseño de escuelas y espacios, se emplea la palabra “usuario”; es una palabra que no me gusta, pues implica que no podemos tener propiedad de la producción o del desarrollo de nuestras propias herramientas. En mi opinión, la comunidad del futuro será la propietaria de sus propios artefactos. Esto es el vínculo más importante en la historia de una comunidad. Entonces creo que la escuela será el centro de conocimiento de la comunidad.

Respecto a lo que es la escuela ahora y lo que será en el futuro, pasará de ser una modalidad industrial a ser una modalidad individual; pasará de ser análoga a digital.

Si pienso en el desarrollo de una persona en la escuela, la imagino entrando a un ambiente y a su vez saliendo de un ambiente. Por ejemplo, Central Park coordina varios elementos, así que antes de hablar más sobre conocimiento o procesos o cosas mnemónicas, habla de la personalidad de una persona, esto es una educación holística. Esto es una cuestión de qué es lo que vas a aprender; es importante que tengas el derecho de convertirte en un mejor ser humano, una persona que puede especializarse en lo que le guste hacer, esa es la finalidad de la educación.

Hoy en día la escuela te da las habilidades para que te emplee una empresa, y la mayoría de las veces estas habilidades son habilidades sociales, nada que ver con la educación tradicional, ¿pero cómo adquieres estas características? Por esto pensamos en la educación circular, en una escuela circular. Los programas escolares solo brindan cierto tipo de posibilidades, pero nosotros pensamos en una especie de espiral en el cual puedes experimentar la vida enfocada hacia el desarrollo del conocimiento, de manera que la educación sea una experiencia de vida en sí misma.

Desafortunadamente, la mayoría de las veces el diseño físico de la escuela bloquea este tipo de desarrollo. Al ser yo un diseñador pensé en diseñar algo desde un punto de vista diferente: ¿qué es lo que tenemos y qué es lo que queremos? Pensamos entonces en una escuela que es una especie de herramienta, un tipo de área de juego que puedes transformar conforme sigues tu modelo de aprendizaje. Pero el modelo de aprendizaje cambia constantemente: todos somos diferentes y tenemos diferentes culturas, distintas propuestas, etc.; las generaciones están cambiando al igual que los maestros. En este sentido el modelo de aprendizaje es la forma en que una persona expresa o manifiesta su propio conocimiento e intenta transmitirlo.

Lo que hice fue pensar en un modelo en el cual podamos imaginar distintas formas de aprendizaje. Se puede tener un estudio de aprendizaje diseñado por Fielding Nair, quienes son muy buenos diseñadores de la educación en los Estados Unidos. Pero también se puede diseñar una escuela como una oficina definida por las funciones que necesites o, por ejemplo, un diseño basado en relaciones: ¿con quién aprendes mejor? Solo, con alguien más, con tus compañeros, con un maestro... Se puede diseñar una escuela como tipo mercado, es muchas veces un modelo universitario, un espacio donde las personas pueden reunirse, un tipo de ágora, donde están las "tiendas" de los maestros. Es un modelo muy interesante porque solo vas con el maestro a su tienda cuando necesitas aprender algo.

**En mi opinión, la comunidad del futuro será la propietaria de sus propios artefactos. Esto es el vínculo más importante en la historia de una comunidad. Entonces creo que la escuela será el centro de conocimiento de la comunidad.**

Francesco Messori

Cuando me convertí en director de la empresa tuve problemas porque me dediqué a llamar a las personas para que viniesen a mí, estaba forzándolos a venir; después un amigo me dijo: “Escucha, tienes que pensar que tienes un pequeño negocio y que ese negocio es el mejor del lugar; solamente debes confiar en las personas, no las obligues a ir a ti, déjalos ir hacia ti por sí mismos, pero cuando lleguen a ti, tienes que ser el mejor”.

En las escuelas, los más frustrados son los maestros; normalmente los maestros son personas muy motivadas, sin embargo la escuela asfixia sus personalidades, las identidades de los maestros. El modelo basado en el conocimiento es el mejor, es el círculo del conocimiento. Podemos hacer una escuela así. También está el modelo del Área de los Maestros [*Master's Room*], que también fue diseñado por Fielding Nair; en éste, la escuela está centrada en tres procesos: la idea inspiradora, la elaboración de la idea o el producto y la comunicación de tal idea; por lo tanto las aulas se llaman Einstein, Leonardo da Vinci y Jamie Oliver.

El diseño de los interiores es crucial para estos procesos. En los últimos treinta años he aprendido que el diseño tiene el poder de cambiar la conducta de las personas, y lo que hemos visto respecto al espacio y el ambiente en general es una parte mínima de lo que realmente puede ser un ambiente. Como diseñadores estamos educados a ver estas partes en sus aspectos físicos y funcionales, pero hay otros tres elementos que no son visibles que son muy importantes. El primero es el aspecto ritualista y cultural; estamos en un mundo de rituales. El diseño del espacio con base en los rituales es muy poderoso: claro, tenemos diferentes culturas y cada uno de nosotros tenemos formas distintas de relacionarnos con el espacio, y eso debe considerarse. Otro elemento importante es el aspecto emocional e instintivo; olemos, escuchamos, tenemos emociones, y el espacio debe de hacernos sentir cómodos de manera que podamos jugar con él. El otro elemento es el aspecto mágico y espiritual, que normalmente no son considerados por nuestra cultura occidental, pero es muy importante, es el elemento más potente.

Traté de hacer un modelo de cómo podríamos hacer esta escuela, pensé en algunos elementos fijos y otros elementos más ligeros; en

hacer un edificio verde –en Holanda, el gobierno te fondea para construir edificios verdes, sobre todo porque al construir se gasta todo el dinero y cuando terminas ya no tienes nada para poder habilitar el inmueble–, y le puse ciertos elementos móviles. Lo que hice fue crear pabellones, pabellones de aprendizaje con diferentes muebles y herramientas con las que puedes trabajar, moverte alrededor, hacer cambios y crear tu propia situación. Por ejemplo, si quieres dar clases de chino en la misma escuela puedes hacer un pabellón chino. También empleé muebles o tipologías de apoyo.

La escuela tradicional por lo general tiene un patio, pero nosotros pensamos en un edificio más pequeño con espacios abiertos más flexibles, estos espacios abiertos pueden convertirse en lo que sea. También hicimos un plan de negocios que demuestra que es menos costoso, pues lo diseñamos en bloques como un invernadero; esto te da mucho más luz natural y energía, es temporal y te da la posibilidad de trabajar en un ambiente más natural y amigable. Diseñamos con base en nuestra experiencia con otras organizaciones.

En un proyecto que hicimos sobre Google, diseñamos un espacio fijo llamado La Cueva [*The Cave*], pero el espacio alrededor de ella es completamente flexible, todo es móvil, y de esa forma puedes compactar un espacio o generar varias dinámicas. Creamos áreas más cerradas, funcionales y relacionadas con ciertas herramientas, también hay áreas más flexibles. Ideamos el espacio con pabellones móviles y modulares para que puedas recrear escenarios relacionados en tanto a los modelos de aprendizaje que utilices. Diseñamos áreas para cuevas porque creemos que el salón de clases ya no es necesario, no obstante puedes usar salas de reuniones especiales, puntos de reunión y ahí mismo puedes recibir lecciones, conferencias, escuchar historias, mesas redondas para que todos participen. Respecto a la parte invisible, el lenguaje corporal ejerce mucho poder en la conducta de las personas, entonces este modelo de cueva puede ser la nueva aula.

Podemos trabajar en lugares así: áreas de juegos, escenarios y situaciones *pop up*. De manera que siempre está la posibilidad de que generes nuevas escenografías dentro de la escuela. Entonces ésta podría ser la atmósfera, quizás con tipologías distintas que puedan

**Estamos en un mundo de rituales. El diseño del espacio con base en los rituales es muy poderoso: claro, tenemos diferentes culturas y cada uno de nosotros tenemos formas distintas de relacionarnos con el espacio, y eso debe considerarse.**

Francesco Messori

moverse. Por ejemplo estos son los ambientes que estamos tratando de crear, siguiendo los modelos de aprendizaje que mencioné antes. ¿Cómo lo hacemos? Empezamos del más grande al más pequeño con los pabellones y para esto tomamos muchos elementos metafóricos o espacios inspirados en el hogar, donde las personas pueden recrear su propio espacio, pues como especie somos territorialistas. Una de las cosas por las que las oficinas no funcionan es porque obligan a las personas a no ser territorialistas, los despojan de su propiedad.

El abrevadero [*The Watering Hole*] es el espacio donde las personas pueden compartir información; en La cueva [*The Cave*] puedes contar historias o cuentos; las fogatas [*Campfires*] son la fuente del conocimiento, son espacios donde los maestros dan clases. Está el restaurante para realizar rituales; la zona húmeda y desordenada [*Wet and Messy*] porque pensamos en un lugar en que puedas usar las manos de diferentes formas; y los exteriores, el jardín y su propio ambiente. Diseñamos tipologías o elementos de modelado con base en el marco conceptual de David Thornburg. Estos espacios pueden utilizarse en las siguientes modalidades de aprendizaje: estudio individual, uno a uno, en equipo, clases en grupo, presentaciones, talleres, actividades físicas y aeróbicas, performances, interacciones informales, situaciones de juego para desarrollar habilidades táctiles y físicas.

Todos estos diseños nos dan la posibilidad de mover cosas; la luz natural también es muy importante. La luz cambia la situación, te relacionas con el espacio con el tacto, los aromas y la intuición. Respecto a los colores, algunas escuelas en Holanda usan colores muy estresantes, por eso es muy importante crear un sistema para hacer el color tan intuitivo como sea posible.

Ahora estamos construyendo modelos de la escuela en 3D; la entrada en una plaza, un centro de reunión. Esta es mi idea de la escuela. Muchas gracias.