

# CUATRO ITERACIONES DEL CONCEPTO DE AULA

*Michele Albanelli*

---

**Michele Albanelli.** Arquitecto, magíster en arquitectura por la Städelschule Architecture Class de Fráncfort del Meno, 2009. En 2008 recibió la beca Gunther Bock Prize. Codirector de los estudios de arquitectura Diadia Arquitectura y Plan A0100, ambos en Lima, desde donde concibe y desarrolla proyectos de diversa índole y escala, de forma colaborativa y con énfasis particular en la dimensión lúdica y educativa del espacio. Es autor del libro *Espacios de aprendizaje* (Lima, 2021). Albanelli es docente de Arquitectura PUCP y profesor de Diseño, Arquitectura y Ciudad en el Colegio Áleph, donde promueve la integración de la arquitectura como forma cultural en el currículo escolar. A través de una práctica diversa y articulada, indaga en múltiples formas de ser arquitecto a partir de la práctica, la investigación y la academia.

El deseo de aprender, propio del ser humano, nos proporciona lo que Louis Kahn define como la *institución de la escuela*. Kahn entiende la arquitectura como el arte de las instituciones, y le asigna a la disciplina la responsabilidad de responder a nuestras voluntades esenciales: encontrarnos, estar bien y aprender; asimismo, señala la importancia de volver al origen para ser capaces de responder a estos impulsos originales (Lobell 2020).



Imagen 1. Atelier Cahuide, interior.

La escuela, en cuanto institución y espacio, constituye un mínimo denominador común de las sociedades, pues, independientemente de las diferencias geográficas, políticas y sociales, la infancia —y, por ende, la escuela— representa para la humanidad aquello que Branzi (1996) denomina «esperanza proyectiva», la semilla de un futuro posible. Tan solo calculando el tiempo que niñas, niños y jóvenes pasan en la institución educativa —segunda solamente al hogar por cantidad de horas transcurridas en la semana—, resulta evidente el valor de la escuela en la construcción de las relaciones entre individuos y con el propio espacio. El aula podría considerarse la unidad mínima —física y conceptual— de la escuela: el espacio que carga los valores, los miedos y las normas que rigen de forma más integral la institución.

El presente texto propone una revisión crítica del concepto de aula en cuanto modelo heredado de sistemas educativos y sociales pasados, mediante el análisis de cuatro proyectos que realizamos entre los años 2018 y 2022.<sup>1</sup> Los diseños, además de responder a condiciones y encargos específicos, trazan, por medio del proyecto, un eje de investigación en torno a temáticas de interés: educación, aprendizaje, juego, escuela y ciudad; simultáneamente al desarrollo de los cuatro proyectos, los ámbitos temáticos mencionados han sido sujeto de indagación en el proceso de redacción del libro *Espacios de aprendizaje*, publicado por el autor en septiembre de 2021.<sup>2</sup>

El modelo de aula ampliamente difuso en las escuelas representa la herencia de paradigmas educativos basados en el control y en la trasmisión unidireccional del saber; desde la difusión de la escuela obligatoria con el modelo prusiano del siglo XVIII y como consecuencia de las profundas transformaciones sociales causadas por la primera Revolución Industrial, el espacio de las aulas se hace portador de valores considerados universales como la productividad, la eficiencia y la masificación del conocimiento.

La arquitectura del aula —citando una definición del educador Alfredo Hoyuelos (2005)— se manifiesta como una *forma de pensamiento pedagógico*; la cita hace referencia a la íntima relación entre pedagogía y arquitectura en la formación y articulación de las conductas individuales y colectivas. Muros ciegos, ventanas altas, mobiliario inflexible, orientación focal hacia el maestro son algunas estrategias de diseño que han marcado profundamente las maneras de habitar el espacio del aula y la construcción de las relaciones en ello; formas relacionales que trascienden los límites institucionales y se transfieren —ida y vuelta— entre el espacio social de la escuela y el complejo sistema de la sociedad.

La historia de la educación reciente y pasada ha visto surgir cíclicamente propuestas alternativas al modelo dominante; sin embargo, podemos afirmar que la pandemia causada por la difusión del covid-19 ha puesto en crisis, como nunca antes y a escala global, los conceptos de educación, aprendizaje, escuela y aula, cargándolos de nuevos significados y abriendo el camino hacia oportunidades de revisión y reforma de los conceptos mencionados.

El contexto del aula ha migrado a la casa, la oficina, el mercado, el automóvil, la ciudad, etcétera, sembrando la posibilidad de entender la escuela primordialmente como un sistema complejo de relaciones que trasciende los límites de la infraestructura escolar e incursiona en nuevos ámbitos físicos y virtuales. Retomando la invitación de Louis Kahn a volver al origen, la escuela renovada podría encontrarse bajo la sombra de un árbol —como sugirió Jean-Jacques Rousseau— o circulando por las calles de la ciudad —inspirada en la escuela peripatética fundada por Aristóteles—.

Las premisas trazadas nos conducen a una lectura crítica y cronológica de los cuatro proyectos, con la intención de



Imagen 2. Patio Lineal en uso.

colocarlos en el contexto del debate disciplinar y celebrar algunos antecedentes que han sido fundamentales en el proceso de diálogo, investigación y proyección de estos años.

#### EL ATELIER CAHUIDE, 2018. AULA-TALLER

La introducción del espacio del atelier y de la figura profesional del atelierista en el ecosistema de la escuela encuentra sus raíces en la filosofía educativa Reggio Emilia, basada en los principios del socioconstructivismo. En el libro *Niños, espacios, relaciones*, fruto de un trabajo de investigación conjunta de la fundación Reggio Children y el Domus Academy Research Center, los editores describen el atelier como un espacio consagrado a investigar, experimentar, manipular; un espacio que es taller y también lugar para observar y documentar (Ceppi y Zini 2009).

El Atelier de la Institución Educativa Inicial 099 Cahuide, ubicada en el borde del Parque Zonal Cahuide, en el distrito de Ate-Vitarte, es un prototipo de aula-taller, prefabricado y replicable, cuyo propósito es provocar la mayor cantidad de relaciones posibles entre niñas, niños, adultos y con el contexto en general: la escuela, el parque, la ciudad y el propio ambiente del atelier.

El espacio relacional del atelier funciona como «un laboratorio para la infancia y/en la ciudad, desde cuya experiencia de contención física y provocación estética es posible observar, procesar, experimentar y transformar el mundo» (Albanelli 2021: 207). El proyecto, edificado enteramente con perfiles y tablas de madera procesada industrialmente, incorpora la escala infantil y promueve un uso intenso de los muros perimetrales, empleados como mesas, repisas, expositores, umbrales y estructuras.

El carácter multipropósito del componente constructivo dota al ambiente de las características de taller, e invita a replicar la estrategia conceptual y constructiva en las aulas de la escuela inicial, cuyos muros ciegos son reemplazados por los que las maestras denominaron «muros pedagógicos»: dispositivos

arquitectónicos que promueven nuevas relaciones y conductas, hacia la construcción de una *imagen del niño* renovada. Este proyecto busca poner a prueba la provocación que promovía Herman Hertzberger en las últimas décadas —y que ha influido mucho en este trabajo—: el espacio es instrumento para *poner tus propias ideas en ello* (Hertzberger 2008).

#### PATIO LINEAL, 2019. AULA-PATIO

El proyecto Patio Lineal incorpora algunas funciones de las aulas y laboratorios al espacio del patio escolar a través de una instalación permanente que transfiere el carácter del espacio público de la ciudad al ámbito contenido de la escuela (en el contexto de nuestra práctica profesional, la ciudad y la escuela representan modelos conceptuales, espaciales y sociales en constante intercambio de valores).

Ubicado en la Institución Educativa La Católica de Carabaylo, en el norte de Lima, el proyecto construye una crítica del modelo estándar de patio escolar en cuanto espacio polarizado y polarizador: monoforma, monomaterial<sup>3</sup> y monofuncional.

A partir de las condiciones existentes, el diseño interviene específicamente los bordes entre aulas y patio: el límite se configura como un espacio multipropósito capaz de absorber y combinar las funciones de las aulas, los laboratorios y la losa deportiva en un nuevo ámbito, abierto a la interpretación, apropiación y transformación por parte de niñas, niños y adultos; el patio, como forma de aula expandida, reclama el valor del espacio colectivo como ámbito de aprendizaje basado en las relaciones y celebra implícitamente la calle, la plaza, el foro y todos aquellos lugares que construyen la memoria colectiva, cual premisa para la construcción del sentido de ciudadanía.

El proyecto explora la capacidad simbólica y constructiva de la línea como elemento arquitectónico de mediación entre diversos espacios. Los sardineles-asientos de concreto redibujan el límite de la losa deportiva y de la vereda afuera del aula; contienen la vegetación, que articula un circuito de investigación



Imagen 3. Patio Lineal, collage. Fotos: Asiel Núñez.

científica; y sostienen un espacio que provoca la interacción física, definido por la repetición de un sistema de perfiles metálicos y de madera huayruro de sección circular.

El uso de la abstracción de la línea, como elemento capaz de contener y liberar a la vez, es una cita concreta a los proyectos de *playgrounds* realizados en Ámsterdam por Aldo van Eyck, quien, en los paneles titulados *Lost Identity*, presentados en el Congreso Internacional de Arquitectura Moderna (CIAM) de 1956, coloca el juego libre al centro de las relaciones simbólicas y físicas entre ciudad y hogar; en uno de los gráficos el arquitecto señala lo siguiente: «the playground as the core and extension of the doorstep».<sup>4</sup>

### CARACOL, 2021. AULA PORTÁTIL

Caracol es un proyecto de diseño que produce arquitectura a partir de diversas posibilidades de configuración de sus componentes; un *paisaje de objetos*, utilizando —con la debida distancia y admiración— la definición de Javier Fernández (2013) para describir el proyecto de la plaza de Sants en Barcelona, obra de los arquitectos Albert Viaplana y Helio Piñón en la que participó un joven Enric Miralles.

El encargo, promovido por LAB95, laboratorio de innovación para la ciudad y la primera infancia del programa Urban95 Lima,<sup>5</sup> surgió y se desarrolló en el contexto de la pandemia del covid-19, ante la necesidad de proveer a los contextos periféricos de Lima de servicios de acompañamiento psicológico, lúdico y pedagógico para niñas y niños de hasta cinco años.



Imagen 4. Caracol, componentes.

Las condiciones de confinamiento que implicaron el cierre prolongado de las instituciones educativas en el Perú —uno de los países que clausuró por más tiempo las escuelas— invitaron a indagar en la posibilidad de desplazar el aula fuera de su ámbito común; así se detonó la oportunidad de pensar en una aula portátil, movable y dinámica, como los propios proyectos de aprendizaje. Un aula que convocara a sus estudiantes en contextos siempre diversos y variables.

El proyecto Caracol condensa, en el tamaño de una refrigeradora —60 ´ 60 cm de base, 120 cm de alto—, las posibilidades y complejidades que ofrece un aula escolar. Postula un espacio de aula difuso, producto de las relaciones entre personas y objetos, entidades antropomórficas con las que establecemos una relación íntima y visceral como con los órganos del cuerpo (Baudrillard, citado en Cabanellas y Eslava 2005).

### AAAAAA, 2022. AULA-PUENTE

La instalación temporal AAAAAA —un Aula de Arcos entre Amazonas y el Agua como Andamio para el Aprendizaje—, en continuidad con los tres proyectos que la preceden, indaga en la posibilidad de transferir los conceptos de aula y aprendizaje hacia ámbitos que trascienden el espacio físico e institucional de la escuela y de la educación. El proyecto, desarrollado en el marco del festival Espacios Revelados Lima,<sup>6</sup> se instaló en dos oportunidades en el Puente Balta, en pleno Centro Histórico de Lima. El puente conecta el Cercado de Lima con el distrito del Rímac, colinda con la Feria de Libros Amazonas, cruza las aguas del río Rímac y, además de ser un eje peatonal de tránsito permanente, se transforma a diario en un concurrido espacio de comercio y encuentro.

AAAAAA propone una lectura del puente como brújula que orienta la experiencia y la percepción del territorio geográfico y urbano de Lima. Un espacio desde donde provocar múltiples formas de aprender en, con y acerca de la ciudad; un aula-puente en el *puente ambulante*.<sup>7</sup> La estructura ligera —perfiles metálicos y rejillas de fibra de vidrio— desaparece entre figura y fondo, entre el espectáculo intenso de la ciudad (Lynch 1960) y los cuerpos que la habitan: un *dibujo* de líneas rojas construido en tres dimensiones, que invita al uso y al juego no estructurado como forma de construir vínculos entre personas —niñas, niños, transeúntes y comerciantes— y con el contexto en varias escalas —el puente, el río, el patrimonio, la ciudad vivida, la geografía—.



Imagen 5. AAAAAA en uso.

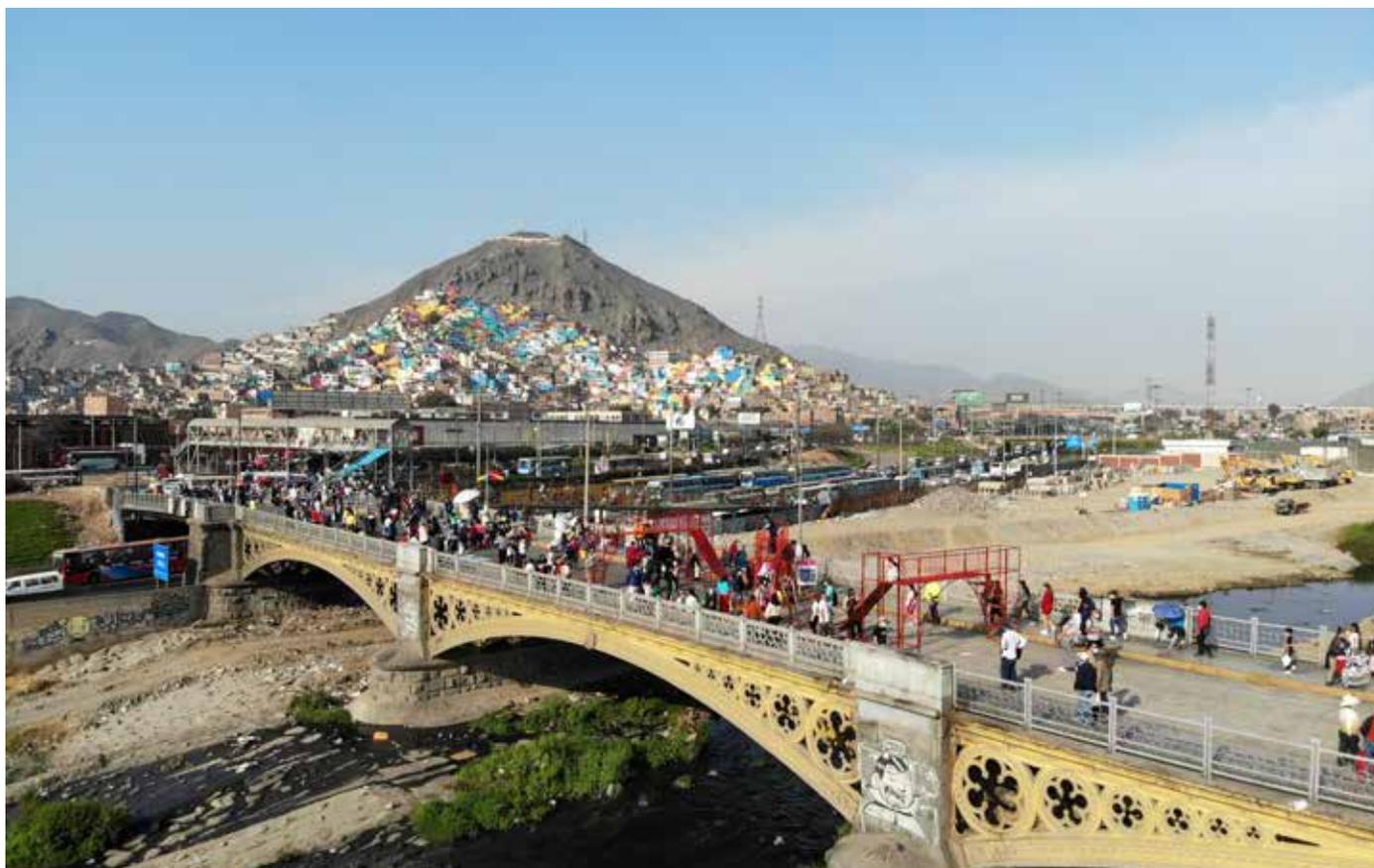


Imagen 6. AAAAAA, perspectiva aérea. Foto: Asiel Núñez.

La instalación articula una crítica de las convenciones que rigen los espacios y los procesos de aprendizaje: las posturas estáticas, el terror a la distracción y al conflicto, las relaciones jerárquicas —la neta separación entre el *arriba* y el *abajo*, como en un puente—; y celebra el juego como forma de aprendizaje y lenguaje universal capaz de resignificar la ciudad a través de la acción lúdica (Pérez de Arce 2014).

La obra pone en evidencia la presencia de la infancia en la ciudad, estableciendo así un diálogo con algunos antecedentes disciplinares, cuyos imaginario proyectual y retórica visual han sido constantemente escenario de juego, azar, sorpresa; en las décadas de 1950 y 1960, en particular en el contexto de la posguerra europea, colectivos y vanguardias<sup>8</sup> recurrieron constantemente a la infancia en las representaciones de arquitectura, como símbolo de renovación y revolución de lo ordinario (Smithson 2010 [1990]).

## CONCLUSIONES

Las cuatro iteraciones del concepto de aula celebran la magia de lo ordinario a través de los proyectos expuestos, cuyo carácter prototípico propone implícitamente algunas preguntas de orden pragmático: ¿cómo transformar las aulas y escuelas en talleres?, ¿cómo expandir las aulas hacia el espacio abierto?, ¿cómo imaginar un aula que se adapte a diversos contextos?, ¿cómo aprendemos de la experiencia de la ciudad como escuela?

Las características de los cuatro proyectos permiten tejer reflexiones y principios comunes que se pueden transferir a diversas escalas y complejidades, trascendiendo el marco de los programas educativos y, más bien, diluyendo la propia noción de *programa* en pro de la noción de *uso*.

La apropiación del espacio arquitectónico por parte de sus habitantes señala y promueve una condición de identificación y cuidado entre sujeto y objeto; el uso intenso —concreto y simbólico—<sup>10</sup> de la arquitectura introduce la posibilidad de una autoría común de los proyectos, entendidos como medios de provocación y participación que detonan el mayor número posible de oportunidades.

De la misma forma que la educación, la arquitectura es una forma de habilitar relaciones y oportunidades (referencia al pensamiento de Alfredo Hoyuelos y Loris Malaguzzi, en Cabanellas y Eslava 2005). El confinamiento que nos ha separado del ámbito físico de la escuela ha transformado profundamente el concepto de aprendizaje, poniendo en evidencia la centralidad del valor social de la institución escolar como ámbito relacional de lo colectivo y lo diverso; bajo este principio, tenemos la oportunidad de reformular y reformar la propia idea de escuela, hacia una arquitectura que responda a nuestra constante e innata voluntad de aprender (Kahn, en Lobell 2020).

## NOTAS

- 1 Proyectos desarrollados por Diadia Arquitectura, codirigido por Carmen Omonte Miraval y Michele Albanelli.
- 2 El libro *Espacios de aprendizaje. Reflexiones sobre la relación entre el diseño, la arquitectura y la pedagogía* (Albanelli 2021), publicado por la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC), plantea una reflexión interdisciplinaria y

multiescalar en torno al rol del *espacio como maestro*, concepto inspirado en la filosofía pedagógica Reggio Emilia, capaz de trascender ámbitos geográficos, sociales y disciplinares.

- 3 Según la Encuesta Nacional a Instituciones Educativas (Eneedu), del Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI), publicada en 2019, el material predominante en los patios escolares es el concreto, que se encuentra en el 46,3% de los colegios nacionales y que alcanza hasta el 75,6% si se mide en los locales escolares del área urbana.
- 4 La frase, contenida en el tercer panel de la serie *Lost Identity* (CIAM, 1956), invita a celebrar los espacios ordinarios de la cotidianidad (el umbral de la casa) que, de ser considerados residuales, pasan a reclamar un rol central en la producción de las dinámicas urbanas.
- 5 Urban95 Lima tiene como objetivo crear espacios urbanos seguros, saludables y estimulantes, y servicios y formas de acceso que mejoren las condiciones psicosociales para un desarrollo adecuado de la primera infancia (definición tomada de la página web de la organización).
- 6 El evento cultural colectivo Espacios Revelados Lima «busca transformar lugares no aprovechados de la ciudad a través de ideas artísticas y estimular a ciudadanos y a artistas a deshabitar lo acostumbrado para ver la ciudad con otros ojos» (definición tomada de la página web de la organización).
- 7 En una conversación informal en el ámbito del evento Espacios Revelados Lima, el señor John Zapata, coordinador de la asociación de los comerciantes del puente Balta, describe de esta forma su espacio cotidiano de trabajo.
- 8 La referencia convoca en específico las vanguardias italianas (Superstudio, Global Tools, entre otros) y el grupo internacional Team 10, cuyo cuerpo de pensamiento y obras resulta sumamente vigente en el contexto de la contemporaneidad.
- 9 En una entrevista de 2020, el filósofo italiano Francesco Tonucci propone convertir la casa en un «laboratorio», y sostiene que «la cocina, por ejemplo, es un laboratorio de química».
- 10 La definición del uso *concreto* y *simbólico* hace referencia al ámbito del juego como lenguaje y medio de aproximación, comprensión y transformación de la realidad.

## BIBLIOGRAFÍA

- Albanelli, Michele (2021). *Espacios de aprendizaje: reflexiones sobre la relación entre el diseño, la arquitectura y la pedagogía*. Lima: Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.
- Branzi, Andrea (1996). «El entorno». En VVAA, *Los cien lenguajes de la infancia*, p. 42. Barcelona: Asociación de Maestros Rosa Sensat.
- Cabanellas, Isabel y Clara Eslava (coordinadoras) (2005). *Territorios de la infancia: diálogos entre arquitectura y pedagogía*. Barcelona: Graó.
- Cepi, Giulio y Michele Zini (editores), Antonio Petrillo, Vea Vecchi, Carla Rinaldi y Andrea Branzi (2009). *Niños, espacios, relaciones: metaproyecto de ambiente para la infancia* (título del original italiano: *Bambini, spazi, relazioni. Metaprogetto di ambiente per l'infanzia*). Buenos Aires: Red Solare de School of Art and Communication.
- Fernández Contreras, Javier (2013). «La planta Miralles: representación y pensamiento en la arquitectura de Enric Miralles». Tesis doctoral, Escuela Técnica Superior de Arquitectura (ETSAM), Universidad Politécnica de Madrid (UPM).
- Hertzberger, Herman (2008). *Space and Learning: Lessons in Architecture 3*. Rotterdam: Naio Publishers.
- Hoyuelos, Alfredo; Clara Eslava y Miguel Tejada (2005). «Los territorios de juego de la infancia». En Isabel Cabanellas y Clara Eslava (coordinadoras), *Territorios de la infancia: diálogos entre arquitectura y pedagogía*. Barcelona: Graó.
- Lobell, John (2020). *Architecture as Philosophy*. Nueva York: The Monacelli Press.
- Lynch, Kevin (1960). *The Image of the City*. Cambridge: The MIT Press.
- Pérez de Arce, Rodrigo (2014). «Calle y Playground: la domesticación del juego en el proyecto moderno». En Lars Bang Larsen y Rodrigo Pérez de Arce (editores), *Playgrounds-Reinventar la plaza*, pp. 80-97. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- Smithson, Alison y Peter (2010) [1990]. «Lo “así hallado” y lo “hallado”». En Enrique Walker, *Lo ordinario*, pp. 93-100. Barcelona: Gustavo Gili.