

# Aprendizaje por contagio

## Case of study: Campus de tecnificación proyectual 100x10

Atxu Amann y Alcocer<sup>1</sup>, Rodrigo Delso Gutierrez<sup>2</sup>, Borja Gómez Martín<sup>3</sup>  
andresyatxu@yahoo.es, goldeye\_001@hotmail.com, borja@undefinedoffice.com

<sup>1</sup>Departamento de ideación gráfica arquitectónica  
Escuela Técnica Superior de Arquitectura de  
Madrid  
Madrid, España

<sup>2</sup>Departamento de proyectos arquitectónicos  
Escuela Técnica Superior de Arquitectura de  
Madrid  
Madrid, España

*Resumen*— Se presenta al congreso de innovación el análisis crítico de la experiencia registrada en directo en el mes de julio en el primer campus de tecnificación de 240 horas en el centro de alto rendimiento 100x10 creado ex profeso para este acontecimiento en el que un colectivo diverso de docentes, alumnos, profesionales, artistas y otros implicados potenciarán 100 habilidades básicas de los discentes a partir de los talentos y rarezas naturales individuales mediante estrategias de extrañamiento desarrolladas en un entorno natural susceptible de ser lugarizado.

*Palabras clave:* *extrañamiento, contagio, autocrítica, cooperación, habilidad, acompañamiento, proyectar, desintoxicar, postproducción, convivencia, innovación, investigación, proyectar, aprovechar, reutilizar, sintetizar, olvidar, ironizar, pasear, planificar, desaprender.*

### INTRODUCCIÓN

En un entorno natural que propicia el extrañamiento a través de la gestión de la supervivencia básica, donde no hay fechas de entrega, ni aprobados, ni créditos, ni competencias, ni jerarquías, nos sumergimos mediante una estrategia de acción continua en un modelo de aprendizaje por contagio.

Los que fueron los mejores alumnos, acompañados de sus mejores profesores, ahora compañeros, ayudan a los que lo serán en un futuro, a desarrollar cien habilidades básicas en el proyectar a través de cien acciones que tendrán lugar en diez días.

En este espacio de aprendizaje, no hay domadores ni domados, solo acompañantes, entrenadores expertos que convierten las legítimas rarezas de cada uno en habilidades especiales y diversas que serán usadas por todo el grupo en un hiperejercicio de sinergia colectiva. Sin profesores, unos juegan el papel de mostrar a otros sus propias habilidades y saberes, respetando la libertad, en un ambiente colectivo, justo, plural y digno, en un espacio tan dionisiaco, por su vinculación al placer, como esquizofrénico, en el que cada uno crea su propio montaje cogiendo capas de la realidad que le interesan.

### ANTECEDENTES HISTÓRICOS

Frente a la República de Platón, aspirante a una monarquía injusta, jerárquica y totalitaria, Epicuro propone una comunidad filosófica construida sobre la amistad, un lugar de los que aspiran al imperio sobre sí mismos; una comunidad para la individualidad: el jardín se funda sobre sí mismos; sobre un contrato ético, un compromiso consigo mismo de transformación individual.

El proyecto de Onfray es una iniciativa de marginalización colectiva, de intensificación artística “inconfesable”, de comunidad de sobrada radical, ejercidas en tiempos del horario social general. Es un hacerse “distintamente igual” a los otros, un instalarse en el extrañamiento personal radical. Un buscar sin descanso la desmitificación, la descotidianización.

El jardín es un lugar intempestivo donde practicar la dulzura.

Nietzsche desea un laboratorio de amistad y filosofía, un lugar donde el maestro (sabio) aprende/enseña a liberarse de su magisterio. Un lugar donde aprender a ser libres.

### OBJETIVOS

Desarrollar la capacidad de reflexionar sobre la acción y transmitir dicha reflexión. El trabajo se desarrolla a través de una sucesión continua de acciones que son excusa para trabajar cada una de las habilidades que se quieren ejercitar. Cada acción adjunta un sistema de reflexión y análisis sobre el procedimiento y el resultado final.

Adquirir la capacidad de explicitar los procesos de proyectar a medida que se piensan y construyen mediante métodos audiovisuales. Proceder de manera continua a verbalizar tanto los sistemas como los procesos y procedimientos y asumir la variación, evolución y mutación constante de los sistemas y su capacidad para improvisar y adaptarse.

Desarrollar la capacidad de sistematizar conceptos y operaciones aislando situaciones que permitan su comunicación así como la utilización de herramientas de trabajo que doten a los discentes de mecanismos que

garanticen la consecución de lo anterior de tal manera que puedan reflexionar de manera abstracta sobre realidades concretas, pudiendo aislar las variables de la realidad que les interesen y poner en relevancia la relación entre ellas.

Ejercitar la capacidad de interpretar productos analizándolos desde una mirada inteligente que desvele los procedimientos y permita establecer conclusiones.

Desarrollar la capacidad de crear, entender, leer y traducir distintos códigos que les permitirán generar lecturas personales de la realidad y por ende producir situaciones innovadoras.

Trabajar con precisión en el desarrollo del trabajo, la importancia de la toma de posición ante las situaciones que se producen y nuestro papel en ellas.

Ejercitar la capacidad para ser libres mediante la destrucción, incluso de los propios enunciados o ejercicios, bajo la responsabilidad de la superación.

#### SISTEMA NO-DOCENTE

Ser educador es ser enseñante de la libertad y ser profesor es enseñar a ser libres. Aspiramos a la amistad. El lenguaje, lo que se dice es lo que es, porque el lenguaje son las manos del pensamiento. Libertad es la incautación, es espontaneidad, es autopoiesis, es aprender a diagramar, abrirse al genio, tratar con la ninfa, inventar personajes, es saber fluir, sin pensar es hacer...hacer, tratar con el exterior sin prejuicios, acompañar la música de la vida.

No hay profesores ni alumnos en sentido estricto. Tan sólo un grupo de diógenes cerebrales, que acumulan datos de la realidad: los absorben, los filtran, organizan y clasifican, relacionando imágenes y discursos sin adoctrinar, de tal manera que en 240 horas, treinta futuros y veinte pasados formamos un presente alternativo. El trabajo permanente del equipo de monitorización que desarrolla su labor alienado por el entorno creativo y la producción constante es completado por la suma de inputs externos de la realidad intencionadamente provocada.

#### A. *IncurSIONES CONSTANTES*

Un conjunto de habilidosos invitados llevan a cabo una serie programada de incursiones en el periodo de desarrollo de la actividad, que introducen un grado de conexión con la realidad en un curso alejado del espacio- tiempo cotidiano. Dos incursiones diarias de alimento intelectual hacen un total de veinte incursiones en diez días que suponen un input fundamental de activación del grupo desde el exterior, además de una plusvalía de habilidades previstas o no.

El grupo discente escoge la manera de relacionarse con los invitados, en función de la actividad diaria, el grado de entrega, la capacidad de transmitir o no las habilidades de los mismos. Nadie viene a dar clases magistrales, conferencias o charlas: no hay conocimiento si uno habla y otro escucha. El trabajo en equipo, la participación, la insurrección, la negociación y el contagio son el guión de las relaciones que discurren entre los

invitados y el colectivo implicado. El único punto común entre todos los invitados: compartir una comida en la gran mesa alargada en mitad del campo.

#### B. *Monitorización permanente*

Un equipo en constante actividad mantiene el estado de tensión durante el proceso de aprendizaje insertando de manera constante variables que alteran, activan, derivan o reconstruyen. Sobre la capa de realidad generada por el equipo de monitorización permanente cada uno de los participantes genera su propia realidad. Escoge la información, los procesos y procedimientos de entre los que se están llevando a cabo en el instante incluyendo las de los invitados, de tal manera que son capaces de construir su propio sistema. El acercamiento y alejamiento es el ritmo de toda acción tanto a nivel proyectual, como afectivo aunque éste último cada día se hace más difícil.

#### TALLER

El aprendizaje ocurre en un taller que implica a los participantes en procesos que fomentan las actitudes de conocimiento ligadas a la transversalidad y a lo interdisciplinar, dentro de un modelo pedagógico flexible y totalmente experimental.

El propio espacio del taller (*del francés atelier*) está en constante re-construcción y no limitado a un entorno físico cerrado de trabajo. La configuración del espacio tanto interior como exterior está sometida a constante reformulación en función de las actividades y necesidades que surgen en el proceso de aprendizaje. El colectivo lo manipula, adapta, lo hace crecer o encoger en función de las situaciones que se producen.

Las necesidades que derivan de los procesos y procedimientos se manifiestan en nuevas configuraciones, construcciones y deformaciones de los modelos físicos de ocupación del espacio. La reflexión y crítica sobre el propio espacio de trabajo es constante. El taller es también un taller de sí mismo.

El espacio de trabajo se extiende además al exterior, se apropia de las necesidades vitales. 240 horas de trabajo sin interrupción exigen convertir los espacios de relación en taller. La construcción y reconstrucción de las relaciones físicas y sociales se suceden de la misma manera que ocurre con el trabajo propuesto. Están en desarrollo constante. La reflexión, construcción y desarrollo del proyecto del espacio vital pasa a convertirse en un taller dentro del taller.

Los espacios de trabajo generados están sometidos constantemente a mecanismos de análisis, de prueba y error. Son analizados, criticados y reformulados.

#### DESARROLLO

El trabajo se desarrolla en un espacio-temporal de 240 horas intensivas de aprendizaje continuo programado topológicamente, sin días ni noches. Los procesos de desarrollo intelectual no ocurren de manera lineal, sino

mediante la captura simultánea de conocimientos desvinculados y reconectados sistemáticamente en función de los intereses y rarezas individuales.

#### A. *Aprendizaje topológico*

No existe un guión, una medida temporal de los acontecimientos que se suceden de manera programada; sino un diagrama de realidades superpuestas que define las capas de conocimiento que cada uno construye durante el proceso de desarrollo del curso, veinte alumnos, veinte cursos.

Dentro del diagrama de opciones superpuestas cada discente asume el camino que quiere tomar. Se acerca o aleja de las acciones que ocurren de manera constante. Busca el contagio de unos u otros. Manifiesta sus intereses, reflexiona sobre sus posibilidades encuentra sus metas, busca sus posibilidades.

Sólo mediante la capacidad de incorporar los intereses propios en los procesos creativos hemos conseguido el máximo de nosotros mismos. Cada uno aprende lo que quiere aprender.

#### B. *Modelo de programación (hipercurso)*

No disponer de un guión lineal supone la preparación de un sistema redundante de variables donde los programas exceden el tiempo en suma, y las habilidades superan las posibilidades. Los caminos para llegar al mismo resultado son múltiples y los recursos tienen que ser directamente proporcionales a la multiplicidad de opciones: plusvalía de conocimiento.

Sólo un sistema pedagógico redundante puede asumir la complejidad del aprendizaje desde las rarezas individuales.

Un hipercurso permite a cada individuo desarrollarse de manera individual y compleja. No existen restricciones en la evolución de los individuos, el desarrollo no está programado.

#### C. *Items de aprendizaje*

En un proceso crítico de aprendizaje personal incentivado, y en un estado de alto rendimiento, resulta complicado marcar pautas de evaluación-estado de tal manera que cada individuo pueda medir el momento de aprendizaje en el que se encuentra. Para ello se diseñan ejercicios rápidos en forma de “test de cooper” proyectual de 12 minutos. La comparación con el resto de los participantes así como de él mismo en relación a sus ejercicios anteriores, aporta a cada uno la información necesaria para encontrarse a sí mismo en el proceso de aprendizaje.

#### D. *Puesta en común, síntesis y reflexión*

En este contexto de aprendizaje creativo ininterrumpido de alta intensidad fue necesario incorporar un rol docente que potenciara la puesta en común de los resultados y provocara las reflexiones colectivas. Los espacios-tiempos desayuno y cena.

La prolongación del taller de trabajo en las acciones de la vida diaria deriva en dos momentos de trabajo extraordinario

donde el cuerpo se mantiene entretenido en la preparación ingesta de alimentos liberando el espacio cerebral para la reflexión.

El desayuno es la activación diaria, donde se leen textos, se producen provocaciones, encuentros, se comentan diagramas, plantas, poemas, reflexiones de otros, directamente relacionadas con el contenido intelectual del día.

La cena es el momento de terapia reflexiva del pasado inmediato donde se comparte el trabajo acumulado con un análisis crítico de la actitud y de los ejercicios; es el momento de analizar hasta donde hemos sido capaces de llegar, cómo, en qué condiciones y finalmente situarnos en el presente.

#### E. *El juego, el placer y la acción*

Se reduce la tensión del proceso creativo introduciendo el juego y el placer en la actividad. Tanto la acción previa, como la reflexión posterior y los inputs incorporados han estado teñidos lúdicamente y el disfrute (enjoy) no solo ha incrementado considerablemente la productividad en los procesos de trabajo sino que alterado positivamente el ambiente y las relaciones del colectivo implicado.

Los hábitos generados de baile, actividad física, música y declamación de lecturas interesadas en torno a las acciones generadas así como la ejercitación y destreza conseguida en los periodos de reflexión posterior se han manifestado como un eficaz mecanismo de generación de situaciones innovadoras.

#### F. *Capacidad crítica*

Este cuestionamiento constante de las premisas establecidas, de la realidad cotidiana, de los enunciados, se ha convertido en un hábito, en un procedimiento de trabajo, en una rutina. Un ejercicio de reflexión constante, inicialmente inducido y automáticamente acogido ha desarrollado la capacidad crítica del grupo, forzando a la madurez y a una actitud de toma de posición respecto al Mundo.

#### G. *Amateurismo*

Frente a profesionales “experimentados” que piensan que no necesitan aprender nada más y saben lo que pueden dar de sí, los aficionados no tienen ni idea de sus limitaciones y generalmente intentan superarlas. Aprendemos por contacto, por contagio. Todos tenemos que ver: el proyecto dirige nuestra mirada y nuestros movimientos.

#### H. *Provocar*

Transmitir pasiones supone no esperar respuestas activas, y sólo puede ser provocación, conmoción de extrañeza radical. Provocar es ir delante, arrastrar a lugares desérticos, insólitos. El arrastrado debe estar dispuesto a sentir, a involucrarse en la experiencia.

Otra cosa es acompañar, que es ir detrás, empujando, respondiendo, no enunciando.

### *I. Innovar*

Innovar es responder a la curiosidad con tolerancia; desmitificar, ver lo general, reinterpretar. Romper lo convencionalizado. Buscar la extrañeza. Perseguir la emoción de un desenfoque/reenfoco. Responder más que preguntar. Tantear nuevas formas de transgredir, afirmar, operar... Incompatible con perseguir competencias. Innovar es perseguir autodisciplina, autoexploración, formas de acción y formas de significación..., intervención. Aprender oficios, formas de saber y hacer y luego reflexionar.

### *J. Jugar*

Quizás el objetivo humano fundamental sea hacer de la vida un ininterrumpido juego. ¿Y la educación? Esa sí es un inevitable juego, por así decirlo, que hace que en el campo de los conocimientos verdaderos pueda utilizarse el que es pertinente para la transformación, la modificación, el mejoramiento del sujeto.

### *K. Equilibrar*

Las situaciones de desarrollo físicas e intelectuales se mantienen en equilibrio; a veces inestable pero equilibrio. El desarrollo intelectual se interrumpe por el ejercicio o el baile como mecanismo de oxigenación natural: somos uno, somos animal y el cuerpo y la mente han de saber dialogar.

### *L. Reducir / Encoger*

No hay wifi, no hay internet, el trabajo se realiza "reduciendo las variables". Toda la información necesaria, está disponible, se inventa o se toma de los invitados.

Se reducen además los gastos energéticos reduciendo los sistemas tecnológicos disponibles que hay que diseñar; por ejemplo el sistema de duchas. Las necesidades son motivo de reflexión. La realidad se va construyendo. Los sistemas se miden. El gasto se encoge. Decrecimiento es el lema.

## RESULTADOS

100x10 ha obtenido tantos resultados como personas han participado en él, como habilidades se han desarrollado, como invitados han concurrido, como cenas se han celebrado.....

La construcción de un hipercurso donde los programas son múltiples; las habilidades, incontables; los caminos, redundantes; los participantes, los recursos excesivos....la

cualidad se ha fundido en la cantidad y se ha erigido en beneficios éticos, resultados intelectuales, productos empáticos.....para un no mercado del conocimiento,

Cada individuo ha obtenido un resultado distinto que tiene que ver con sus capacidades personales, con sus intereses, con su motivación y con su búsqueda personal, que han valorado como totalmente positivo. Cada uno se ha desarrollado en su dirección, y su evolución ha sido medida sobre su propio camino.

### *A. Aprendizaje*

El tiempo de aprendizaje de habilidades básicas para el arquitecto se reduce considerablemente al pasar del modelo pasivo (profesor-alumno) al modelo activo (compañero experto-compañero). Los implicados aprenden reproduciendo, interiorizando, extrapolando, personalizando y asimilando las habilidades de quienes comparten con ellos horas de concentración.

Se enfrentan de manera directa a sus compañeros expertos, ponen en duda sus habilidades, cuestionan constantemente.

### *B. Innovación*

La traslación de modelos de aprendizaje propios de las disciplinas físicas (como son los centros de tecnificación) en los que un conjunto de expertos transmite los conocimientos de manera demostrativa y ejercita las habilidades naturales específicas propias de cada individuo deriva en un modelo de enseñanza intelectual de precisión para ramas de conocimiento práctico-abstractas. Es importante señalar en este sentido el carácter retroalimentador y de formación continua de estas experiencias donde los implicados, más o menos experimentados, se cambian los papeles constantemente.

### *C. Competitividad*

Al ejercitarse en habilidades específicas los alumnos han sido capaces de mejorar su capacidad de reacción ante un problema creativo nuevo y enfrentarse a él con un nivel de confianza mayor. El resultado es una respuesta eficaz y eficiente en un tiempo mucho menor y una capacidad mejorada para defender el conocimiento construido al disponer de nuevas herramientas para articular el campo crítico en el que un proceso abstracto ha sido fundado.

### *D. Autoevaluación y fracaso*

En un curso autoconstruido es fundamental que el individuo se evalúe a sí mismo y sea capaz de detectar de manera crítica (autocrítica) la consecución de los resultados y el valor del proceso que ha desarrollado.

Sin recetas prescriptivas, sino estímulos, cada estrategia docente es pura táctica; intentando cultivar la actitud de aprender en una acción continuada, con un docente a veces no

identificable que hace malabarismos entre la provocación y la complicidad. Asumir que estos procesos de conocimiento, concepción y desarrollo se ven absolutamente afectados por los cambios tecnológicos y las nuevas herramientas a nuestra disposición, supone admitir nuevos modos de expresión para los nuevos órdenes parámetros –cualitativos, y pensar en la posibilidad de prescindir de figuras que parecían eternas y de nuestras propias asignaturas tal y como están contempladas en los planes de estudio.

Y al reconocer y forzar el carácter experimental–ensayístico de los procesos, debemos valorar el fracaso como parte de los mismos, abandonando el sistemático empeño de la obtención de unos resultados evaluables y mostrables en una plusvalía de publicaciones, exposiciones y congresos.

Figura aquí un extracto de la reflexión del curso que algunos de los participantes han cedido:

*“[...] en este ambiente de caos productivo y abstracto en que los acontecimientos van derivando al parecer de manera azarosa pero con un fin detrás muy potente.”*

*“[...] pero sí que sé que me ha provocado, me ha vacilado, me ha desnudado, te hace conocerte plantearte y reflexionar sobre algo.”*

*“No pretendo llegar a una conclusión clara, no es mi intención llegar a ella porque todo es parte de un proceso en el que si no actúas se estanca [...].”*

*“Ha sido un cúmulo de experiencias, un aprendizaje basado en el desarrollo personal, en la actividad mental y en el descubrimiento de que ni las capacidades ni los prejuicios que tenemos son pequeños.”*

*“Hemos tratado mil temas, nos hemos posicionado en los dos lados de la moneda, hemos estado a favor, en contra, confundidos, hemos argumentado, contraargumentado y boxeado.”*

*“[...] todos hemos experimentado un poco porque no había referencias para saber cómo tiene que funcionar un proyecto de este tipo.”*

*“Que hayamos sido todos iguales a la hora de aprender tantas cosas nuevas es algo que estoy tan seguro que funciona, que creo que va a ser lo único que no me cuestione al salir de aquí.”*

*“Se ha creado y estimulado que cada uno se desarrolle, que empiece a pensar con su propia cabeza y se dé cuenta que realmente, tiene una opinión mucho más fuerte de lo que cree.”*

*“[...] es trabajar en equipo pero pensar cada uno por sí mismo y ser crítico con uno mismo y con los demás. Es hacer un proyecto de todo, muchos proyectos de nada... y volver a preguntárselo todo otra vez.”*

## CONCLUSIONES

100x10 ha aparecido como un espacio de innovación pedagógica en el que la descontextualización y el aislamiento han derivado en la posibilidad de comunicarse de manera diferente con uno mismo y con los demás. La costumbre y el entorno habituales arrastran taras que condicionan, limitan y dirigen el criterio, las opiniones, las acciones y las reflexiones.

Lo conocido homogeniza y tergiversa la mirada de todos como actores del teatro de la cotidianidad, impidiendo lecturas alternativas, reflexiones transversales que no disuelven la culpabilidad de la mediocridad diaria.

100x10 no ha tenido un carácter aritmético, de caja registradora de habilidades, horas y minutos. Lo natural es progresar en un ámbito académico como el de la arquitectura: 1000, 10000 o 5768 habilidades, relaciones, experiencias impactos, palabras, maquetas, horas de ordenador o pasos andados son los toques de balón de Messi en la Masia.

Ante la realidad, tomar iniciativas que aúnen innovación, educación, heterodoxia, juventud (y vejez) con ganas de hacer, supone la única opción. Los ingredientes fundamentales de esta experiencia no son extraños; si acaso, ajenos a la ortodoxia educativa de los ámbitos oficiales, donde los espacios de oportunidad son escasos pero los que hemos fabricado este proyecto de ideas, intereses, habilidades, historias y experiencias somos expertos en buscarlos.

No existen conclusiones todavía; como poco esto es el comienzo de un proyecto complejo en construcción con bordes difusos pero sabedor de que la arquitectura es sobre todo una actitud: ni una profesión, ni un saber, ni una ciencia, ni un arte.

¿Cómo infectar a los casi adolescentes con una actitud contra la que han sido vacunados, contra todo lo que supone construcciones mentales más allá del puro utilitarismo? El contagio se ha producido finalmente por contacto, de manera casi azarosa, probabilística, caótica,..... por cansancio.

## NO MERCANTILIZACIÓN/ AGRADECIMIENTOS

Es importante señalar que 100x10 ha sido posible gracias a una “cultura de la generosidad alternativa al sistema capitalista, en el que todos hemos puesto de forma desinteresada los excedentes en nuestro poder, a pesar de que podrían haber sido mercantilizados: bien con sus habilidades: Atxu Amann, Gonzalo Pardo, Luis Díaz Mauriño, Javier Seguí, Martín Lejárraga, Andrés Cánovas, Alvaro Soto, Almudena Ribot, Ignacio Borrego, Sergio del Castillo, Eva Castiñeira, Ramón Gámez, Marta Maíz, Enrique Herrada, Javier Argota, Malu de Miguel, Rodrigo Delso, Ioannes Busca, Borja Gómez; bien cediendo su pueblo y paisaje, MMDA, Martín Muñoz; bien Alfredo de la ETSAM que facilitó el mobiliario en desuso; bien al equipo de participantes que invirtieron arriesgando: Erika, Alejandro, Ana, Sofía, Marina, Guille, Santi, Jaime, Alber, Jorge, Rob, Cristina, Adrián y Natalia.

## REFERENCIAS

Todas las referencias han sido sustraídas de los textos que el profesor Javier Seguí generosamente comparte: resúmenes, pensamientos, reflexiones, referencias, confesiones y poemas. Innovemos también en los Congresos.

