

# PRÁCTICAS DE INTRA-ACCIÓN. LA PERFORMANCE DE LOS CUERPOS ENTRE LA IDEACIÓN, LA MATERIALIZACIÓN Y EL HABITAR DEL ESPACIO URBANO-ARQUITECTÓNICO: NUEVAS PERSPECTIVAS EN LA DOCENCIA

Intra-action practices. The performance of bodies between ideation, materialisation and the inhabiting of urban-architectural space: New perspectives in teaching

Práticas de intra-ação. O desempenho dos corpos entre a ideação, a materialização e a habitação do espaço urbano-arquitetônico: Novas perspectivas no ensino

GERMÁN MONTENEGRO MIRANDA

Pontificia Universidad Javeriana, Departamento de Arquitectura, Bogotá, Colombia,  
montenegrog@javeriana.edu.co  0000-0003-3207-287X

JOSÉ JAVIER ALAYÓN GONZÁLEZ

Pontificia Universidad Javeriana, Departamento de Arquitectura, Bogotá, Colombia,  
alayon.j@javeriana.edu.co  0000-0002-0513-2729

CAROLINA VALBUENA-BERMÚDEZ

Pontificia Universidad Javeriana, Departamento de Arquitectura, Bogotá, Colombia,  
valbuenas@javeriana.edu.co  0000-0003-1592-1008

## RESUMEN

Este artículo revisa los postulados del performance aplicados al diseño de la arquitectura y el urbanismo, para aportar a la construcción de conocimiento alternativo a la tradición representacionalista en la cual se han desenvuelto estas disciplinas y su posible uso en la docencia. La inquietud surge de las preguntas de Karen Barad: ¿cómo las cuestiones de “hecho” han sido reemplazadas por cuestiones de significación? y ¿cómo llegó el lenguaje a ser más confiable que la materia? Mediante una revisión de los autores que se han aproximado a estas interrogantes se estudian tres categorías para discutir nuevos aportes en la materialización de los cuerpos que, en el caso concreto de Latinoamérica, produce experiencias híbridas entre el conocimiento hegemónico y las acciones espontáneas para concebir el espacio desde otras lógicas. El cruce de estas prácticas con los enfoques de la docencia y la práctica de la arquitectura desde la epigénesis, la palingénesis o lo ex-nihilo, permite plantear alternativas al representacionalismo dominante.

**Palabras clave:** performance, rendimiento, representacionalismo, metodología de diseño, docencia.

## ABSTRACT

This article reviews the postulates of performance applied to design of architecture and urban planning, to contribute to the construction of alternative knowledge to the representationalist tradition in which these disciplines have developed and its possible use in teaching. The concern arises from Karen Barad's questions: how have questions of 'fact' been replaced by questions of meaning, and how did language become more reliable than matter? Through a review of authors who have approached these questions, three categories are studied to discuss new contributions in the materialisation of bodies, which, in the specific case of Latin America, produce hybrid experiences between hegemonic knowledge and spontaneous actions to conceive space from other logics. The intersection of these practices with approaches to teaching and the practice of architecture from epigenesis, palingenesis or ex-nihilo, allows us to propose alternatives to dominant representationalism.

**Keywords:** performance, representationalism, design methodology, teaching.

## RESUMO

Este artigo analisa os postulados da performance aplicado ao projeto de arquitetura e planejamento urbano, a fim de contribuir para a construção de um conhecimento alternativo à tradição representacionista na qual essas disciplinas se desenvolveram e seu possível uso no ensino. A preocupação surge das perguntas de Karen Barad: como as questões de "fato" foram substituídas por questões de significado, e como a linguagem se tornou mais confiável do que a matéria? Por meio de uma revisão de autores que abordaram essas questões, são estudadas três categorias para discutir novas contribuições na materialização dos corpos, que, no caso específico da América Latina, produzem experiências híbridas entre o conhecimento hegemônico e ações espontâneas para conceber o espaço a partir de outras lógicas. A interseção dessas práticas com abordagens de ensino e prática da arquitetura a partir da epigênese, palingenese ou ex-nihilo, permite propor alternativas ao representacionismo dominante.

**Palavras-chave:** performance, desempenho, representacionismo, metodologia de design, ensino.

## 1. INTRODUCCIÓN

En los procesos creativos relacionados con la producción del espacio, la comprensión del conjunto de cuerpos humanos y no humanos que gravitan en él resulta fundamental para definir su forma y desempeño. Así, el espacio arquitectónico y urbano puede considerarse un contenedor de cuerpos de diferente índole que constituyen una arquitectura líquida (Solá-Morales i Rubio 2001), representada en flujos que circulan o se estancan en distintas formas de habitar. Estos cuerpos se inscriben en el lenguaje de acción constituyendo un performance de su existencia, el cual suele ser interpretado por los diseñadores para configurar espacios sólidos y estructurados, al mismo tiempo que es el resultado espontáneo de quienes moldean su hábitat en la vida cotidiana.

Desde las prácticas del diseño hegemónico, todos los cuerpos que atraviesan o permanecen en el espacio se convierten en representaciones abstractas para constituir un conocimiento intrincado en los procesos de producción de la arquitectura y la ciudad. Estas representaciones

podrían distinguirse como performances, en la medida en que se entiendan los cuerpos humanos —sujetos— y no humanos —objetos— como intérpretes directos del espacio en tiempos determinados. Esto plantea inquietudes relacionadas con una nueva forma de conocimiento basada en la acción, que evidencia una brecha entre lo fáctico u ontológico frente a las formas hegemónicas que supuestamente los representa, entre los cuales se encuentra un mediador conocedor, quien construye la representación o la acción, para este caso el arquitecto o urbanista, profesional o en formación.

En esta dirección el artículo plantea una forma de comprensión con base en la noción de “intra-acción agencial” de Karen Barad (2003) que implica una comprensión de la agencia en sujetos y objetos, solo distinguible en relación con sus enredos mutuos —nunca como elementos individuales ni independientes—, por lo cual, solo es posible identificarla dentro del lenguaje de las intra-acciones. Lenguaje que se produce entre un conjunto de “unidades básicas de la existencia” (2007, 380), tanto físicas como conceptuales, o, en otras palabras, materiales y discursivas. El término plantea la diferenciación con la más usual «interacción» —que presupone la existencia primaria de entidades o relatos independientes—, para propiciar un giro conceptual según el cual los elementos no están separados, sino que participan con sus límites y propiedades en la intra-acción. Según Barad, “la intra-acción otorga significado a los conceptos (articulaciones concretas del mundo)” (2003, 140). Por tanto, se trata de una apuesta más ontológica que epistémica, por donde se puede transitar hacia una comprensión fáctica de la naturaleza causal que mueve la acción entre objetos y sujetos en el espacio, desde las prácticas discursivas en las que se idean, producen y habitan en el curso de su historicidad.

Según lo anterior, es posible entender como el representacionalismo en la docencia hegemónica, determina sujetos cognoscentes enredados en una densa red de representaciones de modo que “sus mentes no pueden distinguir claramente cómo el camino de los cuerpos visibles se pierde dentro del lenguaje” (Barad 2003, 4). En consecuencia, este artículo propone traducir el concepto de intra-acción agencial al campo de la docencia en arquitectura y urbanismo como proceso analítico modulado a través de la performance de los cuerpos en el espacio, para identificarlos como fenómenos que se pueden reconfigurar a partir de describir e interpretar su agencia. Así las cosas, con este recurso se intenta evidenciar nuevas perspectivas de estudio en el campo del diseño urbano-arquitectónico a partir de comprender la intra-acción de los cuerpos en el espacio, como la combinación de “agencias” que estos poseen para transformar el entorno.

## 2. MÉTODO PARA IDENTIFICAR EL PERFORMANCE Y LAS PRÁCTICAS DISCURSIVAS DE INTRA-ACCIÓN EN LA DOCENCIA

Con base a la pregunta de Barad (2003) sobre ¿cómo las prácticas discursivas producen cuerpos materiales?, desde la identificación de la agencia de dichos cuerpos se puede entender la capacidad que estos poseen para transformar el entorno y, por tanto, el proceso de diseño como una práctica discursiva aplicada en su ideación, materialización y vivencia. Esto exige metodológicamente distinguir los nuevos elementos que contrvierten las formas hegemónicas heredadas o asumidas de contextos foráneos. Por lo tanto, es posible desarrollar posiciones filosóficas coherentes que renieguen de las premisas básicas del representacionismo (2003, 49), cuyos efectos

predominantes en la docencia en el sur global, conlleva a la tendencia de reproducción automática de modelos y experiencias exitosas que surgen en el mundo industrializado. Contrario a esto, una práctica de intra-acción buscaría enfocarse en entender las acciones locales como un hecho de existencia natural-cultural, que se pueden observar desde lo performativo situado. Metodológicamente, según Barad, lo performativo insiste en entender el pensar, el observar, el actuar y el teorizar, como prácticas de encuentro con el mundo del cual forman parte, por consiguiente, lo performativo resulta un instrumento más adecuado para distinguir las prácticas discursivas inmersas en la intra-acción, modulando así los procesos de aprendizaje dentro de nuevas maneras de concebir y organizar el espacio. Por tanto, desde el punto de vista metodológico, sintetizando lo anterior, el proceso de docencia se dirigiría a la comprensión de las formas de existencia corporal que conforman un conjunto material que intra-actúa en el espacio, permitiendo así la lectura de fenómenos espaciales a través de las prácticas discursivas del performance, enunciadas como un lenguaje de acción determinado por la agencia de los cuerpos vivos o inertes.

Asimismo, según Escobar (2019) la cognición hegemónica basada en el representacionalismo manipula los símbolos para separar lo preexistente del mundo, colocándolo en la mente a partir de las representaciones. Para este autor, “la ‘mente’ no está separada del ‘cuerpo’ y ambos no están separados del ‘mundo’, es decir, del flujo incesante y siempre cambiante de la existencia que constituye la vida” (2017, 164). En consecuencia, la cognición ontológica basada en la experiencia, o en el performance de la intra-acción, reconoce que “el mundo no es algo dado sino algo con lo que nos relacionamos al movernos, tocar, respirar, comer” (Varela 1999, 8, citado por Escobar 2019). En este sentido, el hecho ontológico pregunta por “nuestro entendimiento de lo que significa que algo o alguien exista” (2019, 179) y tiene que ver con los supuestos que los diferentes grupos sociales construyen sobre los tipos de entidades que toman como existentes en el mundo real. Esto, aplicado a la enseñanza del diseño permite controvertir las epistemes hegemónicas en docencia, al manifestarse como una herramienta propicia para comprender las formas de existencia excluidas, determinantes de la brecha de género en los modelos de organización espacial imperantes en el sur global. Así, también propicia intra-acción permanente entre cognición y creación, en el sentido que “cada sociedad engendra invenciones cuyas existencias la altera como sociedad” (2019, 203).

En síntesis, la metodología se centra en la identificación de los procesos de producción del espacio, mediado por el diseño de un experto o de la propia necesidad de un usuario, como prácticas discursivas concretas desde los dominios que Ken Wilder (2021) distingue para entender el performance aplicado a la comprensión del espacio urbano-arquitectónico. Uno, generativo o simbólico reflexivo, en el cual un mediador conocedor anticipa una serie de acciones para descubrir cómo se puede determinar el espacio antes de construirlo y, otro, causal material, más de ejecución, que enuncia las acciones que determinan la materialización de los cuerpos que conforman el espacio. Sumado a los anteriores, la investigación identificó un tercer dominio vivencial, definido por los hechos determinados por los usuarios, en donde el papel del arquitecto o urbanista se diluye ante la acción espontánea de actores empujados por la lógica de necesidad que impera en nuestras sociedades. Experiencias sobre estudios del performance aplicado a la arquitectura y el urbanismo en estos dominios, han sido documentadas en la literatura, dentro de lo que se ha llamado el “giro performativo”, que se expondrán en la primera parte del artículo, distinguiendo experiencias profesionales y de docencia.

Estos dominios, basculan entre las prácticas más apegadas al conocimiento (la cognición) y otras a la invención (la creación). Es decir, en lo que va de la tradición a la innovación, pasando por la transformación, estos dominios permiten el diálogo con las experiencias de la enseñanza-aprendizaje de la arquitectura, con base en la convocatoria del Congreso internacional “La paradoja organicista de la enseñanza de la arquitectura. Enseñar como epigénesis, palingénesis o ex-nihilo”<sup>1</sup>, sobre términos análogos de la biología: que se refieren a la continuidad y evolución de una estructura simple a una compleja (epigénesis) y a la regeneración, renacimiento o volver a crear algo existente (palingénesis); y de la filosofía y teología para explicar la creación a partir de nada, o algo que se identifique como contrahegemónico (ex-nihilo). Esta perspectiva se alinea de manera sinérgica con las formas de cognición y creatividad en la pedagogía arquitectónica y urbana: desde la epigénesis, aprovecha la memoria y la experiencia acumulada para adaptar y reinterpretar lo existente, en donde, cómo ya se dijo, cabe la tendencia predominante de reproducción de modelos foráneos exitosos; la palingénesis, donde la práctica del performance permitiría regenerar y actualizar el sentido de los espacios sobre una base de observación crítica de intra-acciones para la resignificación de los elementos que las conforman; y lo ex-nihilo, que fomenta la creación radical y la experimentación a partir de la performance de las entidades que cualquier individuo o grupo toma como existentes en el mundo real. De esta manera, un enfoque performativo en la enseñanza en arquitectura y urbanismo propendería un aprendizaje activo y experiencial donde la memoria de la actividad —el registro y análisis de las acciones, intra-acciones y reflexiones de los estudiantes— se convierte en un recurso fundamental para la innovación pedagógica. Cabe aclarar que la performance pedagógica también puede integrar otras formas de existencia, como las vividas a través de las tecnologías digitales —apps, realidad aumentada o simuladores— para potenciar el aprendizaje que forma arquitectos capaces de actuar, reflexionar y transformar el entorno desde la experiencia vivida y la memoria colectiva de sus propias prácticas. En la figura 1, resumimos cómo se formula este diálogo entre la producción del performance desde los dominios, con estas tres aproximaciones pedagógicas propuestas por el evento mencionado, entre el “pensar” —conocimiento y base teórica— y el “hacer” —capacidad de aplicar conocimientos prácticos—, a las cuales sumamos las del “ser” —formación ética, social y humana— que completa la tríada pedagógica de la Facultad de Arquitectura y Diseño (FAD) de la Pontificia Universidad Javeriana (PUJ), institución desde donde se formula esta propuesta.

A partir de lo anterior, se exponen los resultados en cuatro partes: las tres primeras exponen por dominio la identificación de prácticas discursivas concretas descubiertas en la revisión literaria sobre los estudios del performance aplicado a la arquitectura y el urbanismo, y algunas experiencias particulares en docencia de la FAD de la PUJ de Bogotá. En la cuarta, se condensan estas experiencias enfrentando dialécticamente enfoques de creatividad en la docencia en arquitectura y urbanismo, con tal de distinguir posibilidades futuras con relación a lo existente, para finalizar con la discusión sobre los posibles medios y condiciones de aplicabilidad.

<sup>1</sup> Celebrado en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Sevilla en junio de 2025. <https://mastercas.net/2025/05/30/seminario-internacional-de-innovacion-docente-y-conferencia-de-clausura-mcas-2024-25-2/>

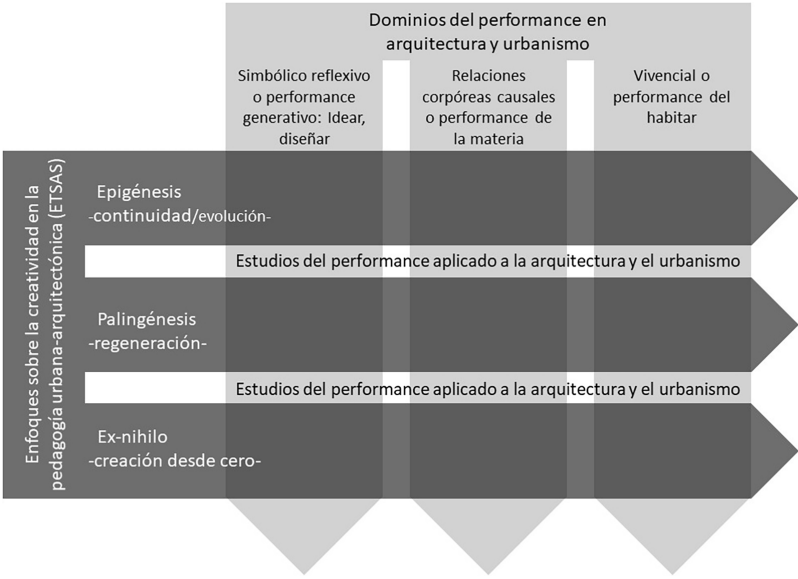


Fig. 1. Relación de las experiencias de la Pontificia Universidad Javeriana entre el performance de idear, construir y habitar con las aproximaciones pedagógicas de la ETSAS. Fuente: elaboración propia

3. DOMINIO SIMBÓLICO REFLEXIVO O PERFORMANCE GENERATIVO: IDEAR, DISEÑAR

Las acciones del diseño, desde este dominio, conducen a la deducción de la forma y las estrategias de interpretación de espacios a través de los cuerpos que lo conforman. Constituye el performance del creador que interactúa con los recursos simbólicos reflexivos para propiciar una respuesta abstracta, que luego se concreta en los procesos de materialización o construcción. Wilder (2021) compara este performance con el arte preconcebido para futuras interpretaciones, estableciendo la analogía entre las partituras de una pieza musical y los planos constructivos de una obra arquitectónica, en la que se diferencian los papeles performativos de creación y ejecución, ya que suceden entre medios y espacios distintos —el taller de diseño y la obra en ejecución—. Wilder recalca que “[l]a arquitectura, necesariamente, es una empresa colectiva (incluso conflictiva)” (2021, 31) que supera la dualidad de diseño y construcción, los cuales están mediados por muchos actores que hacen parte de la obra de arte que es el edificio.

Justamente, el performance ha sido una fuente de cuestionamientos para la arquitectura desde el ímpetu creativo, cuyas decisiones de diseño esconden un discurso con efectos concretos en los comportamientos de los usuarios, así sea como un resultado del azar, de la incertidumbre o del cuestionamiento propio a la realidad (García-Germán 2013). Al respecto, Fregosi afirma que “si bien toda arquitectura comunica no toda arquitectura es performativa” (Fregosi 2022, 4), distinguiendo el carácter comunicacional que incide desde afuera arbitrariamente sobre los usuarios, de las intra-acciones que surgen desde adentro de la misma existencia y que implican comprender el espacio desde las propias agencias y performances de los cuerpos que lo interpretan.

En la obra de Koolhaas, según Arias Madero (2022), el concepto de *performance architecturale* se advierte como una sustitución de la *promenade* lecorbuseriana. Mediante el recurso proyectual

de *trajectory*, el holandés utiliza el recorrido deambulatorio, heredero de las prácticas vanguardistas del siglo XX, para desmontar el orden jerárquico espacial establecido por la arquitectura moderna. En contraposición, promueve lo irracional y lo casual a través de recorridos enrevesados aportando múltiples experiencias a la simple circulación. En ese sentido, *trajectory* plantea el flujo de cuerpos en línea —siempre variante a causa de la deriva— aprovechando el movimiento como discurso que permite la intra-acción con los elementos del paisaje y las respectivas percepciones, que otorgan un orden espacial típico de los proyectos de este arquitecto y urbanista. Por ejemplo, en el encargo para transformar un edificio histórico para la fundación de la artista performática serbia, Marina Abramović Institute, deja clara la metodología de las trayectorias libres del cuerpo para articular los distintos usos del edificio, formulando un programa de espacios escénicos al que se suman estrategias de expansión y reconfiguración de espacios a partir de estudiar la relación espectador-artista desde el performance. Desde una perspectiva similar, Dorita Hannah y Omar Khan (2008), refieren el trabajo de Bernard Tschumi y su exploración sobre la experiencia vivida del espacio, y su insistencia por la centralidad del movimiento y la acción que conducen a entender la arquitectura como evento, con éxito aplicado en las *folies* del parque parisino de La Villette.

A propósito de la relación entre cuerpo, espacio y arquitectura, la escritora del arte Agnieszka Gratza (2013) refiere el trabajo de Pedro Gadanho y Alex Schweder, por ser pioneros en aplicar las teorías del performance al ejercicio del diseño dentro de acciones híbridas entre arte y arquitectura. El primero ha desarrollado una línea de investigación teórica en el MoMA y curado exposiciones con énfasis performativos, donde explora entre otros, el concepto de “arquitectura de código abierto”. El segundo, se autodenomina arquitecto del performance. A pesar de su formación convencional, Schweder migró hacia una práctica reflexiva influenciada por los conceptos artísticos del performance, particularmente en sus “renovaciones performativas” en las que los espacios domésticos se transforman a partir de modificar sus acciones en lugar de sus materiales. Al hacerlo, su tesis descubre el potencial de una práctica interdisciplinaria para lograr efectos subjetivos desconocidos, que surgen a medida que los sujetos y los espacios interactúan (Schweder 2012).

La disciplina urbanística, por su parte, plantea retos a otras escalas por ser la ciudad el escenario de nuestras vidas y memorias colectivas. Las prácticas artísticas en la arquitectura aquí trascienden al espacio público, incluso paisajístico. Olwig (2011) realiza un interesante estudio, fundamentado en la literatura geográfica, sobre la concepción del paisaje como espacio escénico desde una perspectiva pictórica para llegar a la variable dinámica de la práctica mediante la representación teatral de la escala arquitectónica. Las experiencias que recopila el libro *Ciudades Performativas: prácticas artísticas y políticas de (des)memoria en Buenos, Aires, Berlín y Madrid* (Feenstra y Verzero 2021) explican la posibilidad de revelar la dimensión social, estética y política de la ciudad a partir de manifestaciones artísticas performativas. Estos ejercicios apelan a la propuesta de Michel de Certeau de escribir la ciudad en vez de recorrerla, de pensarla como una textualidad.

En esta misma línea de teorizar sobre las relaciones entre arquitectura, ciudades y paisajes en ámbitos específicos latinoamericanos, Hagan (2014), aboga por una mayor consciencia del proceso metabólico a través del “performatismo” de los elementos bióticos y abióticos de los ecosistemas urbanos. Específicamente, la autora nos invita a performar los espacios artificiales de la ciudad mediante la conducción de los flujos metabólicos que se deben reintegrar a la naturaleza después de atravesar sistemas artificiales.

Desde la práctica docente del diseño, Torrego Gómez (2018), explica las formas en que la enseñanza en proyectos arquitectónicos puede servir para elaborar prácticas discursivas performativas con base en Barad. La propuesta se inscribe en el marco pedagógico de las llamadas



“metodologías activas de enseñanza y aprendizaje” descrito por López y Palomeras (2005 y 2011, Cit. Torrego, 2018) quienes conciben el aprendizaje de un modo constructivo y no receptivo, sustituyendo las lecciones magistrales por actividades indagatorias en las que se apuesta por un aprendizaje autodirigido. Mediante una serie de prácticas, se promueven habilidades en el estudiante que lo empoderan en el reconocimiento de la dificultad de los problemas y la utilización de estrategias según su criterio para comprender y avanzar hacia la adquisición de conocimientos. Los límites de esos aprendizajes surgen *in situ*, pues no están prefijados por un texto base, sino que se establecen gracias a —o por culpa de— la participación de todos los elementos humanos y no humanos en la performatividad del curso.

Así mismo, podemos resaltar la pertinencia de este planteamiento para explicar las prácticas discursivas de Barad, en concreto, respecto al concepto de «intra-acción» (2003, 139). La performatividad no es para Barad convertirlo todo en palabras, sino exactamente lo contrario, pues propone entender las prácticas tecnocientíficas (y demás prácticas natural-culturales) que reconocen específicamente el dinamismo material dentro de una performatividad poshumana. Con base a lo anterior, Torrego desarrolla metodológicamente tres bloques y tres escalas, con el objetivo de articular un desarrollo exponencial, que estableció un programa en el que se iba ganando alcance en tres bloques, desde lo cercano y corporal hasta la ciudad, y se dedicó en cada uno de ellos la atención teórica a un aspecto relacionado con la autoorganización de la materia. En el primer bloque, el cuerpo trabaja con tela elástica; el segundo bloque, del transecto, implica una recopilación exhaustiva de datos y noticias para terminar trabajando con extracciones materiales; el tercer bloque, del paisaje, se trabaja con fenómenos deslocalizados como flujos de materia y energía en la ciudad. Se trata de una metodología que busca exaltar la realidad humana, que proviene del mapeo de controversias, en el proyecto MACOS- POL impulsado por Bruno Latour y con mayor recorrido en el campo de la arquitectura en la Universidad de Mánchester, en la asignatura Cartografía de Controversias de Albena Yaneva (2016). Los resultados ejemplifican el modo en que, las cuestiones de hecho (*matters of fact*) pasan a ser asuntos de interés (*matters of concern*), para llegar a los asuntos del cuidado (*matters of care*) (Puig de la Bellacasa, 2011).

En la FAD-PUJ de Bogotá, específicamente en la carrera de Arquitectura los estudiantes del primer semestre desarrollan una experiencia de diseño y construcción arquitectónica a escala 1:1, denominado Laboratorio Espacial y Material (LEM), desde 1997. Con esta experiencia pedagógica —un claro diferencial del programa de la Javeriana—, los estudiantes se enfrentan con su primera obra construida integrada en el campus y su frenética actividad, a la argumentación, negociación y resolución del hecho arquitectónico. La idea de performance se lleva a cabo entre la ideación y la materialización en una clara superación del representacionalismo en una conexión directa y real con el mundo.

Al ser un ejercicio que combina la teoría y la práctica, esta última en sus dos acepciones: la praxis (práctica) y la poiesis (hacer, fabricar) (Contreras 2017b), la experiencia resume la acción performativa como una perspectiva docente de gran potencial y trascendencia: la arquitectura como “la experiencia misma del acontecimiento” (Contreras 2017a). Desde el primer momento de la formación arquitectónica, el estudiante entiende y experimenta la complejidad de la arquitectura a través de la conexión entre el “pensar” y el “hacer”. Además, en el modelo javeriano el “ser” (el saber ser), se suma a la formación integral atendiendo a los valores humanos, éticos y ecológicos, indisolubles de las otras dos dimensiones.

El LEM de la Javeriana es un ejemplo de la enseñanza performativa, al registrar y analizar la memoria de las actividades pasadas (usos, recorridos, adaptaciones) de un lugar dentro del campus



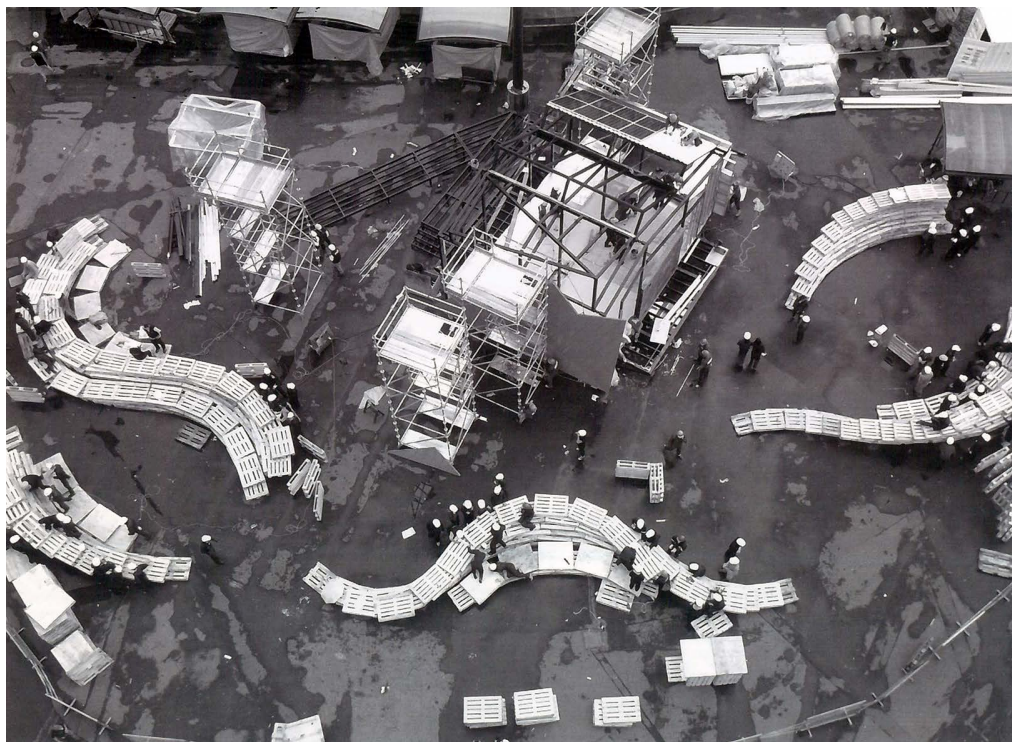


Fig. 2. Estudiantes de arquitectura del primer semestre en la ejecución del Laboratorio Espacial y Material. Fuente: Memorias de Arquitectura, FAD, PUJ, 2017.

#### 4. DOMINIO DE LAS RELACIONES CORPÓREAS CAUSALES O PERFORMANCE DE LA MATERIA: CONSTRUIR

Según citamos a Wilder (2021) anteriormente, con base en David Davies, la teoría de la performance afirma que todas las obras de arte no deben considerarse solamente como performances generativas, sino más bien como performances en sí mismas. Tratando de resolver la pregunta sobre si el hecho arquitectónico es un acto material artístico construido a partir de la interpretación de planos técnicos, podemos pensar de manera análoga a la partitura, la cual prevé su ejecución en el tiempo. Esto permite intuir la diferencia entre obra ejecutada y parámetros de ejecución, con relación a la obra total como “declaración artística”. En este sentido, explorando la analogía con la música, la arquitectura, como una orquesta, también considera la actuación coordinada entre varios actores (no solo la del creador), los cuales ejecutan varios procesos para producir un hecho material, es decir un edificio, a través de la construcción. Esto permite entender cómo la apreciación de una obra —que usualmente se entiende asociada al diseño en su fase generativa—, sea un resultado conjunto expresando en performances de la materia desde el performance generativo. Por esta razón, los procesos de la construcción son parte de un dominio de relaciones causales, dependientes de procesos cuyos logros mediados por el rendimiento, la eficiencia y la rentabilidad.

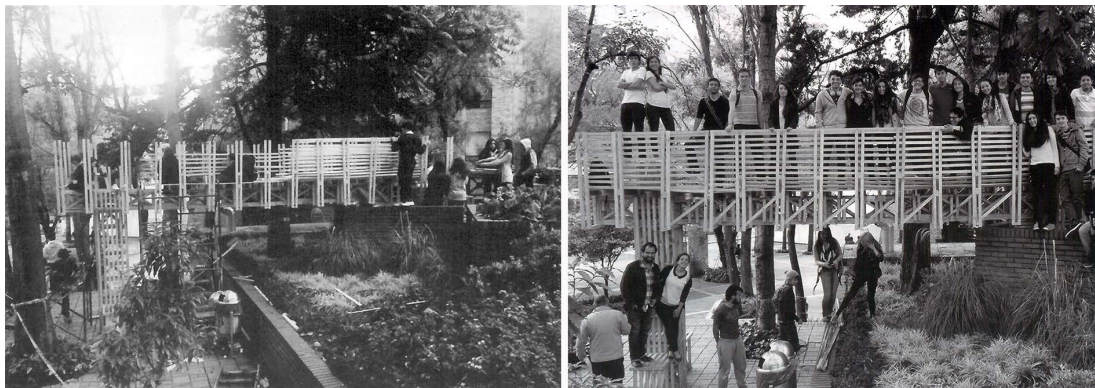


Fig. 3. Estudiantes de arquitectura del primer semestre en la comprobación del Laboratorio Espacial y Material.  
Fuente: Memorias de Arquitectura, FAD, PUJ, 2017.

La idea de performance en arquitectura desde el dominio causal de materialidad, con base en Hensel (2012), se centra en el rendimiento de los espacios a partir del performance de los materiales que establecen intra-acciones con el ambiente y con la población mediante la tecnología. Este enfoque subraya la importancia de los límites del cuerpo arquitectónico —fachadas, envolventes, estructuras, ventanerías, entre otros— sometidos al rendimiento mediante desarrollos tecnológicos de vanguardia como los materiales inteligentes y modelos basados en la biología. Esto cuestiona la hibridación de disciplinas para el desarrollo de una arquitectura orientada al rendimiento desde la materialidad que intra-actúa con su entorno. Por ejemplo, algunas prácticas tecnológicas de la construcción responden al control climático reproduciendo los lenguajes de acción de la naturaleza entendiéndolos como la performance de la materia con la luz, el viento, la vegetación, el agua y todo lo que permita involucrar la arquitectura al funcionamiento de la naturaleza. Algunas arquitecturas vernáculas ya habían dado ejemplo del performance de la materia con estos sistemas, como las celosías de la arquitectura musulmana, las lamas pivotantes o las paredes vegetales con hiedras, que hoy día se reinterpretan para atender la sostenibilidad planetaria. Hensel plantea la necesidad de una investigación más profunda para descubrir las intra-acciones entre materialidad, entorno local y organización espacial, para lograr una arquitectura verdaderamente orientada al rendimiento climático y de confort.

En el caso del performance de las envolventes arquitectónicas, no se resuelven exclusivamente por su función estructural sino, también, como lienzos artísticos y tecnológicos que cumplen la función de información a partir de un lenguaje explícito o de símbolos, que transmiten un discurso. Pensar en la piel arquitectónica como parte de un sistema global de información constituye una tendencia de diseño, localizada en lugares específicos que se ven fuertemente impactados por escenas urbanas performativas y sensoriales, dirigidas a los transeúntes como espectadores de un espectáculo de animación y experiencia lúdica (Trachana 2021). De este modo, las envolventes sugieren un diseño arquitectónico y urbano performativo, desde la intra-acción entre cuerpos tecnológicos y de espectadores. A lo anterior se suma la complejidad cada vez más aguda de las innovaciones tecnológicas en procesos y materialidades, como el vidrio inteligente que permite la proyección de imágenes que superan lo físico de las superficies para crear espacios dicotómicos

entre un mundo real y virtual. Su aplicación en fachadas inteligentes ha incrementado las expresiones performativas de la arquitectura. A partir de recursos basados en la simulación y la optimización que terminan convirtiendo los edificios en entidades dinámicas y adaptables a estímulos externos cambiantes (Marcos 2014).

Por otro lado, la arquitectura performativa que, desde el dominio de las relaciones materiales, formula la perspectiva de rendimiento apoyado en herramientas digitales de software, permite la evaluación de problemas técnicos relevantes en la correspondencia que debe existir entre el diseño y la construcción (Kolarevic 1990). Estos recursos exigen digitalizaciones de la realidad para evaluar el rendimiento a través de la simulación de un edificio en su proceso de diseño o construcción. Esto significa una reconceptualización fundamental de los procesos de cómo se diseña el espacio desde la arquitectura y el urbanismo, ya que las herramientas digitales permiten la integración, casi simultánea, entre la generación de formas en el diseño y la evaluación de rendimiento en la construcción. Por esto, las herramientas digitales basadas en la evaluación de rendimiento resultan prometedoras a la hora de redireccionar la investigación hacia la integración de intra-acciones en desarrollo en la arquitectura performativa.

El diseño paramétrico es un ejemplo de ello, aun cuando se ha centrado principalmente en la definición de formas con diseños geoméricamente intrincados de complejas fachadas, permitiendo regular la entrada de luz, la ventilación y la iluminación que desde el interior enuncia la forma exterior del edificio. O la tendencia de arquitecturas esculturales moldeadas con geometrías fractales que logran encajes perfectos de la materialidad al volumen, ejemplificados con casos como el Museo Guggenheim de Bilbao. Marcos (2014) precisa como las fachadas parametrizadas producen un efecto de transparencia cuando las imágenes del exterior se superponen con las del interior, generando efectos visuales que necesariamente involucran a cualquier observador, como la fachada del edificio de la Cooper Union en Nueva York, que claramente ilustra cómo a través de la difracción de la luz produce imágenes cambiantes y relaciones ambivalentes entre el interior y exterior.

También, las ideas que moldean lo tecnológico como la “eversión”, implica proyectar lo virtual sobre lo físico ampliando la dualidad entre la materialidad del límite arquitectónico y la imagen proyectada que conforma una transparencia virtual. Las fachadas fenomenológicas, que funcionan como pantallas de proyección de imágenes cambiantes, desafían las percepciones tradicionales de la arquitectura al introducir un factor intra-activo multivalente y multitemporal que se calcula desde el diseño arquitectónico. Aunque actualmente estas tecnologías son más comunes en entornos publicitarios representativos de lugares icónicos como Times Square o Picadilly Circus, es posible que su utilización avance hacia la creación de espacios altamente performativos que involucran al usuario como espectador, y a los sectores del capital que buscan grandes rentabilidades a partir de la publicidad (Marcos Alba y Fernández Álvarez 2014). Asimismo, el concepto de la Construcción 4.0 viene avanzando en los efectos de transparencia, llevando al usuario más allá de lo literal y fenoménico, ampliando el espectro perceptivo de la arquitectura intensificando la dimensión temporal al diseño arquitectónico.

Desde la experiencia de la Pontificia Universidad Javeriana, un grupo de profesores investigadores de arquitectura desarrolló la aplicación “Campus Laboratorio de Aprendizaje en Construcción” (CAMPUS Javeriana) (Fig. 4) en donde los estudiantes pueden aprender construcción de manera interactiva e inmersiva dentro de su propia universidad, donde se explican las características constructivas de los edificios más representativos. CAMPUS Javeriana es un software móvil diseñado específicamente para transformar la enseñanza y el aprendizaje en



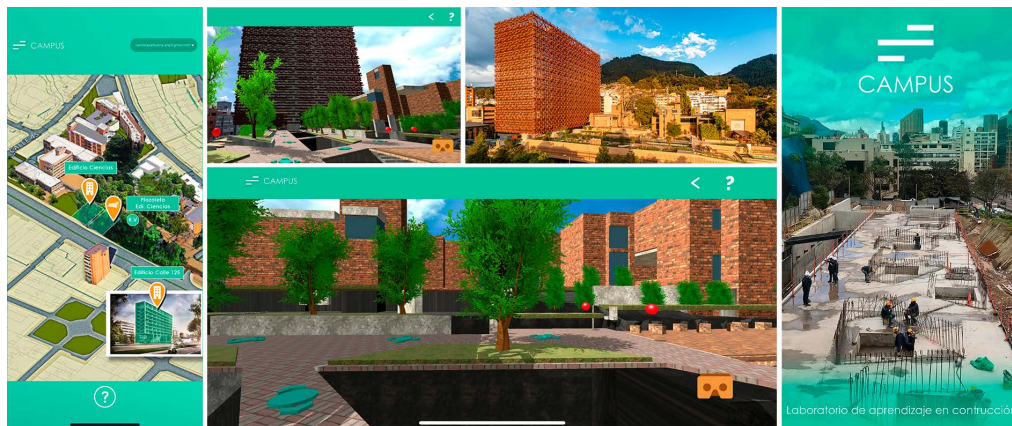


Fig. 4. Visualizaciones de la aplicación Campus. Fuente: Repositorio institucional Investigación- Creación de la Pontificia Universidad Javeriana.

arquitectura y construcción a través de la integración de tecnologías digitales avanzadas, en estudiantes de los programas de Ingeniería Civil y Arquitectura. La aplicación funciona como una plataforma interactiva y multimodal que permite a los estudiantes acceder a un repositorio creado con recursos construidos sobre los edificios del campus, en los cuales encuentran videos y fotografías 360° de procesos constructivos reales, planimetrías técnicas, imágenes, infografías, modelos BIM (Building Information Modeling) y experiencias de realidad virtual y aumentada, todo desde sus dispositivos móviles (Valbuena-Bermúdez et al. 2024). Esta información permite la evaluación de problemas técnicos como base para la posterior exploración de propuestas que mejoren su rendimiento. La aplicación móvil se complementó con el desarrollo de la página web “Campus 2.0” (Figs. 5 y 6), versión mejorada basada en la retroalimentación y resultados obtenidos de CAMPUS Javeriana, incorporando nuevos contenidos, mejoras en la navegación y experiencia de usuario, mayor cantidad y diversidad de recursos multimedia que robustecen las aproximaciones pedagógicas para la docencia. El objetivo principal de CAMPUS Javeriana es potenciar el aprendizaje experiencial y performativo permitiendo que los estudiantes no solo reciban información, sino que vivan y experimenten los procesos constructivos de manera inmersiva y autónoma, buscando superar los métodos tradicionales, que suelen centrarse en la transferencia pasiva de conocimientos mediante clases teóricas y manuales. La app pone el énfasis en la intra-acción, la observación directa y la reflexión crítica sobre la práctica.

La investigación CAMPUS Javeriana evidencia el potencial transformador de la integración tecnológica en la enseñanza de la arquitectura y la construcción, al propiciar entornos de aprendizaje experienciales y performativos que trascienden las limitaciones de los métodos tradicionales (Valbuena-Bermúdez et al. 2024).



Fig. 5. Interfaz de bienvenida de la web Campus 2.0. Fuente: <https://www.javeriana.edu.co/construlab/>

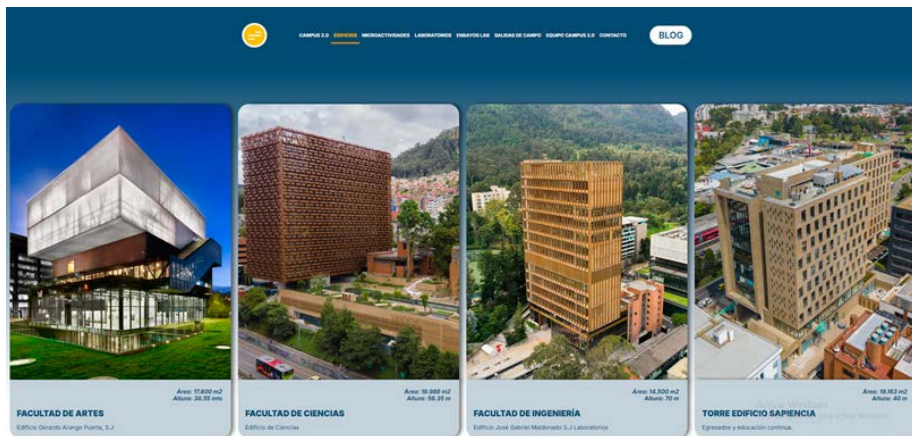


Fig. 6. Interfaz de la web Campus 2.0. Fuente: <https://www.javeriana.edu.co/construlab/>

## 5. DOMINIO VIVENCIAL O PERFORMANCE DEL HABITAR

Según Vis (2023) todo proceso de habitar requiere subdivisiones que diferencian los espacios en relación con su entorno, para acomodar de manera espontánea la vida a las limitaciones físicas. Comprender que los entornos construidos resultan de acciones de “diferenciación” y “subdivisión”, que cada individuo determina para definir su mundo habitable, aporta recursos para descifrar los principios de organización espacial como los discursos del hábitat social encarnados en la configuración de los objetos y espacios que dieron respuesta al entorno construido. En Vis se pueden encontrar los elementos para definir los principios del dominio vivencial o performance del habitar determinado directamente por la condición humana sin que ningún intermediario especialista lo determine previamente. Dichos principios conllevan dos dominios vivenciales esenciales: por un lado, el hecho encarnado y emplazado, a través del cual llegamos a conocer y comprender el mundo experiencial de cuerpo y la materia como enredos permanentes e inseparables entre los cuales se desenvuelve la vida; y por otro, los hechos transformados, en los cuales las propiedades físicas del mundo se adaptan permanentemente a los deseos y posibilidades de un mundo habitable, relacionando la capacidad corporal y mental con el medio actuando sobre él, es decir, con el ambiente, la economía y la cultura, tácitamente presentes en la configuración. Así, el dominio del habitar es determinado por la performance de los usuarios en su cotidianidad, como los actores fundamentales sobre los cuales se funda cualquier principio de configuración y organización material.

Una manera performativa de entender, desde este dominio, tiene en cuenta el hecho de que el conocimiento no se genera gracias a un posicionamiento distanciado de la realidad, sino más bien desde un ensamblaje directo y material con el mundo. Desde el punto de vista pedagógico, esto implica plantear experiencias de convivencia tanto con lo material, como con los usuarios humanos tradicionales, considerándolos dentro de la misma relevancia y necesidad de atención cuidadosa para captar su intra-acción. Así, cambiar la tendencia hegemónica de prestar mayor atención a la cultura como rito social por la cultura como rito material, deviene en investigar de qué manera unos tienen efectos sobre los otros en doble vía. La pertinencia de este enfoque radica en que la arquitectura se trabaja y se negocia con los materiales, por tanto, requiere perspectivas que ensanchen el espectro de los usuarios a otros agentes no humanos.

En síntesis, este dominio deja en un segundo plano a cualquier actor intermediario —urbanista o arquitecto—, poniendo el cuerpo de los usuarios y sus objetos, como sujetos de intra-acción, en un continuo performance, muchas veces inconsciente, como principal discurso de organización. Al tratar de tomar esto como recurso aplicado en la práctica de la enseñanza de la arquitectura y el urbanismo, se encuentra un factor pocas veces tenido en cuenta en los procesos de diseño, y que tiene que ver con una concepción del espacio desde efectos disimulados de poder. Es decir, que la forma espacial está determinada por decisiones más cercanas a las lógicas de necesidad y limitadas por las posibilidades diferenciales que posee cada cual, como suele suceder en el espacio segregado del sur global. En este sentido, tanto objetos como espacio crean un efecto de agencia, en las “estructuras de significado”, a través de mandatos discursivos que se construyen a través del acto, o de las intra-acciones entre sujetos y objetos en el espacio.

Como experiencia docente en la PUJ relacionada con este dominio se puede mencionar las del Proyecto Ubicar en 2015, en la cual los estudiantes desarrollaron actividades performativas con la comunidad de Altos de la Florida en Soacha (Bogotá) y Vallecito en el Magdalena Medio colombiano. Estos lugares caracterizan dos espacios en relación conflictiva: uno urbano receptor de población, frente a uno rural expulsor, por las condiciones de violencia que vivió el país durante





Fig. 7. Construcción del mapa gigante en un plástico de 6 x 12 metros. Fuente: Arquitectura Insurgentes, 2018.

la primera década de este siglo. Por tanto, se trata de exponentes típicos de segregación, marginalidad y vulnerabilidad social derivados del conflicto interno colombiano. La experiencia de docencia quedó consignada en el libro *Arquitecturas Insurgentes* (Montenegro, 2018) en donde refiere como los estudiantes aplicaron técnicas del performance para conseguir espacios de convivencia entre estudiantes y comunidad, con el fin de conocer y diagnosticar la situación socio-espacial en áreas autoconstruidas y vulnerables. La estrategia performativa inicialmente estuvo orientada a convocar a la comunidad para conseguir una comunicación basada en experiencias compartidas que propiciaran confianza y empatía. Para ello se dibujó el plano del asentamiento sobre un plástico de 6 x 12 metros (Fig. 7), que es la medida de la mayoría de los lotes en Altos de la Florida. A partir de esta referencia, el estudiante podía establecer relación experiencial entre las dimensiones del espacio y su capacidad para contener determinada cantidad de personas, según las actividades que realizaran en él. Posteriormente, esto sirvió para definir estándares espaciales en el proyecto.

El plano habitable permitió establecer un espacio de diálogo, donde estudiantes y comunidad intra-actuaban con el territorio dibujado, para conocer aspectos cotidianos acerca de las respectivas localizaciones, recorridos, espacios frecuentados, temporalidades de uso, así como también los lugares más evitados y temidos. En definitiva, las acciones que generaban la necesidad de interpretar el dibujo del plástico servían para atrapar los relatos de las personas sobre los aspectos territoriales que se relacionan con su vida cotidiana. Desde algunas preguntas básicas —¿dónde vives?, ¿dónde estudias o trabajas?, ¿qué espacios frecuentas o evitas?, ¿por qué?— se lograron cartografías de la performance de usuarios y objetos con relación a los espacios que atravesaban, para descubrir los potenciales para el uso de los habitantes.

De la misma forma, sobre el plástico se identificaron los vectores que simulaban el interés de la población en los espacios, según se iban indicando en él deseos, necesidades o requerimientos específicos expresadas en el diálogo sobre sus actividades cotidianas en el espacio; que podían ser negativos, cuando el espacio se marca por una actividad rechazada por la comunidad, como los lugares peligrosos con actividades ilegales; y positivos, cuando se advierten formas de apropiación





Fig. 8. El plástico utilizado como medio recreativo y de protección. Fuente: Arquitecturas Insurgentes, 2018.

deseables que ayudan en algún sentido al crecimiento comunitario. A partir de estos vectores, los estudiantes pudieron establecer hipótesis de reorganización, así como proponer dispositivos espaciales necesarios para desarrollar las propuestas que potenciarían los valores positivos y contrarrestarían los negativos. En resumen, la performance entre el plano en el plástico, comunidad y estudiantes fue el medio para construir un diálogo sobre lo que podría pasar si se planteara determinado dispositivo espacial, para cierto uso, en cierto lugar.

El plástico no solo sirvió de referencia de escala y para trabajar el taller de diseño, sino que, de manera imprevista, también funcionó para crear un espacio-elemento lúdico con los niños y el viento (Fig. 8). Este aspecto contribuyó al aumento de la atención de la población, quienes se acercaron después al taller. Adicionalmente, sirvió oportunamente para guarecer de la lluvia a los participantes durante un lapso corto de tiempo.

De este proceso resultaron siete proyectos: dos equipamientos comunitarios en el sector, una huerta-parque, un salón múltiple, dos versiones diferentes de salón comunitario un espacio público de borde en el mismo sector. Entre ellos se escogió uno solo para definir la germinación del proyecto, con el objetivo principal de vincularlo al grupo social que se encargará de las siguientes fases de ejecución y mantenimiento. El performance planteó adelantar alguno de los espacios, con el fin de que la comunidad lo asuma desde sus necesidades concretas de uso, lo cual, a su vez, impulsa el interés para materializarlo. La idea de germinación de proyecto está fundada en el sentido de progresividad que la comunidad viene utilizando en las construcciones de vivienda, pero aplicada de manera colectiva. El trabajo con los estudiantes permite que estos expliquen *in situ* las intenciones del espacio diseñado por ellos, los indicativos para el replanteo y los requerimientos técnicos para cada fase. En ese momento, es posible que se efectúen ajustes en los espacios a partir de imprevistos. Para esta acción de germinación, los estudiantes utilizaron los residuos de materiales que quedaron del ejercicio “Laboratorio Espacial y Material” de la Javeriana. La acción se desarrolló durante tres días, en los que participaron siete estudiantes y, al menos, cinco representantes permanentes de la comunidad; junto a un grupo adicional que participó de manera intermitente. A partir de la estrategia de acción planeada por los estudiantes, se logró moldear la pendiente del terreno, con el fin de conseguir una gradería que, a futuro, se



Fig. 9. Acción para la germinación del proyecto de salón comunal en el sector de El retiro. Fuente: Arquitecturas Insurgentes, 2018.

convertirá en un auditorio para reuniones y espectáculos. Para el escalonamiento se utilizó un sistema básico de contención con estacas de madera y medias cañas de bambú (Fig. 9).

En síntesis, la performance del habitar desde este dominio vivencial puede constituir una herramienta para establecer espacios de acercamiento para compartir experiencias con la comunidad, con el fin de construir un conocimiento mutuo sobre los aspectos relevantes a las decisiones conjuntas sobre la organización del espacio. En este proceso, que bien señala el performance como estrategia de diseño participativo, controvierte las formas tradicionales de representación urbano-arquitectónica, es decir, en la medida que la comprensión de la comunidad para la autoconstrucción requeriría de novedosas estrategias de comunicación sobre los parámetros técnicos que deben cumplirse, cuestionando, como lo señala Fregosi (2022), el carácter comunicacional que incide desde afuera arbitrariamente sobre los usuarios. Por otro lado, cabe señalar, que este dominio también cuestiona el papel jerárquico del arquitecto, en el sentido que reconoce el conjunto de otras opiniones que pueden incidir en las decisiones.

## 6. IDENTIFICACIÓN DE PRÁCTICAS DISCURSIVAS DE INTRA-ACCIÓN CON BASE EN LA PERFORMANCE APLICADA EN LA DOCENCIA EN ARQUITECTURA Y URBANISMO

La relación entre los dominios expuestos hasta ahora y los enfoques de creatividad pedagógica adaptadas, situadamente, de la biología y la filosofía pretende determinar rutas de aprendizaje basadas en la performance. En el siguiente cuadro (figura 10) se distribuyen las experiencias mencionadas de performance, tanto las referenciadas en la literatura, como las pedagógicas de la Pontificia Universidad Javeriana, diferencialmente en cada uno de los enfoques de docencia, bajo los siguientes criterios:

	Performance generativo	Performance de la materia	Performance del habitar
<b>Epigénesis</b> (de la evolución, desarrollo gradual) Reflexión-aplicación sobre lo existente.  (Fomenta la continuidad creativa a partir de la experiencia registrada)	Koolhaas (trayectorias)  Gadanhó (arquitecturas de código abierto)  Schweder (renovaciones performativas)  Feenstra y Verzero (ciudad como textualidad)	Hensel (rendimiento de los materiales)	Olwig (espacio escénico)
<b>Palingénesis</b> (de la re-creación, del re-nacer) Proposición de nuevas formas de uso-significado.  (Impulsa la regeneración crítica mediante la observación y resignificación de prácticas)	Tschumi (centralidad del movimiento)  Torrego (cuerpo, Transecto, Paisaje)  Laboratorio Espacial y Material – PUJ (experiencia del acontecimiento)	Trachana (envolvente informativa)  Kolarevic (software para simulaciones)  Marcos y Fernández (diseño paramétrico)  Aplicación móvil Campus Javeriana – PUJ (performances virtuales)	Hagan (performalismo metabólico)
<b>Ex-nihilo</b> (de la nada) Invención radical.  (Abre la puerta a la creación radical a partir de la acción, la simulación y la experimentación)	Yaneba (cartografías de controversias)  Puig de la Bellacasa ( <i>matters of fact, concern and care</i> )	Nieto (enfoque neomaterialista)	Tisi (cuerpo, tiempo y espacio)  Proyecto Ubicar – PUJ (performances de los usuarios)

Fig. 10. Relación de casos analizados entre los dominios de lo performativo y los enfoques de la ETSAS.

- Primero, distinguiendo como epigénéticas todas las experiencias que definen procesos, evolución y desarrollo gradual sobre reflexiones aplicadas derivadas de performances con lo existente.
- Segundo, clasificando como palingenéticas aquellas experiencias performativas donde el discurso se dirige intencionalmente a crear nuevas proposiciones que impliquen la re-creación o el re-nacer a partir de propuestas experimentales tendientes a resignificar. Aquí se mencionan específicamente las que plantean una crítica a lo existente o impulsa una regeneración mediante otras perspectivas de observación o puntos de vista novedosos, con los cuales se consiga una resignificación en la práctica.
- Tercero, como ex-nihilo se determinaron aquellos performances armados sobre discursos plausibles, hasta el momento inexistentes, los cuales determinan una invención radical. Es decir, aquellos que abren la puerta a la creación novedosa a partir de descubrir intra-acciones aun invisibles, que pueden deducirse a partir de la simulación de posibles realidades futuras, en un claro intento de experimentación prospectiva.

7. DISCUSIÓN SOBRE LAS POSIBLES RUTAS DE APRENDIZAJE BASADAS EN PRÁCTICAS DE INTRA-ACCIÓN DESDE LA PERFORMANCE EN DOCENCIA

7.1 Desde la dependencia representacionalista, la fase de ideación y diseño se entiende como evolución epigenética, que posteriormente lleva a la construcción. Esta ruta enmarca acciones del

performance dentro el esquema predeterminista, cuando el espacio ejecutado es precedido por un acto de ideación-diseño, que registra de manera abstracta instrucciones en la serie de información (planos e informes) que se interpretan posteriormente en la ejecución. Esto significa entender la secuencia de intra-acciones inmersa en los procesos de producción urbano-arquitectónica que, desde la formación de los arquitectos en la docencia, enrutan el desempeño profesional. En este sentido, el enfoque epigenético, implicaría ceñirse al proceso que distingue ideación-diseño del construir, para emplear la performance como medio cognitivo de las situaciones respectivas. Es decir, en los procesos de aprendizaje se trataría de conseguir mayor conciencia sobre la realidad a través de la performance, para alejarse de la dependencia representacionista, la cual tiende a reproducir, cada vez más, los patrones basados en experiencias ajenas a los problemas que constituyen fenómenos únicos y particulares.

7.2. El enfoque palingenético que pone atención en la regeneración crítica, sugiere la necesidad de establecer conexiones más efectivas entre la ideación-diseño y la ejecución-construcción, a partir de reconocer nuevas formas de uso y significado para las realidades locales, particularmente desde la diversidad de actores que convergen en la materialización del espacio, diferentes al creador. Según la reflexión de Schweder (2022), la arquitectura del performance demuestra que ésta no opera sobre rutas lineales aisladas, que el autor denomina *unperformable acts*, sino que reconoce las subjetividades y objetividades que confluyen en distintos grados de injerencia. En ese sentido, ¿Cabría pensar en una performatividad de la práctica docente en diseño, arquitectura, urbanismo y paisajismo que reconozca indiscriminadamente cada uno de los papeles que convergen en la producción del espacio urbano-arquitectónico? ¿No significaría esto reconocer la diversidad de prácticas que intervienen, con una visión integradora que controvierta el autoritarismo del diseñador-creador? Tanto el BIM como otras prácticas, señaladas en la performance de la materia indican este camino. Por ejemplo, la aplicación CAMPUS Javeriana permite a los estudiantes interactuar y reinterpretar procesos constructivos existentes, fortaleciendo la continuidad del conocimiento a través de la memoria colectiva y la adaptación de saberes previos. En consecuencia, también promueve la regeneración crítica al revisar y resignificar las prácticas constructivas mediante el uso de tecnologías digitales, impulsando así la actualización y transformación de los métodos pedagógicos convencionales en las asignaturas de construcción del área de tecnología de la disciplina.

7.3. Desde el enfoque ex-nihilo, surge la necesidad de ampliar el espectro analítico hacia la posibilidad de nuevas metodologías que se dirijan hacia una comprensión más comprometida con la realidad imperante en un mundo velozmente cambiante. En este sentido, algunas prácticas performativas recientes en docencia evitan la representación como medio de expresión privilegiado del proceso formativo (Torrego Gómez 2018), echando mano de recursos alternativos como la dramaturgia y el performance. Sánchez (2010), refuerza esta huida de la representación por ser incompatible con un mundo cambiante, más adecuado comprender desde formas expresivas que priorizan la acción. En escuelas de arquitecturas como la de la Universidad de Alicante (España), las pedagogías del proyecto arquitectónico se repiensan desde el enfoque neomaterialista de Gond (Gond et al. 2016) y desde los postulados pedagógicos de Enrique Nieto (2012), que se centran en las prácticas discursivas performativas aplicadas en el proyecto (Torrego 2028, 58). También las búsquedas docentes del chileno Rodrigo Tisi, en donde el cuerpo y el tiempo son claves en los diseños que fijan experiencia (Tisi, 2008) en clara correspondencia con lo planteado por Judith Butler (1988) y sus trabajos sobre género y cultura. En síntesis, todo esto sugiere la posibilidad de partir de cero, evitando la fase representacionista de la información abstracta ideada para posteriormente ser interpretada y ejecutada, reproduciendo esquemas de ideación simultáneos a los de

ejecución, en la vía espontánea de la autoconstrucción en la ciudad informal latinoamericana. Las experiencias javerianas han abierto espacios para la creación innovadora y disruptiva, permitiendo a los estudiantes experimentar y construir conocimiento desde cero en entornos virtuales o en los laboratorios espaciales, sin ataduras a referentes previos. Así, la experiencia educativa mediada por la *app* javeriana articula de manera sinérgica estos tres enfoques, posicionando la acción, la reflexión y la tecnología como ejes centrales para la formación de profesionales capaces de enfrentar los desafíos contemporáneos del sector, y subrayando la importancia de la memoria de la actividad como puente entre la teoría, la práctica y la innovación pedagógica.

Esta última reflexión, que resalta cómo a través de la intra-acción se puede entender el espacio urbano-arquitectónico como una forma cambiante en el espacio-tiempo invita a reconocer que ninguna acción es sincrónica y, por tanto, todos los cuerpos son heterogéneos y no intra-actúan con la misma intensidad temporal, lo que incide necesariamente en una reconfiguración permanente del espacio. Estas propuestas permiten transformar la arquitectura en una disciplina dinámica e interactiva, donde la performance de los cuerpos se somete a intra-acciones a la vez reales y virtuales. En este sentido, la producción del espacio urbano arquitectónico, no puede entenderse como un hecho perpetuado e inmutable, sino por el contrario, como escenarios capaces de responder a performances prospectivos, mediados por la tecnología, en la línea que reconoce Grau y sus colegas: “la acción estará interferida por una variedad agobiante de elementos heterogéneos, que no tendrán la misma presencia local, no provendrán del mismo tiempo, no serán visibles inmediatamente y no empujarán con la misma fuerza” (Grau et al. 2010, 77).

## REFERENCIAS

- Arias Madero, Javier. 2022. “Performance Architecturale: Una Aproximación al Concepto de Dérive en la arquitectura de Rem Koolhaas.” *I2 Investigación e Innovación. Arquitectura y Territorio* 10 (1): 35. <https://doi.org/10.14198/I2.19430>.
- Barad, Karen. 2003. “Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter.” *Signs: Journal of Women in Culture and Society* 28 (3): 801-31.
- Butler, Judith. 1988. “Performative Acts and Gender Constitution: An Essay in Phenomenology and Feminist Theory.” *Theatre Journal* 40 (4): 519-31. <https://doi.org/10.2307/3207893>.
- Contreras, Sebastián. 2017a. “La arquitectura es la experiencia misma del acontecimiento. Conversación con Flavio Santamaría.” *Memorias de Arquitectura* 8: 19-33.
- . 2017b. “La idea construida o construir la idea. Del pensar y hacer en simultáneo.” *Memorias de Arquitectura* 8: 13-15.
- Escobar, Arturo, y Cristóbal Gnecco. 2019. *Autonomía y Diseño: La realización de lo comunal*. 1ª ed. Popayán: Universidad del Cauca. <https://doi.org/10.2307/j.ctvpv50jd>.
- Feenstra, Pietsie, y Lorena Verzero. 2021. *Ciudades performativas: Prácticas artísticas y políticas de (des)memoria en Buenos Aires, Berlín y Madrid*. Buenos Aires: Instituto de Investigaciones Gino Germani, CLACSO. <http://biblioteca.clacso.org/Argentina/iigg-uba/20210317032653/Ciudades-performativas.pdf>.
- Fregosi, Pablo. 2022. “Performatividad en arquitectura.” *Anales de Investigación en Arquitectura* 12 (2). <https://doi.org/10.18861/anía.2022.12.2.3210>.
- García-Germán, Jacobo. 2013. “Disposición, Performatividad y Funcionalismo.” *Constelaciones* 1: 42-49. <https://doi.org/10.31921/constelaciones.n1a2>.



- Gond, Jean-Pascal, Laure Cabantous, Nancy Harding, y Mark Learmonth. 2016. "What Do We Mean by Performativity in Organizational and Management Theory? The Uses and Abuses of Performativity." *International Journal of Management Reviews* 18 (4): 440-63. <https://doi.org/10.1111/ijmr.12074>.
- Gratza, Agnieszka. 2013. "The Evolution of Performance Architecture." *Contemporary Art and Culture* 157: 140-44.
- Grau, M., L. Iñiguez-Rueda, y J. Subirats. 2010. "La perspectiva sociotécnica en el análisis de políticas públicas." *Psicología Política* 41: 61-80.
- Hagan, Susannah. 2014. "Performatismo: medidas medioambientales y urbanismo." En *Urbanismo Ecológico*, 18-27. Barcelona: Gustavo Gili.
- Hensel, Michael U. 2012. "Sustainability from a Performance-Oriented Architecture Perspective: Alternative Approaches to Questions Regarding the Sustainability of the Built Environment." *Sustainable Development* 20 (3): 146-54. <https://doi.org/10.1002/sd.1531>.
- Kolarevic, Branko. 1990. "Back to the Future." *International Journal of Architectural Computing* 2 (1): 43-50.
- Marcos Alba, Carlos, y Á. J. Fernández Álvarez. 2014. "De la transparencia a la optimización: sobre lo performativo en la arquitectura digital." En *XII Congreso Internacional Expresión Gráfica Aplicada a la Edificación*.
- Montenegro, Germán, ed. 2018. *Arquitecturas insurgentes: Academia, resistencias y prácticas artísticas en arquitectura y urbanismo*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Olwig, Kenneth R. 2011. "Performance, Ætherial Space and the Practice of Landscape/Architecture: The Case of the Missing Mask." *Social and Cultural Geography* 12 (3): 305-18.
- Puig de la Bellacasa, María. 2011. "Cuestiones de cuidado en la tecnociencia: ensamblando cosas olvidadas." *Estudios Sociales de la Ciencia* 41 (1): 85-106.
- Schweder, Alex. 2012. "Performance Architecture." *Le Journal Spéciale'Z* 4: 102-4. <http://www.alexschweder.com/wp-content/uploads/2017/02/le-Journal-Speciale-Z.pdf>.
- Solà-Morales i Rubió, Ignasi de. 2001. "Arquitectura líquida." *DC: Revista de Crítica Arquitectónica*.
- Tisi, Rodrigo. 2008. "Líneas, Movimientos y Palabras: Gestos Performativos del Arquitecto." *Revista 180* 22: 40-43.
- Torrego Gómez, Daniel. 2018. "Materializar el aprendizaje: Una propuesta performativa para las prácticas de diseño en arquitectura." *Inmaterial* 6: 56-84.
- Trachana, Angelique. 2021. "Envolventes performativas y 'la ciudad escena'." *Bitácora Urbano Territorial* 31 (2): 173-87. <https://doi.org/10.15446/bitacora.v31n2.85992>.
- Valbuena-Bermúdez, Carolina, Natalia E. Lozano-Ramírez, Alejandro Serrano-Sierra, y César Granados-León. 2024. "CAMPUS: A Mobile App for Construction Processes Learning and Teaching in Higher Education." *Computer Applications in Engineering Education* 32 (4). <https://doi.org/10.1002/cae.22739>.
- Vis, Benjamin N. 2023. "Boundaries of the Built Environment: Defining the Significance of the Material Presence of Spatial Morphology in Social Life." *Open Research Europe* 3: 184. <https://doi.org/10.12688/openresearch.16591.1>.
- Wilder, Ken. 2021. "Architecture as Performance: Sigurd Lewerentz's Uncut Bricks." *Aesthetic Investigations* 5 (1): 28-50.
- Yaneva, Albena. 2016. *Mapping Controversies in Architecture*. London: Routledge.

## BREVE CV

**Germán Montenegro Miranda** es arquitecto con doctorado en Geografía (UPTC-IGAC) y maestría en Arquitectura del Paisaje (UPC, Barcelona). Cuenta con una sólida trayectoria académica de más de 30 años como docente e investigador en universidades como la Pontificia Universidad Javeriana (actual), la Universidad Nacional de Colombia y la Universidad de La Salle. Ha liderado y participado en diversos proyectos de investigación sobre paisaje urbano, edificación en altura y ordenamiento territorial, con publicaciones destacadas en revistas y libros especializados. Su experiencia profesional abarca diseño arquitectónico y paisajístico, formulación de planes urbanos y consultoría para entidades públicas y privadas, incluyendo el DAPD, ERU y el Banco Mundial. Su enfoque combina teoría y práctica en urbanismo, diseño urbano y paisaje, con una visión crítica sobre la transformación del territorio en contextos metropolitanos.

**José Javier Alayón González** es Máster en Paisajismo (2007) y Doctor en Proyectos Arquitectónicos (2010), ambos títulos por la Universidad Politécnica de Cataluña, Barcelona, España. Realizó una estancia pre-doctoral en la Université de Paris - La Villette, París, Francia, y otra pos-doctoral en la Université libre de Bruxelles, Bruselas, Bélgica. Es profesor asociado en la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, Colombia, desde 2017. Ha centrado sus investigaciones en el movimiento moderno latinoamericano, especialmente en la arquitectura expositiva y los urbanismos feriales sobre los que ha publicado diversos artículos y libros, así como productos destinados a la difusión masiva y la apropiación social del conocimiento. Hace parte de redes académicas internacionales con universidades en España, Brasil, Chile, EUA y Australia.

**Carolina Valbuena-Bermúdez** es arquitecta de la Pontificia Universidad Javeriana y Magíster en Desarrollo de Proyectos Sostenibles del Politecnico di Torino. Con más de 9 años de experiencia liderando estrategias de sostenibilidad, descarbonización y adaptación ambiental en Colombia y América Latina. Ha ocupado cargos directivos en cooperación internacional y consultoría, contribuyendo a los ODS y marcos normativos latinoamericanos. Actualmente es la directora del Departamento de Arquitectura de la Javeriana, profesora, líder de la línea de sostenibilidad del Grupo de Investigación GRIMET y co-líder de proyectos de innovación educativa, construcción sostenible y resiliencia climática.