

VII Congreso Internacional Imagen y Reconocimiento



“Arquitectura y narrativa”

5-7 de marzo de 2025

Universidad Francisco de Vitoria



Libro de resúmenes

Emilio Delgado Martos (coord.)

Carola Díaz de Lope-Díaz Molins (coord.)

*“La verdad no es algo que podemos poseer por completo,
sino algo que debemos buscar y construir en comunidad”.*
Paul Ricoeur (1995)

VII Congreso Internacional Imagen y Reconocimiento



“Arquitectura y narrativa”

5-7 de marzo de 2025

Universidad Francisco de Vitoria

Libro de resúmenes

Emilio Delgado Martos (coord.)

Carola Díaz de Lope-Díaz Molins (coord.)

© 2025 Emilio Delgado-Martos y Carola Díaz de Lope-Díaz Molins de la coordinación

© 2025 Los autores de sus textos

© 2025 Congreso Internacional Imagen y Reconocimiento. SIMUFV. Universidad Francisco de Vitoria

Edición: marzo de 2025

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con la autorización de los titulares de la propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y ss. Código Penal). Este libro puede incluir enlaces a sitios web gestionados por terceros y ajenos a los coordinadores, que se incluyen solo con finalidad informativa. Las referencias se proporcionan en el estado en que se encuentran en el momento de la consulta de los autores, sin garantías ni responsabilidad alguna, expresas o implícitas, sobre la información que se proporcione en ellas.

Índice

Organización del congreso.....	9
Comité organizador	9
Comité científico.....	9
Ponencias invitadas.....	10
Introducción	11
Llamada a comunicaciones.....	13
Áreas temáticas y metodologías	13
Congreso académico	15
Miércoles, 5 de marzo de 2025	15
Jueves, 6 de marzo de 2025	15
Viernes, 7 de marzo de 2025.....	17
Resúmenes de ponencias invitadas.....	19
<i>Arquitectura y narrativa: cuentos de luz y sombra.</i> Eduardo Delgado Orusco	21
<i>Tanteos y replanteos. Arquitecturas de historias superpuestas.</i> Tomás García Píriz.....	24
Resúmenes de comunicaciones	27
<i>Arquitectura de la inmortalidad: la manifestación de la conciencia del tiempo en El inmortal de Borges. Una interpretación bergsoniana.</i> Paula Rein Retana	29
<i>Imagen de la vida humana en Orthanc y Minas Tirith.</i> Andrés Lafuente Martínez	31

<i>El estilo “antifantástico” en las iglesias de Miguel Fisac. Una aproximación interdisciplinar al estudio de las causas del despojamiento en el templo católico contemporáneo.</i>	
Carmen Pardo de Santayana Castro.....	34
<i>“Mi patria es una roca”. Cosmovisión poética del espacio y del tiempo.</i>	
Cristina López de Corral.....	37
<i>Del jardín a la ciudad. La arquitectura como casa de los hombres en la cosmovisión cristiana.</i>	
Laura Llamas Díaz	40
<i>Sócrates y la refiguración de la polis.</i>	
Miguel Martí Sánchez.....	42
<i>The role of artificial intelligence in designing new urbanism.</i>	
José Antonio Ondiviela García	44
<i>El binomio casa-proyecto en la ficción. Apuntes sobre el cronotopo de las memorias ficticias en “Brideshead Revisited” y el submundo estético de Charles Ryder.</i>	
Victoria Hernández Ruiz	47
<i>“El madrileño” de C. Tangana como disco conceptual a través de la ciudad de Madrid.</i>	
José M. Alejos Bermejo.....	49
<i>Cosmoceguera y arquitectura de la imagen.</i>	
Manuel de Lara Ruiz.....	51
<i>Architecture and the housekeeping of the human.</i>	
Paolo Pellecchia	53
<i>La ciudad suspendida: Una exploración filosófica de la arquitectura de Midgar en “Final Fantasy VII”.</i>	
Juan Serrano Vicente	56
<i>De la choza a la casa. Espacio habitado e identidad narrativa en “La bendición de la tierra”, de Knut Hamsun.</i>	
Santiago Huvelle.....	59
<i>Arquitecturas inventadas: de los caprichos arquitectónicos a la ciencia-ficción.</i>	
Juan Francisco Parrilla Viruega	61

<i>Estética, narrativa y espacio en la “Dark Academia”: imaginarios arquitectónicos como dispositivos culturales.</i> Lara López Millán	64
<i>Venustas, Firmitas y Utilitas en el espacio lúdico: modelo de análisis para los juegos de mesa de construcción de ciudades.</i> David García Díaz y Francisco Javier Rubio Hípola ...	66
<i>Elogio de la ceguera. La construcción del enigma en las arquitecturas de Adolphe Appia.</i> Pablo Ramos Alderete y Carlos Pesqueira Calvo	70
<i>Entornos físicos y espacios habitados en “Dune” de Frank Herbert.</i> Monique Villen	72
<i>La primera novela de José Jiménez Lozano: el espacio como personaje.</i> Rocío Solís Cobo	75
<i>Relato, espacio, colección. “El museo de la inocencia” de Orhan Pamuk.</i> Ana Isabel Santolaria Castellanos y Jaime Ramos Alderete	77
<i>Ludopoética del espacio: El diseño del espacio como recurso narrativo en los videojuegos.</i> P. Xavier Gutiérrez Aguirre, LC	79
<i>Lugares que sienten: La herencia impresionista en los espacios de “Call me by your name”.</i> Claudia Ferrando Paulo	82
<i>La narrativa visual de Pawel Pawlikowski como arquitectura del tiempo y la memoria.</i> María González Escribano	84
<i>Brutalismo, deconstructivismo y otros caprichos arquitectónicos</i> Felipe Samarán Saló	87
<i>La habitación infantil en “Interstellar” y “Matar a un ruiseñor”: el reloj del padre como vértice del tiempo y de la narración.</i> Antonio Sánchez-Escalonilla	90
<i>La belleza redentora. Reflexión sobre el trauma urbano en algunos artistas contemporáneos chinos.</i> José Ángel Hidalgo Arellano	93

SEMANA DE LA IMAGEN UFV

VII Congreso Internacional Imagen y Reconocimiento Arquitectura y narrativa

5 - 7
MARZO '25

SIMUFV

Coordinadores: Emilio Delgado Martos y
Carola Díaz de Lope Díaz
Pozuelo Alarcón, Madrid



Organización del congreso

Comité organizador

Dr. Diego Botas Leal
(Universidad Francisco de Vitoria)

Dr. Álvaro Abellán-García Barrio
(Universidad Francisco de Vitoria)

Dr. Emilio Delgado Martos
(Universidad Francisco de Vitoria)

Dra. Carola Díaz de Lope-Díaz Molins
(Universidad Francisco de Vitoria)

Comité científico

Presidentes:

Dr. Emilio Delgado Martos
(Universidad Francisco de Vitoria)

Dra. Carola Díaz de Lope-Díaz Molins
(Universidad Francisco de Vitoria)

Miembros:

Dr. Álvaro Abellán-García Barrio
(Universidad Francisco de Vitoria)

Dr. José Ángel Agejas Esteban
(Universidad Francisco de Vitoria)

Dra. Laura Carlevaris
(Sapienza Università di Roma)

Dr. Eduardo Delgado Orusco
(Universidad de Zaragoza)

Dr. Javier Figuro Espadas
(Universidad CEU San Pablo)

Dr. Enrique Fuster Cancio
(Pontificia Università della Santa Croce)

Dra. Marta Garcia Carbonero
(Universidad Politécnica de Madrid)

Dr. Alberto Nahum Garcia Martínez
(Universidad de Navarra)

Dr. Tomás Garcia Píriz
(Universidad de Granada)

Dr. Pablo Garrido Pintado
(Universidad Complutense de Madrid)

Dra. Victoria Hernández Ruiz
(Universidad Francisco de Vitoria)

Dr. Víctor Manuel Navarro Remesal
(Tecnocampus - Universitat Pompeu Fabra)

Dr. Antonio José Plannells de la Maza
(Tecnocampus - Universitat Pompeu Fabra)

Dra. Teresa Sorolla Romero
(Universitat Jaume I)

Dr. Íñigo Urquía Uriaguereca
(Universidad Francisco de Vitoria)

Ponencias invitadas

Dr. Eduardo Delgado Orusco
(Universidad de Zaragoza)

Dr. Tomás García Píriz
(Universidad de Granada)

Introducción

El VII Congreso Internacional Imagen y Reconocimiento, integrado en la Semana de la Imagen de la Universidad Francisco de Vitoria (SIMUFV 2025) reúne a profesionales, académicos y alumnos para reflexionar sobre la imagen contemporánea en diálogo con las humanidades. En esta ocasión el congreso lleva por lema «Arquitectura y narrativa» y tiene lugar del 5 al 7 de marzo de 2025 en la Universidad Francisco de Vitoria (Pozuelo de Alarcón, Madrid).

Paul Ricoeur, en su conferencia «Architecture et narrativité» (1989), establece la siguiente analogía: la arquitectura sería para el espacio lo que el relato es para el tiempo, es decir, una operación configuradora. Esta operación es capaz de transfigurar el espacio geométrico y el tiempo cronológico en un espacio-tiempo habitado, vivido, en el que el pasado comparece en el presente y en el que pasado y presente se proyectan al futuro.

La arquitectura comparte con la narrativa y la imagen contemporánea el ser un «dispositivo cultural» capaz de proyectar una imagen del mundo, tal vez la cosmovisión de una época, y también, en ocasiones, el ser precursora de cambios sociales significativos. Estos dispositivos culturales no sólo representan cómo vivimos, sino también cómo somos; son reflejo de nuestra identidad colectiva y de nuestra manera de interactuar con el mundo y entre nosotros.

Puede trazarse una línea que va de la «mímesis de acción» propia de los relatos a la «mímesis de mundo» en el que esos relatos tienen lugar. A menudo, una porción crucial de los mundos relatados pertenece a la arquitectura: edificios y ciudades; rutas, caminos, plazas. En sentido contrario, puede trazarse el relato por el que un nuevo edificio se inscribe en

un espacio natural o urbano: desde su ideación o proyección solamente soñada hasta el momento en que se convierte en documento/monumento de una larga historia, pasando por su «inscripción» o el momento histórico de su construcción. Queremos, en este congreso, explorar ambos recorridos, el que nace de los relatos e imágenes que incluyen arquitectura; y el que nace en las construcciones que portan su propia historia.

Tanto la arquitectura como la narrativa audiovisual, en cuanto que mundos posibles poéticos, testimonian nuestras capacidades técnicas y estéticas; y también nuestro sistema de ideas y creencias, de valores y pretensiones. Podemos «leer y releer» la arquitectura que nos rodea, entablar un diálogo con ella en el que reconocer nuestras comunidades, tradición, aspiraciones. Este encuentro dialógico mantiene una interdependencia entre la concordancia y la disonancia, la tradición y la innovación. Esta tensión hace de los espacios arquitectónicos lugares de memoria y de identidad compartida, promoviendo un sentido de pertenencia y continuidad cultural, pero también de innovación y de apertura a nuevos modos de habitar.

Los cambios progresivos que se introducen en el dispositivo arquitectónico —ya sea por innovaciones tecnológicas, nuevos materiales o enfoques de diseño— así como el acontecimiento que supone inscribir o construir un nuevo edificio en el mundo, producen transformaciones evidentes en la manera en que habitamos nuestros espacios. Estas transformaciones pueden llevar a cambios profundos en nuestro comportamiento y en nuestras interacciones cotidianas, influyendo en nuestras rutinas diarias y en nuestras relaciones comunitarias.

En este contexto de constante evolución, la inteligencia artificial (IA) ha emergido como una herramienta transformadora que está redefiniendo el panorama arquitectónico. La IA permite optimizar procesos de diseño, prever necesidades futuras y personalizar espacios de manera que respondan a las demandas específicas de los usuarios. A través de algoritmos avanzados y aprendizaje automático, la IA puede analizar vastas cantidades de datos para generar diseños más eficientes y sostenibles, anticipando problemas y

proponiendo soluciones innovadoras. Esto abre un abanico de posibilidades para la creación de espacios que no solo sean funcionales, sino que también mejoren la calidad de vida de las personas.

Las propuestas arquitectónicas en forma de proyectos virtuales, que a menudo nos llegan a través de otros dispositivos culturales como el cine o las series, sugieren escenarios que, aunque nacidos en el ámbito de la ficción, pueden inspirar y anticipar posibilidades reales. Estas representaciones ficticias, sean utópicas, distópicas o simplemente soñadas, forman parte del crisol de posibilidades que se abre ante el diseño arquitectónico. Nos invitan a imaginar y a reflexionar sobre futuros posibles, sobre cómo podríamos vivir y cómo querríamos que fueran nuestros entornos.

Llamada a comunicaciones

Este congreso convoca a profesionales e investigadores para dialogar sobre la capacidad que tiene la arquitectura y su representación para provocar reflexiones y propuestas sobre los espacios habitables, a partir de cualquier dispositivo cultural. Sugerimos se inspiren en la conferencia de Ricoeur, en la cual se relaciona la arquitectura con la memoria y la posibilidad de comprender esta disciplina como una experiencia que está inmersa, de forma inevitable, en una narrativa.

El congreso busca, más generalmente, ofrecer una mirada humanística y transdisciplinar sobre la arquitectura contemporánea y su representación (fotografía, grafismo, audiovisual, transmedia, literatura, cómic, videojuegos, IA, etc.), de cualquier género y formato, que explore la potencia expresiva de la arquitectura como camino del reconocimiento de lo humano.

Áreas temáticas y metodologías

- ÁREA 1: Arquitectura, memoria y cosmovisión.
- ÁREA 2: Arquitectura y porvenir: predicción e inteligencia artificial.
- ÁREA 3: Arquitectura y ficción.
- ÁREA 4: Miscelánea de Imagen y Reconocimiento.

Se priorizan las investigaciones que procuren un diálogo interdisciplinar entre las áreas temáticas y las humanidades, especialmente en cuanto que los objetos estudiados se nos presentan como imágenes significativas en las que reconocer nuestro mundo y nuestro modo de habitarlo.

Metodologías sugeridas:

- Estudios teóricos o de conceptualización que faciliten el análisis de dispositivos culturales.
- Análisis hermenéutico, textual, estético o close reading de dispositivos culturales.
- Análisis de casos.

Lugar

Universidad Francisco de Vitoria.
Salón de Grados, Módulo 2, Edificio Central.
Ctra. Pozuelo-Majadahonda Km. 1,800.
Pozuelo de Alarcón, 28223.
Madrid, España.

Congreso académico

Miércoles, 5 de marzo de 2025

16:00 - 16:15 > Presentación de la jornada: Dra. Carola Díaz de Lope-Díaz Molins

16:10 - 18:00 > **Mesa 1** de comunicaciones

- Moderador: Eduardo Navarro Remis
- *Arquitectura de la inmortalidad: la manifestación de la conciencia del tiempo en “El inmortal” de Borges. Una interpretación bergsoniana.* Dra. Paula Rein Retana (UFV)
- *Imagen de la vida humana en Orthanc y Minas Tirith.* Andrés Lafuente Martínez (UFV)
- *El estilo “antifantástico” en las iglesias de Miguel Fisac. Una aproximación interdisciplinar al estudio de las causas del despojamiento en el templo católico contemporáneo.* Carmen Pardo de Santayana Castro (UFV)
- *Mi patria es una roca. Cosmovisión poética del espacio y del tiempo.* Cristina López de Corral (UFV)
- *Del jardín a la ciudad. La arquitectura como casa de los hombres en la cosmovisión cristiana.* Laura Llamas Díaz (UFV)

Jueves, 6 de marzo de 2025

9:00 - 9:15 > Presentación del congreso académico SIMUFV 2025: Dr. Diego Botas (Presidente SIMUFV) y Dr. Emilio Delgado Martos (Presidente SIMUFV25)

9:15 - 10:45 > **Mesa 2** de comunicaciones

- Moderador: Dr. Giovanni Intra Sidola
- *Sócrates y la refiguración de la polis.* Dr. Miguel Martí Sánchez (UFV)

- *The Role of Artificial Intelligence in Designing New Urbanism*. Dr. José Antonio Ondiviela García (UFV)
- *El binomio casa-proyecto en la ficción. Apuntes sobre el cronotopo de las memorias ficticias en "Brideshead Revisited" y el submundo estético de Charles Ryder*. Dra. Victoria Hernández Ruiz (UFV)
- *"El madrileño" de C. Tangana como disco conceptual a través de la ciudad de Madrid*. Dr. José M. Alejos Bermejo (UFV)

10:45 - 11:15 > Pausa - café

11:15 - 12:00 > **Conferencia inaugural. Tanteos y replanteos. Arquitecturas de historias superpuestas**. Dr. Tomás García Píriz (UGR)

12:00 - 14:00 > **Mesa 3** de comunicaciones

- Moderador: Dr. Íñigo Urquía Uriaguereca
- *Cosmoceguera y arquitectura de la imagen*. Dr. Manuel de Lara Ruiz (UFV)
- *Architecture and the Housekeeping of the Human*. Dr. Paolo Pellecchia (UFV)
- *La ciudad suspendida: Una exploración filosófica de la arquitectura de Midgar en "Final Fantasy VII"*. Dr. Juan Serrano Vicente (UFV)
- *De la choza a la casa. Espacio habitado e identidad narrativa en "La bendición de la tierra", de Knut Hamsun*. Dr. Santiago Huvelle (UFV)

14:00 - 16:00 > Pausa - Comida

16:00-18:00 > **Mesa 4** de comunicaciones

- Moderador: Martín Tami
- *Arquitecturas inventadas: de los caprichos arquitectónicos a la ciencia-ficción*. Dr. Juan Francisco Parrilla Viruega (TAI Madrid)
- *Estética, Narrativa y Espacio en la Dark Academia: Imaginarios Arquitectónicos como Dispositivos Culturales*. Dra. Lara López Millán (UCJC)
- *Venustas, Firmitas y Utilitas en el espacio lúdico: modelo de análisis para los juegos de mesa de construcción de ciudades*. Dr. David García Díaz (UFV) y Dr. Francisco Javier Rubio Hípola (UFV)

- *Elogio de la ceguera. La construcción del enigma en las arquitecturas de Adolphe Appia*. Dr. Pablo Ramos Alderete (UFV) y Dr. Carlos Pesqueira Calvo (UFV)

Viernes, 7 de marzo de 2025

9:00 - 10:45 > **Mesa 5** de comunicaciones

- Moderador: Marisol Perea Unceta
- *Entornos físicos y espacios habitados en "Dune" de Frank Herbert*. Dra. Monique Villen (UFV)
- *La primera novela de José Jiménez Lozano: el espacio como personaje*. Dra. Rocío Solís Cobo (UFV)
- *Relato, espacio, colección. El Museo de la Inocencia de Orhan Pamuk*. Dra. Ana Santolaria Castellanos (UFV) y Dr. Jaime Ramos Alderete (UFV)
- *Ludopoética del espacio: El diseño del espacio como recurso narrativo en los videojuegos*. P. Xavier Gutiérrez Aguirre, LC (UFV)
- *Lugares que sienten: La herencia impresionista en los espacios de "Call me by your name"*. Claudia Ferrando Paulo (UJI)

10:45-11:15 Pausa - café

11:15 - 13:00 > **Mesa 6** de comunicaciones

- Moderador: Dr. Arturo Encinas Cantalapiedra
- *La narrativa visual de Pawel Pawlikowski como arquitectura del tiempo y la memoria*. María González Escribano (UAH)
- *Brutalismo, deconstructivismo y otros caprichos arquitectónicos*. Felipe Samarán Saló (UFV)
- *La habitación infantil en "Interstellar" y "Matar a un ruiseñor": el reloj del padre como vértice del tiempo y de la narración*. Dr. Antonio Sánchez-Escalonilla (URJC)
- *La belleza redentora. Reflexión sobre el trauma urbano en algunos artistas contemporáneos chinos*. Dr. José Ángel Hidalgo Arellano (UFV)

13:00 - 14:00 > **Conferencia de clausura. Arquitectura y narrativa: cuentos de luz y sombra**. Dr. Eduardo Delgado Orusco (UNIZAR)

Resúmenes de ponencias invitadas



Arquitectura y narrativa: cuentos de luz y sombra.

*Eduardo Delgado Orusco
(Universidad de Zaragoza)*

El proyecto de arquitectura, la arquitectura misma es una narrativa.

Desde la fase del proyecto, en la que imaginamos vidas, en la que podemos llegar a componer el cuento de lo que pasará en nuestros sueños que son los proyectos.

Todos los que nos dedicamos a la arquitectura y a su docencia sabemos que lo importante es imaginar la vida de las personas.

Creo que los buenos dibujos de proyectos manifiestan esa vocación. La de incorporar a las personas, sus vidas. Aquí hay una aproximación evidente entre la arquitectura y la literatura, lo que podríamos llamar la narrativa más legítima.

Y aquí me gustaría abundar en el poder de la arquitectura, su capacidad transformadora.

Pienso que no existe una arquitectura única, ni el arquitecto, como realidad homogénea. Hay arquitectos y arquitecturas.

Y aunque resulte una evidencia querría romper una lanza a favor de la buena arquitectura. De la arquitectura que no ha perdido su vocación de servicio a las personas. De la arquitectura que resuelve problemas y que no los crea, de la arquitectura sin adjetivaciones. La que no es un negocio.

Esto es como el vino, que los hay buenos malos y regulares.

Otro tema es la importancia del dibujo para el proyecto. No es algo accidental o anecdótico. El dibujo desvela el proyecto precisamente porque acariciamos el proyecto, porque nos

comprometemos con él. Hay un triángulo mágico en nuestro cuerpo, formado por el ojo, la mano y la cabeza. Con la memoria, y con ella, el alma entera.

¿De qué se alimentan nuestros proyectos si no es de la memoria?

Cuando pensamos un proyecto, cuando lo intentamos explicar, con frecuencia recurrimos a nuestra experiencia personal, a nuestra memoria.

Creo que para ser buen arquitecto hay que cultivar esas experiencias. Hemos de mantener los ojos abiertos para ver. Por eso, lo peor que nos puede suceder cuando viajamos es hacerlo detrás de una mala pantalla a través de la que ver el mundo.

El mirar requiere tiempo. Hace falta detenerse a disfrutar, a saborear el momento. Es algo esforzado, donde hemos de poner en juego todos nuestros sentidos.

Los lugares se abren a quien les pregunta, a quién los mira con asombro. Y se cierran a quien los quiere desnudar con la cámara. A quien piensa que es posible conocerlos así.

Creo que el dibujar facilita ese tiempo del que hablamos. Sacar fotos, y más si son digitales, ha pasado a ser una acción en la que no nos implicamos.

El fotógrafo tiene algo de cazador. Supongo que por eso se dice que las fotos se disparan.

Pero el dibujar es otra cosa. Dibujar requiere seleccionar el mejor sitio. Dibujar requiere más tiempo incluso cuando solo se va a tomar un apunte. Dibujar obliga a fijarse. A mirar detenidamente. A entender el sitio. Compromete, pone en juego todas nuestras capacidades. Y después, el mismo acto de dibujar, en el que hay un mirar y remirar al lugar, al paisaje, al espacio, al edificio. Como un enamorado, que no se cansa.

Referencias

Campo Baeza, Alberto. *La idea construida. La Arquitectura a la Luz de las Palabras*. Colección Textos Dispersos. Madrid: COAM, 1996.

Delgado Orusco, Eduardo. *Del proyectar / On design*.

Hermosillo: Tecnológico de Monterrey, 2015.

Delgado Orusco, Eduardo. *La urdimbre secreta*. Madrid: Ediciones Asimétricas, 2018.

López de la Cruz, Juan José. *El dibujo del mundo*. Madrid: Ediciones Lampreave, 2014.

Navarro Baldeweg, Juan. «Dedos», en *La habitación vacante*. Valencia: Editorial Pre-Textos. Col·legi d'Arquitectes de Catalunya. Demarcació de Girona, 2001.

Zumthor, Peter. *Atmósferas*. Barcelona: Editorial GG, 2006.

Tanteos y replanteos. Arquitecturas de historias superpuestas.

*Tomás García Píriz
(Universidad de Granada)*

Alison y Peter Smithson publicarían en 1990 el texto *The as found' and the 'found'* en el que, de forma retrospectiva, se referirían a su propio trabajo y al realizado en colaboración con los artistas Nigel Henderson y Eduardo Paolozzi (como Independent Group) en los años 50. Este sugerente concepto, que podríamos traducir como lo “así hallado” y lo “hallado”, vendría a convertirse en un manifiesto de un particular modo de hacer que atravesaría de forma transversal su pensamiento y proceso creativo tanto artístico como arquitectónico.

Si nos centramos en este último punto, el discurso de lo “hallado” afectaba a la manera en el que el proyecto de arquitectura se enfrentaba a un contexto específico de un forma atenta y sensible. Esta arquitectura de lo encontrado, según la pareja inglesa, incorporaba de forma activa la memoria material e inmaterial de aquello que se haya en un lugar determinado. Se trata de una actitud que atiende, desde la contemporaneidad, a las condiciones específicas del lugar superando así la irreconciliable polaridad entre “genius locci” (espíritu del lugar) y el “zeitgeist (espíritu del tiempo) que marcará una dialéctica de opuestos sobre los que se erigiría la modernidad heroica de principios del siglo XX sirviendo además de base para la revisión crítica que aportará el Team X a sus predecesores.

Los Smithson encuentran un integrador modo hacer que permite la convivencia de ambos conceptos a través de una mirada sintética que permite la superposición de distintas

narrativas sobre un lugar dado. Una fértil superposición de historias, pasadas, presentes y futuras que nacen en el lugar para permitir la transformación del mismo de una forma abierta: ni pasado ni futuro, ni antiguo ni moderno, sino un presente reactivo entendido como un operativo palimpsesto que actúa de cartografía ampliada para el proyecto de arquitectura.

Lo “hallado” se convierte en la investigación aquí presentada en guía para una colección de proyectos y de arquitecturas entendidos como historias superpuestas a lugares y contextos. Proyectos que se inscriben en estos emplazamientos a partir de respuestas concretas y específicas capaces de ampliar el significado de los mismos mediante el reconocimiento y transformación sensible de sus condiciones. Proyectos que se dibujan en el lugar como replanteos minuciosos de sus límites y bordes a partir de un fructífero diálogo entre aquello que ya existe y aquello que está por existir. Proyectos que descubren resortes propios en el lugar que actúan de anclajes sobre los que gira la arquitectura. Proyectos que encuentran, en un conjunto de historias superpuestas las claves para existir y convertirse, por tanto, en una nueva historia que contar.

Palabras clave

lo encontrado, lugar, superposición, historias, Peter y Alison Smithson, inscripciones, anclajes

Referencias

- Frampton, Kenneth. 2018. *Álvaro Siza Vieira. Piscinas en el Mar*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Holl, Steven. 1989. *Anchoring*. New York; Princeton Architectural Press.
- Siza, Álvaro. 2014. *Textos*. Madrid: Abada Editores.
- Siza, Álvaro. 2022. *Textos #2*. Madrid: Abada Editores.
- Smithson, Alison; Smithson, Peter. 1982. *The Shift*. Londres: Architectural Monographs, nº 7. Academy Editions.
- Smithson, Alison; Smithson, Peter. 2001. *Cambiando el arte de habitar*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Smithson Alison; Smithson, Peter. 1996. *Upper Lawn. Follie Solar Pavilion*. Barcelona: Universidad Politécnica de

Cataluña.

Van der Heuvel, Dick; Risselada, Max (eds.). 2007. *Alison y Peter Smithson. De la casa del futuro a la casa de hoy*. Barcelona: Poligrafía.

Resúmenes de comunicaciones



**Arquitectura de
la inmortalidad: la
manifestación de la
conciencia del tiempo en
El inmortal de Borges.
Una interpretación
bergsoniana.**

*Paula Rein Retana
(Universidad Francisco de Vitoria)*

En “Architecture et narrativité” Paul Ricoeur establece una analogía según la cual la arquitectura y la narrativa son operaciones configuradoras que edifican el espacio y disponen la trama del tiempo, respectivamente. Ambas, en tanto que dispositivos culturales, tienen la capacidad de representar unos modos de vida y una cosmovisión determinada. Por otra parte, el espacio construido resulta de una mezcla entre el espacio cartesiano y los lugares de vida, mientras que el tiempo del relato acontece en el punto de ruptura entre el tiempo físico –“de los relojes”– y el tiempo psíquico –el tiempo vivido–. Esta distinción está vinculada con la que Henri Bergson establece entre el orden geométrico y el orden vital, en tanto que planos de interpretación de la realidad. Para matizar estas afirmaciones, aludiremos a la filosofía de Bergson según la cual la materia –perteneciente al orden geométrico– es la que frena y contiene a la vida y le da concreción; establece una resistencia. La palabra canaliza la corriente de pensamiento –realidad espiritual perteneciente al orden vital–, así como la arquitectura encauza un modo de vida específico –consecuente a un determinado tipo de cosmovisión– y a partir de él perfila sus límites y sus reglas. ¿En virtud de qué tienen la capacidad los dispositivos culturales

de comportarse de un modo mixto en este sentido? Para responder a esta pregunta, fundamentaremos la propuesta de Ricoeur desde las teorías bergsonianas –metafísicas y estéticas– que sostienen que el arte implica una conjugación sui generis de los dos órdenes.

Sin embargo, esta relación entre los dos órdenes, que tiene unas implicaciones determinadas en la vida cotidiana del ser humano mortal que habita el mundo, sufre un cambio de paradigma cuando se le da una vuelta al planteamiento metafísico: ¿y si no fuéramos a morir nunca? ¿Qué sucede con dicha relación cuando eliminamos la conciencia de la mortalidad? Esta es la tesis es explorada por Borges en su cuento *El inmortal*, incluido en *El Aleph*-. En él hallamos una ciudad sin orden, en la que la arquitectura es caótica, las identidades se confunden y los límites se desdibujan. Esto nos lleva a preguntarnos: ¿cómo cambia la configuración de los dispositivos culturales cuando se ve alterada la conciencia que tenemos del tiempo? Y ¿qué imagen del hombre encarna la arquitectura de la ciudad en El inmortal de Borges? Parece que el orden geométrico, el de la materia, ha perdido su contundencia. Por otro lado, el espíritu del hombre –que siendo consciente de su contingencia aspira a la inmortalidad– se abre camino libremente a través de la arquitectura y el urbanismo borgianos que plantean, como ficción, esa inmortalidad soñada. ¿Permite una ciudad así configurada un habitar el mundo con sentido?

Referencias

- Bergson, Henri. *La pensée et le mouvant*. Nouvelle éd. Quadrige. Paris: Presses Universitaires de France, 2012.
- Bergson, Henri. *Matière et mémoire: essai sur la relation du corps à l'esprit*. Nouvelle éd. Quadrige. Paris: Presses Universitaires de France, 2013.
- Borges, Jorge Luis. *El Aleph*, 5. ed. Contemporánea. Barcelona: Debolsillo, 2013.
- Lorand, Ruth. «Bergson's concept of art». *British Journal of Aesthetic* 39, n° 4 (1999): 400-414.
- Ricoeur, Paul. «Architecture et Narrativité», *Études Ricoeuriennes / Ricoeur Studies* 7, n.o 2 (1 de febrero de 2017): 20-30, <https://doi.org/10.5195/errs.2016.377>

Imagen de la vida humana en Orthanc y Minas Tirith.

Andrés Lafuente Martínez
(Universidad Francisco de Vitoria)

La obra de J.R.R. Tolkien ha sido objeto de extensos estudios, sobre todo en lo que respecta a sus personajes, mitología y temas centrales. Sin embargo, un aspecto que quizás ha recibido menor atención es el lenguaje de la arquitectura en sus relatos, en particular la forma en que construye las ciudades de la Tierra Media. De esta manera, este trabajo busca abordar cómo la descripción de dos de estas ciudades, Orthanc y Minas Tirith, refleja y simboliza diversas facetas de la decadencia humana, un tema fundamental para entender la condición de los hombres en la Tierra Media.

Para empezar, el propósito de esta investigación es profundizar en el papel de la ficción en la vida humana, tomando como referencia el libro *Imagen de la Vida Humana* de Julián Marías. La idea es aplicar una hermenéutica de los mundos posibles poéticos a los fragmentos de El Señor de los Anillos que describen estas dos ciudades, sin perder de vista que forman parte de la totalidad de la narrativa. Así, se argumentará que la arquitectura de Minas Tirith y Orthanc no solo refleja la decadencia física o moral de sus respectivos pueblos, sino que puede actuar como un medio para la comprensión de la naturaleza humana en su complejidad.

De esta manera, Minas Tirith, la imponente ciudad de Gondor, se construye en siete niveles ascendentes, lo que simbolizaría la ascensión al cielo y la fortaleza del bien. Cada nivel está rodeado por murallas con puertas en ángulo y, la Torre Blanca, alta y brillante, se podría asemejar a la luz y la virtud. La ciudad, aunque poderosa y defensiva, también sería muestra del legado de los hombres, pues su caída significa la

del imperio. En contraste, Orthanc, la ciudadela de Saruman, reflejaría la corrupción. Su arquitectura, inicialmente hermosa, se transformaría en una fortaleza de destrucción y muerte, evocando la astucia y el orgullo del mal.

Por consiguiente, el análisis de estas arquitecturas a través de la lente de la ficción podría evidenciar cómo Tolkien utiliza la arquitectura como una herramienta para abordar temas más profundos sobre la vida humana. Como argumenta Marías, la ficción puede servir como un “experimento” que ilumina aspectos ocultos de la realidad, creando claridad y orden. Así, un primer análisis sugiere que las ciudades de Gondor e Isengard actúan como metáforas de la humanidad en su lucha contra la opacidad de la existencia, invitando a los lectores a reflexionar sobre sus propios dilemas y valores.

Se espera entonces que este análisis pueda revelar cómo, mediante la arquitectura, Tolkien interpela directamente a la vida humana, utilizando las edificaciones mencionadas como espejos de las tensiones internas que definen la naturaleza de los hombres. A futuro, sería interesante expandir este estudio para incluir la arquitectura de Rohan, ejemplificada por Edoras o el Abismo de Helm, lo que podría ofrecer una visión más completa de cómo la arquitectura en la Tierra Media sería reflejo de distintos aspectos de la condición humana.

Palabras clave

arquitectura, ficción, J.R.R. Tolkien, Minas Tirith, naturaleza humana, Orthanc.

Referencias

- Alonso Celaá, Javier Diego. «Arquitectura Fantástica: Tolkien en la Literatura y el Cine». Universidad Politécnica de Madrid, 2020. https://oa.upm.es/66889/1/TFG_Ene21_Alonso_Celaa_Javier_Diego.pdf.
- Lequerica Martínez de Osaba, Marina Isabel. «La arquitectura fantástica de Tolkien: El dibujo del habitar en la Tierra Media». Trabajo de Fin de Grado, Universidad Politécnica de Madrid, 2021. https://oa.upm.es/69744/1/TFG_Enero22_Lequerica_Martinez_de_Osaba_Marina_Isabel.pdf.

Marías, Julián. *La Imagen de la Vida Humana*. Buenos Aires: Emecé, 1955.

Tolkien, J. R. R. *El señor de los anillos. II, Las dos torres*. Traducido por Luis Domènech y Matilde Horne. España: Minotauro, 2022.

Tolkien, J. R. R. *El señor de los anillos. III, El retorno del rey*. Traducido por Matilde Horne y Luis Domènech. Barcelona: Minotauro, 2022.

El estilo “antifantástico” en las iglesias de Miguel Fisac. Una aproximación interdisciplinar al estudio de las causas del despojamiento en el templo católico contemporáneo.

*Carmen Pardo de Santayana Castro
(Universidad Francisco de Vitoria)*

A comienzos del siglo XX, Occidente fue testigo de una gran transformación en el campo de la arquitectura y el arte. Los avances en la técnica constructiva junto con las necesidades derivadas de los acontecimientos políticos, económicos y sociales provocaron en gran medida el surgimiento de nueva forma de entender y hacer arquitectura (Blanco Agüeira 2011, 21-22).

La arquitectura religiosa y, en concreto el templo católico, también experimentó su propia metamorfosis, constituyendo un caso de estudio singular dentro de los múltiples fenómenos y acontecimientos que engloba esta gran revolución. Dada su función litúrgica y simbólica, cualquier cambio relevante en la configuración del templo podía tener consecuencias en la comprensión y vivencia del espacio litúrgico, el culto o de la propia fe. Ante las nuevas y constantes iniciativas, la Iglesia adoptó una actitud alentadora aunque vigilante, consciente de que toda novedad introducida en el lugar de culto debía de ser examinada cuidadosamente en aras de comprender la naturaleza de sus causas y la dimensión de sus implicaciones (Fernández Cobián 2005, 188).

Precisamente, una de las notas más destacadas del templo católico a partir de 1920 es la tendencia a una austeridad que se manifiesta, principalmente, en la exposición desnuda de los materiales constructivos y en una aguda reducción de la iconografía (Plazaola 2006, 27-28). Numerosos autores han abordado esta clase de despojamiento desde diferentes enfoques: observando su evolución en un periodo determinado (López Arias 2019, 37), como nota distintiva de la obra de un arquitecto en específico (Delgado Orusco 2022) o como objeto de debate entre diferentes disciplinas (Delgado Martos 2020).

En su lugar, esta comunicación pretende contribuir al estado de la cuestión acerca de las causas del despojamiento del templo católico contemporáneo. Para ello, se analiza parte de la obra escrita y construida de Miguel Fisac, uno de los arquitectos pioneros en la modernización de la arquitectura religiosa en España (Peris Sánchez 2021, 13), desde un enfoque interdisciplinar. El método conjuga la revisión bibliográfica de una selección de fuentes primarias y su estudio a la luz de obras de arquitectura, arte, filosofía y teología con el análisis arquitectónico y artístico de algunos de los templos proyectados por Fisac.

Las conclusiones de la investigación señalan cómo las intuiciones expresadas por Fisac acerca del mundo, el hombre y Dios, a través de un léxico divulgativo y particular, son susceptibles de ser interpretadas como retazos de una cosmovisión. Estos, a su vez, constituyen una de las causas principales que explican el despojamiento en sus iglesias, lo que él denominó el estilo “antifantástico”.

Referencias

- Abellán-García Barrio, Álvaro. 2023. «Mundos Posibles Poéticos». En *Mundos Posibles Poéticos. El caso de Patria: el pueblo, la novela, la serie*. Madrid: Catarata.
- Argan, Giulio Carlo. 1982. *El concepto de espacio arquitectónico desde el Barroco hasta nuestros días*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.
- Delgado Martos, Emilio. 2020. «El espacio expectante. Un acercamiento al espacio litúrgico como lugar de presencia y de encuentro a través de la obra de

- Rupnik». *Scripta Theologica* 52 (no 3): 587-613. <https://doi.org/10.15581/006.52.3.587-613>.
- Eliade, Mircea. 2022. *Lo sagrado y lo profano (Das Heilige und das Profane*, Rowohlt Verlag, 1957). Barcelona: Paidós.
- Fisac Serna, Miguel. 1959. «Problemas de la arquitectura religiosa actual». *Revista de Arquitectura*, n.o 4, 3-8.
- Fisac Serna, Miguel. 1967. «Algunas consideraciones sobre el espacio arquitectónico sagrado». *Atlántida. Revista de pensamiento actual* 19 (30): 527-30.
- Fisac Serna, Miguel, et all. 1959. «¿Qué orientación debe darse al arte sacro actual?» *Revista de Arquitectura*, n.o 189, 20-41.
- Fisac Serna, Miguel, et all. 1955. «Sesión de crítica de Arquitectura dedicada a la iglesia de los pp. dominicos de Valladolid». *Revista Nacional de Arquitectura*, n.o 157, 10-19.
- Otto, Rudolf. 2012. *Lo santo: lo racional y lo irracional en la idea de Dios (Das Heilige. Über das Irrationale in der Idee des Göttlichen und sein Verhältnis zum Rationalen*, C. H. Beck'sche Verlagsbuchhandlung, 1917). Madrid: Alianza.
- Plazaola, Juan. 2006. *Arte sacro actual*. Madrid: Biblioteca de Autores Cristianos.

“Mi patria es una roca”. Cosmovisión poética del espacio y del tiempo.

*Cristina López de Corral
(Universidad Francisco de Vitoria)*

No es hasta el siglo XX cuando la escultura, de forma tardía con respecto al resto de disciplinas, consigue emanciparse por completo de toda reminiscencia clasicista. Para los rebeldes de la temprana escultura moderna la imitación de la naturaleza se convirtió en algo opcional. El nuevo ideal defendía que la escultura debía presuponer invención, no imitación. (Elsen 2001, 97) Dicha invención supuso la introducción y el desarrollo de nuevos atributos al objeto escultórico siendo el de mayor relevancia el espacio. Su incorporación dominó la escultura moderna sugiriendo cuestiones que replantearán la esencia escultórica desde la dicotomía materia-espacio hasta sus dimensiones espaciotemporales.

La consideración del tiempo y del espacio como factores clave en el planteamiento escultórico permitirá un progresivo acercamiento entre escultura y arquitectura. La evolución de la espacialidad escultórica fomentará una mayor vinculación con desarrollos considerados como más arquitectónicos. (Nebreda Palencia 2013) Ambas disciplinas van a coincidir en su intención configuradora del espacio-tiempo funcionando como puntos de unión entre reposo y el movimiento, el tiempo detenido y el tiempo que pasa. (Krauss 2002, 12) Esta nueva relación abrirá un amplio horizonte de posibilidades tanto metodológicas como estructurales y materiales que permitirán la configuración de un cosmos propio tanto en la obra como en el edificio. Así mismo, es desde esta heterogeneidad simultánea donde reside el carácter simbólico que ambas disciplinas poseen haciéndose significativa la multiplicidad

de la experiencia en lo particular de un encuentro con la obra, o en el habitar de un edificio.

La serie *Mi patria es una roca* de Martín Chirino constituye la materialización de lo expuesto previamente. Partiendo de la espiral, gesto referente en la obra del escultor canario, se va a generar una estructura que en lo alto se obtura en sí misma, como una bóveda. Caparazón, cúpula metálica, morada, espacio hermético de identidad nacional, espacio vacío impracticable Chirino para darle título recuerda el célebre poema de Nicolás Estévez que evocaba la mansión, la casa, la isla y, asimismo, el lugar de la infancia donde vio la aurora por primera vez. *Mi patria es una roca*, es, sobre todo una imagen del mundo que al mismo tiempo evoca a la memoria del autor como añoranza de sus islas en su lejanía.

Palabras clave

arte abstracto, escultura contemporánea, informalismo español, Martín Chirino, relación espacio-tiempo.

Referencias

- Calvo Serraller, Francisco. 2014. *El Arte Contemporáneo*. Tercera edición. Barcelona : Taurus.
- Chipp, Herschel B. 1982. *Theories of modern art: a source book by artists and critics*. California studies in the history of art. Berkeley, Calif: Univ. of California Pr.
- Chirino, Martín, y Antonio Puente. 2019. *La memoria esculpida: conversaciones con Antonio Puente*. 1. ed. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- Cirlot, Juan-Eduardo. 1972. *Arte del siglo XX*. Vol. I. Arquitectura y escultura. II vols. Barcelona: Labor.
- Eleanor Heartney. 2013. *Arte & Hoy*. Hong Kong: Phaidon Press.
- Elsen, Albert E. 1978. *Origins of Modern Sculpture: Pioneers and Premises*. Oxford: Phaidon.
- Giedion-Welcker, Carola. 2013. *Contemporary Sculpture: An Evolution in Volume and Space*. Whitefish, MT: Literary Licensing.
- Krauss, Rosalind E., y Alfredo Brotons Muñoz. 2010. *Pasajes de la escultura moderna*. 1a reimp. Tres Cantos (Madrid): Akal.

Lessing, Gotthold Ephraim. 1766. *Laocoonte*. Traducido por Amalia Raggio. 1960.a ed. México: Libros de México, S.A.

Nieto Guimaraes Pimentel, Joana. 2004. «Los cambios sufridos en la escultura del siglo XX. El lenguaje, el cuerpo, el espacio y el tiempo, ante nuevos abordajes.» Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

Del jardín a la ciudad. La arquitectura como casa de los hombres en la cosmovisión cristiana.

Laura Llamas Díaz
(Universidad Francisco de Vitoria)

El Génesis recoge dos relatos de la creación del hombre. En el primero, Dios crea las plantas y los animales y, después, al ser humano a su imagen y semejanza bajo el mandato: “poblad la tierra y dominadla”. En el segundo, Dios crea al ser humano y planta un jardín para que pueda alimentarse y vivir. Más tarde, Adán y Eva serán expulsados del jardín y tendrán que convertir la tierra en un lugar habitable. Podríamos rastrear aquí el origen y sentido cosmogónicos de la arquitectura.

Pero, para comprender el papel que juega la arquitectura en la cosmovisión cristiana esto no es todo. Siglos después, el Apocalipsis describe simbólicamente la nueva creación donde los resucitados vivirán para siempre al final de los tiempos. Cabría pensar en un nuevo jardín, más exuberante y bello que el anterior. Pero lo que describe el autor sagrado no es un jardín, sino una ciudad: una Jerusalén nueva y celeste que ha sido repetidamente representada en la iconografía con sus murallas, plazas y torres.

Esta comunicación indaga sobre el significado antropoteológico de la arquitectura a través de los símbolos iconográficos del jardín del Edén y la Jerusalén celeste. El objetivo es verificar que, en la cosmovisión cristiana, el lugar propio del hombre no es la naturaleza tal y como nos es dada, sino la naturaleza transformada -o transfigurada- por la creatividad humana y convertida en arquitectura. Se plantearán dos ideas principales:

1. La arquitectura expresa de forma paradigmática cómo es la relación propiamente humana con el mundo y con las cosas.

2. La naturaleza cobra sentido pleno a través de la arquitectura.

Las conclusiones se expondrán en relación con algunos postulados de Laudato Si.

Palabras clave

arquitectura, cosmovisión, cristianismo, iconografía, ciudad, jardín.

Referencias

García Mahiques, Rafael. 2015. “Los tipos iconográficos de la tradición cristiana 1: La visualidad del logos”. Madrid: Encuentro.

Ricoeur, Paul. “Arquitectura y narratividad” en *Arquitectonics: mind, land & society*, N°. 4, 2003, pp. 9–29.

“Laudato si’ (24 de mayo de 2015)”. 2015. Vatican.va. el 18 de junio de 2015. https://www.vatican.va/content/francesco/es/encyclicals/documents/papa-francesco_20150524_enciclica-laudato-si.html recuperado el 20/01/2025.

Sócrates y la refiguración de la polis.

Miguel Martí Sánchez
(Universidad Francisco de Vitoria)

Según la distinción propuesta por Ricoeur (*préfiguration*, *configuration*, *refiguration*) podría hablarse de que la filosofía se realiza –antes prefigurada en la conversación cotidiana– siempre en un espacio ya configurado, pero que en ese entrecruzamiento además lo refigura de algún modo. En términos heideggerianos la filosofía sería un modo “peculiar” mediante el cual el Dasein habita el mundo. Pero ¿cómo habita y refigura el hombre que “filosofa” el espacio ya configurado? La filosofía se realiza como la mayoría de las actividades humanas en un lugar determinado. Tal ubicación debe proporcionar las condiciones necesarias para favorecer el ejercicio de la filosofía entendido de un modo determinado, p. ej. el diálogo. Un claro ejemplo de esta imbricación lo constituyen la polis griega –emplazamiento arquitectónico y organización sociopolítica–, su filósofo por excelencia, Sócrates, y su “método”, el diálogo o conversación.

Sócrates llevó la filosofía a la polis acuciado por desentrañar la enigmática sentencia del oráculo de que no había ateniense más sabio que él. La polis y su variada arquitectura para el ocio y la conversación –las *stoai* en el ágora, las palestras y gimnasios, el areópago– facilitaron la realización de sus inquisitivos diálogos con sus compatriotas. Sin embargo, fue también la polis la que le condenó injustamente y sentenció a muerte. Entonces, ¿qué convierte a un espacio en propiciador y a otro en inhibidor de la filosofía? El primero favorece porque proporciona las condiciones necesarias para el “tiempo libre” y facilita así, aunque no asegura, la ocasión para el asombro y la elección de tal modo de vida; en cambio,

el segundo imposibilita su aparición porque multiplica sin fin las necesidades –vitales o no– y ahoga cualquier atisbo de asombro, diálogo y decisión deliberada. Aunque condición necesaria, la polis no es suficiente para el ejercicio de la filosofía. Y, sin embargo, donde no hay posibilidad de ocio y asombro allí ni siquiera germina la filosofía.

Aristóteles sostiene que la diferencia entre el filósofo y el sofista es la elección deliberada del modo de vida, i.e. la sabiduría o su apariencia. Ambos pueden convivir en un mismo espacio ya configurado como la polis, porque este solo facilita o propicia modos de vida, pero no los causa; el sofista como el filósofo “no nace, se hace”. En último término, en la época de la polis el filósofo habita mediante la pregunta ociosa que surge del asombro y cuya indagación se convierte en modo de vida y se realiza en el diálogo. Aunque determinadas condiciones son necesarias, la filosofía solo surge si hay una decisión deliberada por parte del polites que asombrado se deja conducir por el diálogo y vive consecuentemente; configurándose él mismo como locus de la filosofía. Sócrates aparece así como el metron de lo que la polis posibilita, esto es, al preguntarse ociosamente por lo que le maravilla lleva a sus últimas consecuencias –refigura con un “habitar que rehace la memoria del construir” (Ricoeur, 2003, p. 13)– la finalidad de la polis.

Palabras clave

asombro, decisión, diálogo, filosofía, ocio, polis

Referencias

- Arendt, H. *La condición humana*. Barcelona: Paidós, 2003.
Aristóteles. *Metafísica*. Madrid: Gredos, 1994.
Gadamer, Hans-Georg. *Verdad y método II*. Salamanca: Sígueme, 2010.
Heidegger Martin. *Ser y tiempo*. Madrid: Trotta, 2003.
Heidegger Martin. *Construir, habitar, pensar*. Buenos Aires: Alción, 1997.
Platón. *Diálogos I*. Madrid: Gredos, 1981.
Platón. *Diálogos V*. Madrid: Gredos, 1988.
Ricoeur, Paul. “Arquitectura y narratividad” en *Arquitectonics: mind, land & society*, N°. 4, 2003, pp. 9–29.

The role of artificial intelligence in designing new urbanism.

*José Antonio Ondiviela García
(Universidad Francisco de Vitoria)*

Traditional, top-down urban planning methodologies often struggle to keep pace with the rapid changes in demographics, environmental demands, and transportation needs.

At the forefront of innovative solutions lies Artificial Intelligence (AI), underpinned by vast data collection, computational modelling, and predictive analytics. AI-driven insights can transform static urban environments into dynamic, adaptive, and equitable living systems. From digital twins that simulate city scenarios in real time, to curb management programs that optimize micro-mobility, AI is gradually redefining the notion of “new urbanism.” Urban planning and design are undergoing a fundamental paradigm shift spurred by advances in Artificial Intelligence (AI).

This paper explores the evolving role of AI in several interrelated concepts:

1. Predictive City and Digital Twins

A Predictive City leverages real-time and historical data to model and forecast urban trends—from traffic congestion and pollution levels to energy consumption and public safety. A Digital Twin is a virtual replica of a physical system, be it a building, a neighbourhood, or an entire city. By combining AI algorithms with big data from Internet of Things (IoT), cities can create high-fidelity digital twins to simulate policy interventions and predict outcomes.

2. Plug-and-Play Urbanism

Plug-and-Play Urbanism refers to modular, flexible urban solutions that can be deployed quickly and seamlessly within existing city fabric. Drawing parallels from the tech industry, these solutions often use standardized interfaces and data protocols, allowing for quick reconfiguration of public spaces, transportation nodes, and infrastructural components as community needs evolve.

3. 15-Minute City (Chrono Urbanism)

Championing the idea that daily essentials—work, education, healthcare, recreation—should be accessible within a short walk or bike ride (roughly 15 minutes), the 15-Minute City aims to reduce car dependency and promote healthier lifestyles. By integrating time-based (chrono) analytics, city planners can map out the intervals and routes that residents use most frequently.

4. Curb Management

The curb has evolved from a simple boundary between road and sidewalk to a multifunctional space accommodating ride-sharing pickups, micro-mobility docks, loading zones, and more. As demands on curb space grow, efficient curb management is critical to ensuring safety, accessibility, and fluid mobility.

5. Post-Car City

Emerging visions of Post-Car Cities focus on drastically reducing the need for private vehicle ownership. Rising concerns over climate change, air pollution, and the spatial footprint of car infrastructure (roads, parking lots) are pushing cities to pursue alternative mobility solutions supported by AI, such as autonomous shuttles, e-bikes, and on-demand carpools.

6. Playground City

A Playground City prioritizes safe, interactive, and playful environments for residents of all ages—not just children. Integrating sensory technology and AI-driven learning tools, public spaces can be reimagined as “living labs” that encourage exploration, physical activity, and community bonding.

7. Age-friendly City

An Age-friendly City mainly adapts its infrastructure, sidewalks, transportation vehicles, safety services and other to serve the elderly. As cities (especially those in Japan and Europe) are experiencing a serious population aging, they use analytics and advanced technologies to re-evaluate spaces usage and provided services to improve elderly wellness.

We highlight case studies from global cities — Paris, Barcelona, Singapore, etc — that are pioneering these approaches to make data-driven AI-based decisions to deliver a higher quality of urban life. Finally, we discuss challenges and opportunities for scaling such AI-enabled innovations to create more equitable, efficient, and sustainable urban spaces.

Palabras clave

15' city, adaptive city, curb management, digital twin, plug&play urbanism, postcar city

Referencias

- Arub (2024) *Urban Curb Management Strategies: The State of the Practice Post-Pandemic*. UBER | ARUP. Available at: <https://www.arup.com/globalassets/downloads/insights/u/urban-curb-management-strategies-the-state-of-the-practice-post-pandemic/urban-curb-management-stategies-a-guide-to-curb-management.pdf> last accessed by Jan2025
- Batty, M. (2018). *Inventing Future Cities*. MIT Press.
- Dover, V. & Massengale, J. (2025) *Street Design: The Secret to Great Cities and Towns*. Wiley
- Moreno, C., Allam, Z., Chabaud, D., Gall, C., & Pralong, F. (2021). Introducing the “15-Minute City”: Sustainability, Resilience and Place Identity in Future Post-Pandemic Cities. *Smart Cities*, 4(1), 93–111.
- Söderström, O., Paasche, T., & Klauser, F. (2014). Smart cities as corporate storytelling. *City*, 18(3), 307–320.
- United Nations. (2019). *World Urbanization Prospects: The 2018 Revision*. United Nations Department of Economic and Social Affairs.
- Vlahov, D., & Galea, S. (2003). *Urban Health: A New Discipline*. *The Lancet*, 362(9390), 1091–1092.

El binomio casa-proyecto en la ficción. Apuntes sobre el cronotopo de las memorias ficticias en “Brideshead Revisited” y el submundo estético de Charles Ryder.

*Victoria Hernández Ruiz
(Universidad Francisco de Vitoria)*

En esta ponencia se pretenden examinar las relaciones presentes en la novela biográfica entre el espacio ficcional habitado y entre el tiempo vital -considerado como proyecto-, estableciendo el binomio casa-proyecto.

Bajtín, en “Las formas del tiempo y del cronotopo en la novela”, define el cronotopo como la conexión de tiempo y espacio en unión indisoluble asimilada artísticamente en la literatura. Así, se considera el cronotopo como centro estructurante de la narración y categoría literaria temática y figurativa. El autor ruso distingue varios tipos de cronotopos fundamentales en las formas narrativas, entre ellos el de la novela biográfica.

Mediante el análisis semántico del submundo posible estético del narrador de *Brideshead Revisited*, de Evelyn Waugh, Charles Ryder, indagaremos en el modo en que tiempo narrativo y espacio ficcional -concretamente los momentos vitales del protagonista en la casa de la familia Flyte- se funden en elementos estructuradores y temáticos de estas memorias ficticias y cómo adquieren la categoría proyectiva que hace avanzar la trama.

Referencias

- Bachelard, Gastón, *La poética del espacio* (1957), Madrid, Fondo de Cultura Económica, 2000.
- Bajtín, Mijaíl M., “Las formas del tiempo y del cronotopo en la novela. Ensayos de poética histórica” (1937-1938), en *Teoría y estética de la novela. Trabajos de investigación* (1975). Traducción de Helena S. Kriúkova y Vicente Cazcarra, Madrid, Taurus, 1989, pp. 237-409.
- Domínguez Caparrós, José, “Algunas ideas de Bajtín sobre la autobiografía”, en José Romera et al. (eds.), *Escritura autobiográfica*, Madrid, Visor, 1993, pp. 177-186.
- García Berrio, Antonio, y Huerta Calvo, Javier, *Los géneros literarios: sistema e historia*, Madrid, Cátedra, 1992.
- Garrido Domínguez, Antonio, *El texto narrativo*, Madrid, Síntesis, 1993.
- Garrido Domínguez, Antonio, “El espacio en la ficción narrativa”, en José María Pozuelo Yvancos y Francisco Vicente Gómez (coords.), *Mundos de ficción*, vol. 1, Murcia, Universidad de Murcia, 1996, pp. 719-727.
- Pozuelo Yvancos, José María, *Poética de la ficción*, Madrid, Síntesis, 1993.
- Ricoeur, Paul, *Arquitectura y Narratividad*, Arquitectonics, Ediciones UPC, 2002, pp. 9-29.
- Todorov, Tzvetan, *Crítica de la crítica* (1984) Barcelona, Paidós, 1991.
- Utrera Torremocha, María Victoria, *Diccionario Español de Términos Literarios Internacionales*, Madrid, Centro Superior de Investigaciones Científicas, 2015.
- Waugh, Evelyn, *Brideshead Revisited*, Penguin Books, London, 2016.

“El madrileño” de C. Tangana como disco conceptual a través de la ciudad de Madrid.

*José M. Alejos Bermejo
(Universidad Francisco de Vitoria)*

En el ámbito de la música pop, lo que rodea al álbum como creación artística abarca mucho más que música. El formato físico del LP tenía un valor expresivo porque las imágenes, el libreto con las letras o incluso la impresión vinílica del propio disco ofrecían una visión del mundo posible que ese artista quería ofrecer de sí o del álbum en concreto. Con la aparición de las plataformas de música en streaming, la dimensión física del álbum se ha perdido (aunque de nuevo están en auge los vinilos y CDs) y, con ello, la capacidad expresiva plástica del artista en ese formato tradicional. Al mismo tiempo, la facilidad al acceso de los videos musicales ha permitido que la creatividad narrativa de los artistas se haya visualizado aún más. De hecho, el lanzamiento de una canción o de un álbum viene acompañado de su narración audiovisual a través de videos, lyrics videos o incluso cortometrajes musicales. La expresión artística del músico alcanza así la estética visual.

El 26 de febrero de 2021, el artista español C. Tangana lanzaba su cuarto álbum de estudio, *El Madrileño*, a través de Sony Music España, junto con su gira Sin Cantar ni Afinar Tour. El álbum, que ya había sido anunciado con el lanzamiento de tres sencillos (“Demasiadas mujeres”, “Tú me dejaste de querer” y “Nunca estás”, aunque este último tema ya estaba incluido en su EP Bien:()). El estreno se realizó simultáneamente en las plataformas de streaming de audio y video, porque se lanzaron las canciones y los videos musicales al mismo

tiempo. La narración visual, en este caso, estaba a la par de la música.

Esta comunicación quiere justificar, tras el análisis de los catorce videos musicales que componen este álbum, que *El Madrileño* es un disco conceptual aunque la temática de sus canciones, su instrumentalización o narración sean dispares. La unidad del álbum estaría caracterizada, precisamente, en la ciudad de Madrid como espacio generativo del personaje de *El Madrileño* que no es un individuo singular sino un arquetipo. La metodología que se va a seguir parte de las indicaciones de Ricoeur en “Architecture et narrativité” sobre la arquitectura y su capacidad narrativa, así como el análisis estético con el método lúdico-ambiental de López-Quintás. Se analizarán los catorce videos musicales en cuanto a sus localizaciones para exponer el Madrid ideal que dibuja C. Tangana y nos centraremos en uno de los videos para un análisis más pormenorizado que alumbre la cosmovisión de *El Madrileño*.

Las conclusiones previstas son que C. Tangana ha creado un disco conceptual a través de la arquitectura de la ciudad de Madrid, escenario protagonista de todos los videos musicales del álbum. La narratividad que ofrece de la urbe es un diálogo entre el pasado y el presente, en un eje temporal, y, entre España e Hispanoamérica, en un eje geográfico. Las localizaciones identificadas de la ciudad de Madrid nos ofrecen una cosmovisión que queda reforzada con la estética de sus personajes, de las portadas del disco y singles, y la mezcla de estilos y colaboraciones de sus canciones. El arquetipo de *El madrileño* es intergeneracional y “transatlántico”.

Palabras clave

disco conceptual, cultura pop, Madrid, Tangana

Referencias

- Carrasco Calvi, Alma Soledad. “Discos conceptuales: El más allá de la música.” *Letras* 4 (2016): 65-69.
- López Quintás, Alfonso. *Estética de la creatividad*. Rialp, 1998.
- Ricoeur, Paul. “Arquitectura y narratividad”. *Arquitectonics: mind, land & society* 4 (2003): 9-29.

Cosmoceguera y arquitectura de la imagen.

*Manuel de Lara Ruiz
(Universidad Francisco de Vitoria)*

La arquitectura a lo largo de la historia ha estado intrínsecamente ligada a una cosmovisión particular del mundo; en muchas ocasiones la arquitectura ha expresado lo consustancial de un periodo: la perfección del canon griego, el orden bizantino en Santa Sofía, las catedrales del equilibrio del mundo medieval —un mundo tan injustamente denostado por la historia, muy creyente de libertad tomista, que creó las universidades— o la relación perfecta con la belleza natural de la arquitectura japonesa en Kioto, por poner algunos ejemplos. Los arquitectos, casi siempre anónimos, han plasmado de manera fundamental esas cosmovisiones donde lo esencial era la arquitectura y no el autor, hasta desaparecer su protagonismo en pos de la vida en ella.

En otras, la arquitectura se ha adelantado con una predicción visionaria a su tiempo para plasmar algo que habría de determinar el futuro, así podríamos hablar de las nuevas tipologías del imperio romano que crearon espacios para nuevos modelos o la era de la máquina de los dos primeros tercios del siglo XX, con una futurista nueva visión espacio-temporal más confortable y luminosa de la vida, con aspiración social, que se podría ejemplarizar en la Bauhaus, Le Corbusier o Mies van der Rohe; arquitectos con nombre que sembraron lo que ha sido la arquitectura de los cincuenta años siguientes y han determinado la ciudad actual, tan deshumanizada, donde la velocidad y el anonimato han relegado el sentido del lugar y del tiempo en los términos planteados por Heidegger.

El mundo actual en Occidente tiene una evidente falta de

espiritualidad y rechaza su tradición, producto de una cultura dominada por poderes financieros e impuesta por foros político económicos que deciden los modelos de vida. La velocidad de los medios digitales y el cambio que provocan en las conexiones cerebrales y nuestro modo de vida, que eluden la reflexión y la pausa, junto a la incertidumbre ante la potencia de la inteligencia artificial, dibujan un panorama lleno de inquietud donde más que nunca se necesita un repensamiento y profundos cambios.

La realidad actual es un mundo de la imagen, muchas veces ilusoria o directamente falsa, donde se promueve aparentar antes que ser. Producto de ello es el culto al cuerpo, donde lo superficial supera a lo profundo, la idea material del tiempo que no se vive. A todo este momento que experimentamos se le puede llamar parcialidad o cosmoceguera, una visión limitada y egoísta frente al mundo donde no se consideran aspectos fundamentales y dimensiones esenciales.

Si lo dominante es la imagen vacía, un rasgo fundamental es lo egocéntrico, un yo pequeño y en ese campo entramos de lleno con el ego de los arquitectos, que perdidos ante esa falta de cosmovisión creen que deben demostrar genialidad hasta lo absurdo, sin más objetivo que su lucimiento. Así, lo importante es la foto del espacio parcial, siempre vacía de personas, no importa como vivirán, y la arquitectura sufre impostada. Un mundo de todo vale porque nada vale, donde las raíces europeas de lo cristiano y lo clásico se pierden en buscar eclécticamente lo ajeno, lo que está de moda. La profunda belleza de la comprensión cede ante una imagen que nunca es sincera ni perdurable.

¿Puede la arquitectura adelantarse a un tiempo así y proponer una transformación del mundo, o deberá antes formarse la sociedad para romper esta decadencia?

Architecture and the housekeeping of the human.

Paolo Pellecchia
(*Universidad Francisco de Vitoria*)

Heidegger holds that the primordial meaning of building is dwelling, and that dwelling is the manner in which mortals are on the earth. Yet, the real sense of the human's being has fallen into oblivion and building has turned into techne. In my paper, I argue that architecture functions as a locus of ontological memory for it makes present the latent meaning of the human being as dwelling by digging it out from the absence-like domain of forgetfulness. In doing so, architecture changes mere Cartesian space (*res extensa*) into what Ricoeur describes as a site and Harrison as a place, that is, a chronotopic precinct whereby the world becomes human and is built into a home, a dwelling place suited for the being of the human, wherein the human can care for his own being. In this sense, architecture becomes a manner of caring, of housing the human's being, a manner whereby the human can be at home in the world and on this earth.

I additionally argue that this understanding of architecture occasions a fruitful shift within metaphysics and philosophical anthropology: while the inquiry that peruses the essence of the human has generally found its most fundamental expression in the “what” or the “who” of the human being, an understanding of the human condition as ontological in-dwelling recalibrates the question about the human's being onto its “whence.” Consequently, as Arendt's emphasis on natality shows, the more primordial interrogation about the being of the human assumes the radical form of “whence is the human?” This readjustment of the metaphysical

inquiry critically radicalizes the ontological dominance of care as primary mode of Dasein's being by rooting it in the foundational question about the provenance of such a being and its caring manner.

In my paper, I further argue that the emphasis on the "whence" of the human reveals how belonging represents the primordial ontological mode pertaining to the being of the human: to be human, in this light, is to belong. I also explain that the ontological relevance and primacy of the mode of belonging for the human's being hinges on two elements: a) it inhabits and crosses through a doubly temporal directionality, for it refers to the past as well as to a destinal future; and b) it transforms the traditional understandings of truth from *adaequatio* or revealing to the one of narrative (as per Ricoeur) or, perhaps more precisely, of biography (as per Marion and Marías).

In keeping up with Socrate's irony, if philosophy has been analogically described as midwifery for it facilitates and favors the surfacing of thinking and truth, one may argue that architecture could find its due place as a housekeeping activity, for it heeds and attends to the place whence the being of the human as primordial belonging is carefully housed and rooted. Perhaps, this is what Frank Lloyd Wright meant when he spoke of architecture as the great mother art, i.e., as the locus where truth of feature relates to truth of being.

Palabras clave

architecture, belonging, biography, dwelling, house, narrative, whence.

Referencias

Arendt, Hannah. *The Human Condition*. Chicago: The University of Chicago Press, 2018.

Arendt, Hannah. *Love and Saint Augustine*. Chicago: The University of Chicago Press, 1998.

Marías, Julian. *Antropología Metafísica*. Madrid: Alianza, 2007.

Marion, Jean-Luc. *In Excess. Studies of Saturated Phenomena*. New York: Fordham University Press, 2004.

Harrison, Robert Pogue. *The Dominion of the Dead*. Chicago: The University of Chicago Press, 2003.

Heidegger, Martin. "Building Dwelling Thinking," in *Martin Heidegger, Poetry, Language, Thought*, 143-159. New York: Harper & Row, 2001.

Ricoeur, Paul. "Architecture and Narrativity," *Ricoeur Studies*, Vol 7.2 (2016): pp. 31-42.

La ciudad suspendida: Una exploración filosófica de la arquitectura de Midgar en “Final Fantasy VII”.

*Juan Serrano Vicente
(Universidad Francisco de Vitoria)*

Midgar, la icónica ciudad de *Final Fantasy VII*, se alza como una imponente metáfora de la desigualdad social y el impacto ambiental. Su diseño, una placa circular suspendida sobre un conjunto de suburbios marginales, ha cautivado a jugadores durante años. Sin embargo, más allá de su estética cyberpunk, la arquitectura de Midgar plantea interrogantes filosóficos que invitan a una reflexión profunda sobre la relación entre el espacio, el poder y la sociedad.

Esta comunicación busca analizar la arquitectura de Midgar desde la perspectiva de la filosofía, analizando cómo su diseño refleja las estructuras de poder, la estratificación social y la alienación urbana. A través del análisis de la distribución espacial, la estética y la funcionalidad de la ciudad, se busca desentrañar las ideas y conceptos que subyacen a su creación y su impacto en la narrativa del juego. Además, se incorporarán las ideas de Paul Ricoeur sobre la relación entre arquitectura y narratividad para comprender cómo la ciudad de Midgar funciona como un espacio narrativo que configura la historia y las experiencias de los personajes. La arquitectura, como la narrativa, es un modo de configurar mundos posibles. La ciudad de Midgar, en *Final Fantasy VII*, es un ejemplo de cómo la imaginación puede transformar espacios físicos en relatos vivos. Destaca aquí la importancia de la “refiguración” en nuestra comprensión de la arquitectura:

la relectura y la reinterpretación de los espacios urbanos abren nuevas posibilidades para la imaginación y la construcción de mundos posibles.

También se incluirá la perspectiva de Luigi Giussani, un teólogo contemporáneo de Ricoeur, sobre el poder como opresión y alienación. Con él podremos analizar cómo la arquitectura de Midgar reafirma y perpetúa estas dinámicas en la sociedad, y cómo la recuperación de los lazos con la energía Mako, en el contexto del juego, puede ser vista como una forma de resistencia y liberación. La problemática de la alienación adquiere tintes de filosofía de la religión y del sentido.

Esperamos concluir, tras el análisis de la ciudad de Midgar en su contexto narrativo desde una perspectiva filosófica y de diseño de juego, que las estructuras arquitectónicas reflejan las estructuras de poder e influyen de modo claro en la relación con el mundo posible con el que el jugador interactúa narrativamente.

Referencias

Sobre Midgar y el diseño de Final Fantasy VII:

The Development of Final Fantasy VII In All Its Confusing Glory, fecha de acceso: diciembre 28, 2024, <https://sidearc.com/the-development-of-final-fantasy-vii/>

Interview: Tetsuya Nomura on FFXVII Rebirth story changes, new characters and how the ending will hit differently - AUTOMATON, fecha de acceso: diciembre 28, 2024, <https://automaton-media.com/en/final-fantasy/20240207-26820/>

Why Final Fantasy 7's Midgar is one of the most politically-charged video game locations ever | VG247, fecha de acceso: diciembre 28, 2024, <https://www.vg247.com/final-fantasy-7-midgar-politically-charged>

Final Fantasy 7 Remake. Midgar's architecture reviewed: a ..., fecha de acceso: diciembre 28, 2024, <https://www.domusweb.it/en/architecture/gallery/2020/04/20/midgar-a-dieselpunk-utopia-where-the-surroundings-determine-the-individuals.html>

Final Fantasy VII: Reflections of a Traumatized Generation – Planck ..., fecha de acceso: diciembre 28, 2024, <https://>

- planckstorytime.wordpress.com/2020/07/04/final-fantasy-vii-reflections-of-a-traumatized-generation/
Cities of Fantasy: Midgar - The Wertzone, fecha de acceso: diciembre 28, 2024, <https://thewertzone.blogspot.com/2017/09/cities-of-fantasy-midgar.html>
- [Game Theory] Technology & the Significance of Heidegger in Final Fantasy 7, fecha de acceso: diciembre 28, 2024, <https://nicollelamerichs.com/2020/04/29/game-theory-technology-the-significance-of-heidegger-in-final-fantasy-7/>
- Can someone explain the architecture of midgar? : r/FinalFantasyVII - Reddit, fecha de acceso: diciembre 28, 2024, https://www.reddit.com/r/FinalFantasyVII/comments/fe26oc/can_someone_explain_the_architecture_of_midgar/
- Midgar - Wikipedia, fecha de acceso: diciembre 28, 2024, <https://en.wikipedia.org/wiki/Midgar>
- Fan theory: The design of the city of Midgar (FF7) is directly inspired by that of Home (FF10) (Spoilers for Final Fantasy 7 Remake) : r/FinalFantasy - Reddit, fecha de acceso: diciembre 28, 2024, https://www.reddit.com/r/FinalFantasy/comments/gaahm9/fan_theory_the_design_of_the_city_of_midgar_ff7/
- Sobre Imaginación y Mundos Posibles:
- P. Ricoeur, Architecture et Narrativité, in “errs” 7 (1 february 2017) 2, 20–30.
- J. Serrano, La pérdida del hogar en las narrativas distópicas videolúdicas, en P. Gutiérrez Carreras – M. I. Abradelo Usera – I. Armada Manrique, Tiempos mejores: utopía, distopía y esperanza en la cultura contemporánea, Madrid, CEU ediciones, 2020, 323-337.
- Sobre el poder en Giussani:
- L. Giussani, El sentido religioso, vol. 1, 3 vols., translated by José Miguel Oriol, Cesare Zaffanella and José Miguel García, Madrid, Encuentro, 2023.
- L. Giussani, El yo, el poder, las obras: Contribuciones a partir de una experiencia, Madrid, Encuentro, 2013.

De la choza a la casa. Espacio habitado e identidad narrativa en “La bendición de la tierra”, de Knut Hamsun.

*Santiago Huvelle
(Universidad Francisco de Vitoria)*

En la novela *La bendición de la tierra* (*Markens grøde*), de Knut Hamsun, asistimos a la configuración de un espacio arquitectónico -la casa, en primer término, y el complejo de Sellanra más adelante -que discurre paralelamente a los acontecimientos que entrelazan, configurando también, la trama de la vida de los protagonistas, esto es, aquellos que habitan y construyen el espacio. Hay una clara contemporaneidad entre el habitar y el construir, y es posible señalar en la novela aquellas imágenes, acciones y diálogos que nos muestran este doble discurrir configurador según las tres fases que comparten el narrar y el construir, descritos por Ricoeur (2002): prefiguración, configuración y refiguración, y que en la novela podemos señalar refiriéndonos al espacio habitado y a la identidad narrativa de los personajes.

En esta comunicación nos proponemos, por tanto, mostrar, desde un análisis cercano a la poética de la imaginación (A. García Barrio 1994), de qué modo narrativa y arquitectura constituyen actos análogos, esencialmente relacionales en sí mismos, y relacionados el uno con el otro. A través del análisis de la novela, atendiendo a la acción edificadora del protagonista, que constituye el hilo de la trama, podremos alumbrar la relación entre choza y casa, identidad espacial e identidad narrativa, y entre el habitar y el estar a la intemperie. De esta manera, el distanciamiento que posibilita la literatura

nos servirá como ampliación del fenómeno vivencial humano de la casa, forma arquitectónica primigenia.

Palabras clave

casa, habitar, Hamsun, identidad, poética de la imaginación

Referencias

Hamsun, K. *La bendición de la tierra*, trad. Kirsti Baggethun y Asunción Lorenzo, Bruguera ediciones, Barcelona 2007.

Ricoeur, P. *Arquitectura y narratividad*. "Arquitectonics: Mind, Land & Society", *Gener* 2003, núm. 3, p. 9-29.

Martín Jiménez, A., *Universalidad y singularidad de la literatura y el arte*, Ediciones de la Universidad de Oviedo, Oviedo 2021.

Bachelard, G. *La poética del espacio*, Fondo de cultura económica de Argentina, Buenos Aires, 2000.

Marín Pedreño, H. *Mundus. Una arqueología filosófica de la existencia*, Editorial Nuevo Inicio, Granada 2019.

Arquitecturas inventadas: de los caprichos arquitectónicos a la ciencia-ficción.

*Juan Francisco Parrilla Viruega
(Universidad de Artes TAI de Madrid)*

Los vedutistas de los siglos XVIII y XIX recogieron el testigo de los artistas que emprendieron el Grand Tour europeo para conocer en primera persona las ruinas arquitectónicas y escultóricas de la Antigüedad clásica. Estos viajeros románticos llegaron a los confines de un continente en transformación y observaron la decadencia del mestizaje de estilos, el exotismo reinante como consecuencia de la convivencia de diferentes culturas y asentamientos durante siglos -por ejemplo, la árabe y la cristiana en Andalucía-, y dieron rienda suelta a su imaginación planteando invenciones arquitectónicas en sus ficciones literarias y plásticas. Estos ‘caprichos’ arquitectónicos y paisajísticos, que ya habían estado presentes en otras épocas -a través de la obra de Jacopo Tintoretto o de Claudio de Lorena, la ‘Villa ideal’ de Piero della Francesca o las escenografías barrocas de Galli da Bibiena- dieron lugar a nuevos espacios de representación ilusorios, cuyo máximo exponente fueron las Carceri de Piranesi.

Esta mezcla o hibridación de estilos -con la incorporación de otros elementos o ‘accidentes’ de la época, como las grutas o los naufragios-, asentaron las bases de un manierismo que encontró en la literatura, la fotografía o el cine un vehículo de expresión y de experimentación, a través de un género concreto: la ciencia-ficción.

En la ponencia se introducirá brevemente el Atlas Mnemosyne

del historiador Aby Warburg, y se recurrirá al método iconográfico e iconológico de Erwin Panofsky para el análisis y la decodificación de un sistema de hibridación artística, que articula obras y referentes de distintos siglos y corrientes, para la creación de nuevos espacios arquitectónicos de representación artística.

Finalmente, se expondrán a modo de conclusión los avances y los resultados de esta interacción en el cine, la disciplina más popular y que mejor ha experimentado con la hibridación de estilos arquitectónicos a través de su puesta en escena.

Palabras clave

arquitectura inventada, capricho arquitectónico, ciencia-ficción, escenografía, escenoplástica, piranesi

Referencias

- Calabrese, O. (2014). *El trompe l'œil: ¿"engaño de los ojos"?*. Madrid: Casimiro Libros. 40. «Por un lado, tendríamos la cuestión general –que interesa a la filosofía- relativa a la representación visual, y su relación con el mundo representado (imitación, ilusión, ficción, simulación de la realidad exterior). Por otro, estarían las cuestiones propias de las técnicas figurativas que permiten “engañar a los ojos” (perspectiva, claroscuro, colores, etc.) (...) A todo esto se añade –en función de los parámetros de la cultura de cada época- el valor simbólico que el público y la crítica atribuyen a las obras dotadas de un alto nivel de simulación, valor que puede variar según la época y la ideología dominante en el arte: la idea de mentira, la escenificación de lo visual, el alarde de virtuosismo, el gusto por lo extravagante, el juego de las apariencias, etc.»
- Gombrich, E. H. (1997). *La historia del arte*. Londres: Phaidon Press Limited. 363. «La Villa Rotonda de Palladio fue concebida como un capricho, pues posee cuatro lados idénticos, cada uno de los cuales tiene un pórtico a la manera de la fachada de un templo, agrupados en torno a un espacio central que recuerda el Panteón romano. (...) La persecución de la novedad y el efectismo se habían interpuesto a la finalidad propia de la arquitectura.»

Calatrava Escobar, J. A. (1985). *Las Carceri de Giovanni Piranesi*. Granada: Diputación Provincial de Granada. 41-42. «Es en las "Carceri", con sus infinitos planos y ángulos de visión, con su antifrontalidad casi brutal, donde llega a su culmen esa crítica del concepto de centro. (...) [Lo que las caracteriza es] una perspectiva arquitectónica bastante profunda (...), y quizá lo más importante: la visión de la composición desde un punto de vista situado casi a ras del suelo, y no ya frontal, sino oblicuo.»

Estética, narrativa y espacio en la “Dark Academia”: imaginarios arquitectónicos como dispositivos culturales.

Lara López Millán
(Universidad Camilo José Cela)

La *Dark Academia*, un fenómeno cultural contemporáneo que combina estética, narrativa y arquitectura, crea un espacio de diálogo entre un pasado idealizado y las inquietudes actuales de las generaciones jóvenes. Inspirado en instituciones académicas históricas, este movimiento desarrolla una visión romántica del aprendizaje que utiliza la arquitectura como un dispositivo narrativo. Espacios como bibliotecas góticas, universidades victorianas y claustros renacentistas no solo contextualizan historias, sino que se convierten en mediadores de memoria, identidad y aspiraciones colectivas. Este fenómeno plantea cuestiones fundamentales sobre cómo los espacios arquitectónicos configuran modos de habitar y reflexionar nuestra interacción con la tradición en el contexto actual.

El presente estudio investiga cómo las representaciones arquitectónicas en la *Dark Academia* articulan narrativas visuales que vinculan pasado y presente, modelando nuevas formas de habitar el espacio académico. Paul Ricoeur, antropólogo francés, en *Time and Narrative* (1984), plantea que “la arquitectura y la narrativa operan como estructuras simbólicas que organizan el tiempo y el espacio,” una perspectiva que permite analizar cómo estos imaginarios no solo representan una idealización del pasado, sino que proyectan una reconciliación entre memoria e innovación. Por

su parte, el arquitecto Bernard Tschumi, en *Architecture and Disjunction* (2021), observa que “la arquitectura trasciende los espacios físicos para convertirse en una experiencia vivida donde la forma y el significado convergen,” lo que refuerza el papel narrativo de estos entornos en la construcción de una estética nostálgica que conecta tradiciones históricas con realidades digitales.

La metodología propuesta combina un análisis textual y estético de obras literarias de la *Dark Academia*, como *The Secret History* de Donna Tartt. En esta novela, el espacio universitario actúa como un catalizador de tensiones emocionales y narrativas, funcionando como un “protagonista silencioso” (Tartt, 1992). Paralelamente, se llevará a cabo un análisis hermenéutico de las representaciones visuales en redes sociales como Pinterest y Tumblr, plataformas clave en la popularización de este movimiento. Tal como argumenta Hal Foster, crítico e historiador, en *The Return of the Real* (2020), estas herramientas transmedia permiten la reelaboración simbólica de espacios históricos, creando “vínculos afectivos con lo pasado mediante la intervención digital.”

Los resultados iniciales sugieren que los espacios arquitectónicos asociados a la *Dark Academia* median entre la memoria y la modernidad. Al resignificar los valores asociados al conocimiento, estos imaginarios arquitectónicos redefinen las formas en las que los individuos experimentan y habitan el espacio académico, proyectando nuevos horizontes estéticos y culturales para una era marcada por la fugacidad digital.

Palabras clave

arquitectura, cultura visual, Dark Academia, estética, nostalgia

Referencias

- Foster, Hal. *The Return of the Real: Art and Theory at the End of the Century*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2020.
- Ricoeur, Paul. *Time and Narrative*. Vol. 1. Chicago: University of Chicago Press, 1984.
- Tartt, Donna. *The Secret History*. New York: Knopf, 1992.
- Tschumi, Bernard. *Architecture and Disjunction*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2021.

Venustas, Firmitas y Utilitas en el espacio lúdico: modelo de análisis para los juegos de mesa de construcción de ciudades.

*David García Díaz y Francisco Javier Rubio Hípola
(Universidad Francisco de Vitoria)*

Esta propuesta forma parte de un proyecto de investigación en proceso de constitución, en el que los autores pretendemos estudiar la capacidad de los juegos de mesa para generar una experiencia significativa de carácter moral (bien, verdad y belleza). El interés generado por este medio no sólo tiene que ver con su creciente relevancia social y en el mercado, sino sobre todo por su efectividad para integrar jugabilidad, narración, y diseño.

Una de las partes más importantes -una condición fundamental- de los juegos de mesa es el uso y la distribución del espacio. Se trata de un elemento apenas estudiado en los “game studies”: cada juego, en mayor o menor medida, requiere un espacio adecuado. Esto resulta aún más evidente en aquellos juegos en los que la arquitectura o el diseño de las ciudades ocupa un papel principal o relevante.

El propósito de esta comunicación es presentar un modelo de análisis sobre el uso y la distribución del espacio en relación con la arquitectura de las ciudades en los juegos de mesa de la categoría “city builders”, así como el valor que tiene este análisis en relación con la presentación de la cosmovisión particular del juego a través de su narrativa (del juego en sí) y de su jugabilidad (de los jugadores en relación con el juego).

Este análisis persigue una serie de objetivos, a saber:

1º Analizar hasta qué punto los juegos de mesa son eficaces para transmitir un modelo de comprensión de la distribución del espacio de las ciudades en relación con la historia (las diferencias entre ciudades de la Antigüedad, de la Edad Media, de la Modernidad y de la Época contemporánea), con la geografía (principales diferencias entre arquitectura occidental y oriental), y con los objetivos del propio juego (hasta qué punto esa distribución es importante para conseguir ganar la partida).

2º Enumerar y analizar cuáles son las características o cualidades que hacen que en algunos juegos la arquitectura aporte valor a la narrativa y a la jugabilidad, mientras que en otros no se logre.

3º Analizar la pertinencia y la importancia de las categorías vitruvianas de “venustas”, “firmitas” y “utilitas” para integrar adecuadamente la arquitectura en las dinámicas de los juegos de mesa en relación con la jugabilidad, con el desarrollo de la narrativa y con el diseño (gráfico, de los componentes, etc.).

La principal conclusión de este trabajo será el modelo de análisis teórico (resultado del objeto de estudio), contrastado con ejemplos y casos. Otra conclusión o resultado consistirá en identificar qué características están presentes en aquellos juegos donde el uso del espacio está mejor o peor implementado. Por último y en clave prospectiva, una parte importante de los resultados de este trabajo tienen que ver con la posibilidad de crear un modelo de análisis que permita categorizar y estudiar juegos de mesa en concreto, evidenciando así la riqueza y el valor de uno de los elementos fundamentales de los juegos de mesa: el uso y distribución del espacio.

Palabras clave

city builders, distribución del espacio, game studies, juegos de mesa, triada vitruviana

Referencias

Borries, Friedrich von, Steffen P. Walz, y Matthias Böttger.
Space Time Play: Computer Games, Architecture

- and Urbanism: The Next Level*. Basel-Boston-Berlin: Springer Science & Business Media, 2007.
- Carola, Díaz de Lope-Díaz Molins. «Relectura de la obra arquitectónica de León Battista Alberti desde una visión integradora del renacimiento.» Universidad Francisco de Vitoria, 2024. <https://acortar.link/qmD0V2>.
- Fabbro, A. «Architecture as the Art of Constructing Space». *Czasopismo Techniczne. Architektura*, n.o R. 101, z. 10-A (2004): 37-39.
- García Méndez, Nina Patricia. «La Arquitectura de los Juegos de Mesa: Ciudades en Miniatura». *Blog profesional personal. Rutas del Arte y la Arquitectura* (blog), 30 de junio de 2024. <https://magazinearte.wordpress.com/2024/06/30/la-arquitectura-de-los-juegos-de-mesa-ciudades-en-miniatura/>.
- Harguindéguy, Jean-Baptiste, María Elena Hernández Hernández, María Ángeles Huete García, Rafael Merinero Rodríguez, y María Velasco González. «Gamificación y políticas públicas ¡Que empiece el juego!» *Gestión y Análisis de Políticas Públicas* 1, n.o 31 (1 de marzo de 2023): 43-55. <https://doi.org/10.24965/gapp.11135>.
- Klabbers, Jan HG. «On the Architecture of Game Science». *Simulation & Gaming* 49, n.o 3 (1 de junio de 2018): 207-45. <https://doi.org/10.1177/1046878118762534>.
- Omarrementeria, Carla Sentieri, y Ana Navarro Bosch. «El aprendizaje de la arquitectura a través del juego». *Jornadas sobre Innovación Docente en Arquitectura*, 2 de noviembre de 2017. <https://doi.org/10.5821/jida.2017.5243>.
- Riquelme, Ainhoa, Javier de Prado, María Victoria Bonache, Joaquín Rams, María Sánchez, Belén Torres, María Dolores Escalera Rodríguez, Pilar Rodrigo, y Bianca Karelia Muñoz. «Table Games as a Tool to Learn about Material Science in Engineering and Architecture Studies». *Education Sciences* 14, n.o 10 (octubre de 2024): 1054. <https://doi.org/10.3390/educsci14101054>.
- Rush, Fred. «A Philosopher Looks at Architecture». *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 80, n.o 1 (1 de enero de 2022): 109-12. <https://doi.org/10.1093/jaac/kpab070>.
- Uribe, Ricardo Victoria, Sandra Alicia Utrilla Cobos, y

Arturo Santamaría Ortega. «Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales». *Legado de Arquitectura y Diseño* 12, n.o 21 (13 de diciembre de 2017). <https://legadodearquitecturaydiseno.uaemex.mx/article/view/9376>.

Zotic, Vasile, y Diana-Elena Alexandru. «Debate on the Presence/Absence of the Vitruvian Triad in the Current Architecture and Urban Design». *Journal of Settlements and Spatial Planning* 1, n.o 4 (2013): 129-42.

Elogio de la ceguera. La construcción del enigma en las arquitecturas de Adolphe Appia.

*Pablo Ramos Alderete y Carlos Pesqueira Calvo
(Universidad Francisco de Vitoria)*

La reacción de Adolphe Appia contra las tendencias escenográficas de finales del XIX y de principios del XX es una reacción contra la visualización excesiva: contra la pornografía de la imagen, contra la falta de misterio. Su revolución estética a través de la escenografía empezaría por lo invisible. Como afirmaría en numerosas ocasiones, el espacio escénico, al igual que la música, debería atender a lo que él llamaba “la vida espiritual”. Hoy en día, ante la avalancha de información visual, la propuesta de Adolphe Appia parece más pertinente que nunca. Las lecciones de su arquitectura ofrecen un caso paradigmático en el que el espacio central lo ocupa no ya lo evidente, sino lo que no lo es, lo que no se ve, lo que no se entiende del todo: una reconciliación con el ser humano, que no se agota en lo inmediato.

Appia se propone construir escenas como enigmas: lugares en los que el misterio se haga presente, proponiendo un modo de conocimiento a partir de la imaginación de lo ausente. La investigación de Appia alcanza su paradoja en su serie de dibujos titulada *Espacios rítmicos*, realizados entre 1909 y 1910. Los *Espacios Rítmicos* son una serie de escenografías abstractas, sin correspondencia con drama ni con música algunos, a pesar de llevar sugerentes títulos (Las cataratas del alba, Los grandes telones del cielo...). Son arquitecturas cuya única función es proponer un espacio cargado de misterio, expectante. Todas ellas están construidas a partir

de lo que no se ve: lugares en sombra, escaleras sin origen ni destino, balcones a horizontes desconocidos.

La investigación comenzada con los *Espacios Rítmicos* culminaría con una escenografía para Jacques-Dalcroze en 1912, esta vez construida: *Orfeo y Eurídice*, de Gluck. No podría haber obra más apropiada para las arquitecturas de Appia que una en que, como nos dice Maurice Blanchot, la presencia solo es posible en la ausencia.

La ceguera a la que nos enfrenta Appia en esas escenografías que no se acaban es la ceguera de Borges, la de los mitos y la imaginación, la de la ficción y la creación del conocimiento nuevo. Appia deja numerosas lecciones, muchas de ellas aprendidas a lo largo de la historia de la arquitectura. Lecciones que van más allá de la forma concreta, como el valor de la abstracción, de sugerir lo desconocido, de cómo la arquitectura tiene la capacidad de evocar en todo su misterio, de cómo crear un diálogo intelectual con las personas que se enfrentan a ella: de cómo ensanchar los límites de las disciplinas y del mundo. De cómo la ceguera es visión.

Palabras clave

abstracción, ausencia, Appia, misterio, sombra, teatro

Referencias

- AAVV. Adolphe Appia. Escenografías. Madrid: Círculo de Bellas Artes, 2004.
- Appia, Adolphe. La Música y la puesta en escena y La obra de arte viviente. Madrid: Publicaciones de la ADE, 2000.
- Blanchot, Maurice. El espacio literario. Barcelona: Grupo Planeta, 1992.
- Beacham, Richard C. Adolphe Appia: Artist and Visionary of the Modern Theatre. Australia: Psychology Press, 1994.
- Tafari, Manfredo. La esfera y el laberinto. La escena como lugar virtual. Barcelona: Gustavo Gili, 1984.

Entornos físicos y espacios habitados en “Dune” de Frank Herbert.

Monique Villen
(Universidad Francisco de Vitoria)

El espacio es un elemento esencial en la narrativa. Como afirma L. A. Pimentel, todo relato está inscrito en un espacio que proporciona información sobre los acontecimientos y los objetos del mundo ficcional (2001, 7). Mieke Bal complementa esta perspectiva al considerar el espacio un componente constitutivo de la fábula, ya que los acontecimientos deben tener lugar en algún sitio (1985, 2). Sin embargo, en la teoría literaria, el espacio y la arquitectura han sido tradicionalmente tratados como simples telones de fondo subordinados a la trama, debido al carácter temporal y secuencial de la narrativa. Frente a esta visión, sostenemos que el espacio no solo actúa como marco físico, sino que también desempeña funciones narrativas activas, convirtiéndose en un catalizador de significados simbólicos y un configurador de identidades.

Objeto de estudio

El análisis se centra en *Dune* (1965) de Frank Herbert, una de las obras más influyentes de la ciencia ficción, y en su adaptación cinematográfica más reciente, *Dune* (2021), dirigida por Denis Villeneuve. La película aporta una representación visual del espacio que complementa y enriquece los elementos arquitectónicos y físicos de la novela. Este enfoque permite explorar las relaciones entre el espacio y su función narrativa desde perspectivas literarias y cinematográficas. *Dune* se distingue por la complejidad de su universo ficcional, que incluye órganos de poder, economía, conflictos bélicos, tensiones geopolíticas y ecológicas, y

apéndices que consolidan su cohesión interna. La amplitud de fenómenos espaciales, desde objetos individuales hasta el orden cósmico, lo convierte en un objeto de análisis ideal.

Enfoque teórico

El marco teórico se basa en la teoría de los mundos posibles de Marie-Laure Ryan, particularmente su obra *Narrating Space, Spatializing Narrative* (2016). Según Ryan, el espacio puede asumir funciones narrativas diversas, como ser foco de atención, portador de significados simbólicos, objeto de inversión emocional, principio organizativo o medio de apoyo. Estas categorías permiten comprender el papel activo del espacio en la narrativa, más allá de su función descriptiva.

Hipótesis

En *Dune* (1965 y 2021), el espacio y la arquitectura trascienden su rol tradicional como escenarios pasivos, asumiendo la función de dispositivos culturales activos. No solo sirven como entornos habitables, sino que también configuran la existencia de los personajes y construyen su identidad, actuando como vehículos de valores simbólicos a través de la interacción con el entorno.

Objetivos

El análisis se estructura en tres objetivos:

1. Explorar el espacio y la arquitectura como elementos narrativos que configuran los entornos en los que los personajes habitan y se mueven.
2. Estudiar cómo los entornos arquitectónicos influyen en las prácticas culturales, sociales y políticas de los personajes.
3. Investigar cómo los espacios contribuyen a la construcción identitaria de los personajes, analizando su significado simbólico y emocional.

Metodología

Se ha aplicado el concepto de tour structure, que analiza cómo el recorrido lineal del protagonista, Paul Atreides, configura el espacio narrativo. Este enfoque incluye:

- Identificar los “espacios estratégicos” en función de los movimientos del personaje entre distintos marcos

espaciales.

- Catalogar los objetos dentro de los espacios naturales y arquitectónicos, evaluando su contribución a la atmósfera.
- Contrastar los conceptos de espacio (space) y lugar (place), explorando cómo la acción humana dota de significado a los entornos.
- Examinar el simbolismo del espacio, dividiéndolo en zonas asociadas a diferentes valores narrativos.

Esta metodología permite comprender el papel integral del espacio y la arquitectura en la configuración de los significados narrativos en *Dune*.

Palabras clave

espacio narrativo, arquitectura en la narrativa, universo ficcional, mundos posibles, identidad y espacio, Marie-Laure Ryan

Referencias

- Bal, Mieke. *Narratology*. Translated by Christine van Boheemen. Toronto: University of Toronto Press, 1985.
- Herbert, Frank. *Dune -1*. Translated by Domingo Santos. Madrid: Debolsillo, 2023 [1965].
- Herman, David. *Basic Elements of Narrative*. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2009.
- Mitchell, Peta. *Cartographic Strategies of Postmodernity: The Figure of the Map in Contemporary Theory and Fiction*. London: Routledge, 2008.
- Pimentel, Luz Aurora. *El espacio en la ficción: la representación del espacio en los textos narrativos*. México DF: Siglo XXI, 2001.
- Ricoeur, Paul. "Architecture et Narrativité." *Études Ricoeuriennes / Ricoeur Studies* 7, no. 2 (2016): 20–30. <https://doi.org/10.5195/errs.2016.377>.
- Ryan, Marie-Laure, Kenneth Foote, and Maoz Azaryahu. *Narrating Space, Spatializing Narrative: Where Narrative and Geography Meet*. Columbus: Ohio State University Press, 2016.

La primera novela de José Jiménez Lozano: el espacio como personaje.

*Rocío Solís Cobo
(Universidad Francisco de Vitoria)*

El espacio es un elemento, junto con el tiempo, que nos permite conocer una historia literaria a través de las diferentes relaciones entre personajes, objetos y lugares. Es una categoría que nos muestra la mirada del narrador; donde pone la atención, en qué objetos, cómo recrea un ambiente y no otro. Esto también tiene que ver con la noción histórica que sostiene el relato, ya que en cada época prevalecen unos espacios y determinadas sensaciones aparejadas.

En nuestra intervención queremos analizar el caso de la primera novela del autor castellano José Jiménez Lozano (1930-2020): *Historia de un otoño*, donde coherente a su marco de novela realista, la acción se da en interiores o bien en espacios exteriores pero limitados a las zonas aparejadas a edificios, jardines y cementerios. La novela, por tanto, se apoya en las coordenadas temporales y espaciales, pero no sólo a modo de pentagrama sintáctico para poder construir el edificio del relato, sino como categorías sémicas donde cimentar un significado. En el caso que nos ocupa veremos el cuadrado constituido por el monasterio de Port-Royal (protagonista de la historia universal y del relato ficticio), el Palacio arzobispal, el Palacio de Versalles y el Convento de las ursulinas en Blois, lugares íntimamente relacionados entre sí por el devenir de los personajes y el sentido propuesto por el narrador.

Nuestra comunicación tiene la intención de mostrar como el espacio natural y arquitectónico se convierte en categoría

semántica del relato e ilustrarlo con este caso concreto. Todos los personajes quedan integrados o rechazados en los lugares que el relato dibuja, no son indiferentes al territorio donde están. La novela precisa de los personajes por relación a los lugares donde viven y a los objetos de los que se rodean, así con cada personaje principal tenemos una especie de lugar u objeto que metafóricamente y metonímicamente les explica su función y su pensamiento. En *Historia de un otoño* los personajes tienen un lugar, un lugar ontológico.

Para mostrar esta relación entre espacio y relato contextualizaremos la novela *Historia de un otoño* y analizaremos el punto que nos atañe a través del marco teórico de la catedrática M^a Carmen Bobes (Bobes, 1985). Junto al análisis semántico, añadiremos a modo ilustrativo las nociones del paisajista Marco Martella (Martella, 2020) al jardín de Versalles donde llega a las mismas conclusiones que Jiménez Lozano alcanza en algunos ensayos (Jiménez Lozano, 2000) y en su opera prima: *Versalles* se trataría de un lugar carente de alegría por exceso de poder.

Palabras clave

Jiménez Lozano, Marco Martella, semántica, Versalles

Referencias

- Jiménez Lozano, José. *Historia de un otoño*. Barcelona: Destino, 1971.
- Jiménez Lozano, José. *Retratos y naturalezas muertas*. Madrid: Trotta, 2000.
- Bobes, Carmen. *Teoría de la novela*. Madrid: Gredos, 1985.
- Martella, Marcoi. *Un pequeño mundo, un mundo perfecto*. Barcelona: Elba, 2020.

Relato, espacio, colección. “El museo de la inocencia” de Orhan Pamuk.

*Ana Isabel Santolaria Castellanos y Jaime Ramos Alderete
(Universidad Francisco de Vitoria)*

El museo de la inocencia es una novela del escritor turco y premio Nobel Orhan Pamuk, que narra una historia de amor ficticia entre dos jóvenes en Estambul, a través de los objetos de la vida cotidiana. Sin embargo, *El museo de la inocencia* también es un museo físico, construido por Pamuk en Estambul, donde se exponen los objetos protagonistas del relato, reunidos por el autor. En realidad, la clave de la cuestión es que la colección de objetos es real y *El museo de la inocencia*, en formato libro o museo, gira en torno a ella. Es decir, *El museo de la inocencia* es principalmente una colección, que se exhibe en un museo y cuya historia se narra de forma ficticia en una novela. En definitiva, se trata de un proyecto que engloba las tres partes: objetos, museo y novela; en otras palabras: colección, espacio y relato.

Este trabajo analiza el proyecto de *El museo de la inocencia* de Pamuk, desde sus tres vertientes (objeto, texto, espacio) con el objetivo de poner de manifiesto las relaciones entre ellas, y especialmente, resaltar el papel fundamental del relato, como línea imaginaria que atraviesa todos los puntos en los que se quiere insistir y las historias que con ellos se quieren contar. La obra de Pamuk pone especialmente de manifiesto la importancia del relato tanto para construir la colección como para articular espacialmente el museo. De algún modo, la colección no es sólo el conjunto de objetos, sino el argumento que les da forma y les otorga un significado.

A su vez, el proyecto museográfico plantea ordenar el espacio según el orden narrativo de la novela. En este sentido, el museo de la inocencia es una muestra de que un proyecto no consiste únicamente en dar forma, sino también en dar argumentos a las cosas.

Palabras clave

colección, museo, objeto, relato, Orhan Pamuk

Referencias

- Bal, Mieke. "Telling objects: narrative perspective on collecting". En *The cultures of collecting*. London: Reaktion Books, 2004.
- Pamuk, Orhan. *El museo de la inocencia*. Barcelona: Debolsillo, 2017.
- Pamuk, Orhan. *The innocence of objects*. New York: Abrams, 2012.
- Santolaria Castellanos, Ana Isabel. *Casa, relato, colección. La construcción del espacio a través de los objetos*. Tesis doctoral. Universidad Politécnica de Catalunya, 2019.
- Ulrich Obrist, Hans. *Ways of curating*. London: Penguin Books, 2015.

Ludopoética del espacio: El diseño del espacio como recurso narrativo en los videojuegos.

*P. Xavier Gutiérrez Aguirre, LC
(Universidad Francisco de Vitoria)*

Los diseñadores de videojuegos no solo cuentan historias, sino que crean mundos posibles. De hecho, en las primeras generaciones, el diseño de videojuegos se centraba en la arquitectura de los niveles y no tanto en el arco de los diversos personajes. La evolución del medio ha permitido incorporar todo tipo de recursos para acentuar la dimensión narrativa de la obra, pero esto nos podría llevar a olvidar la potencia narrativa que tiene la poética del espacio en cuanto tal. ¿Cómo se utiliza el espacio videolúdico para generar significado? En esta breve ponencia, exploramos tres recursos ludopoéticos capaces de generar significado a través del espacio: construcción de mundo (*world building*), diseño de niveles (*level design*) y narración ambiental (*environmental storytelling*).

La primera parte consiste en definir y distinguir cada uno de estos niveles e ilustrarlos con ejemplos concretos. Utilizaremos casos que armonizan los diversos niveles y otros donde se percibe una cierta disonancia ludonarrativa en el uso del espacio. En un segundo apartado, nos centraremos en el tercer nivel por la importancia que tiene para el medio. Veremos cómo la narración ambiental puede ser utilizada para: 1) generar espacios evocativos que conectan con otros mundos posibles; 2) guiar al jugador por el espacio sin romper con la jugabilidad; 3) presentar pistas para resolver el desafío o reconstruir la historia del mundo jugable; 4) servir

como escenarios para la creación de narrativas emergentes.

Una vez que hemos definido, distinguido e ilustrado, pasamos a un estudio comparativo de casos. Para este estudio, hemos optado por elegir un extracto de tres obras diferentes que coincidan en su temática. Es decir, el mismo tema representado en tres mundos posibles distintos. El tema elegido será el sacrificio de un personaje jugable por el bien de uno no jugable. El bien puede ser real, aparente o discutible. El enfoque del sacrificio será a nivel narrativo, no necesariamente mecánico. Las obras seleccionadas son: *Shadow of the Colossus* (2005/2018), *Bioshock Infinite* (2013) y *Lisa the Painful* (2014). El primer juego es de aventuras en tercera persona, el segundo es un shooter en primera persona y el tercero es un indie RPG en 2D. En cada caso, presentaremos la escena a estudiar y los elementos espaciales en juego teniendo en cuenta nuestra triple clasificación de mundo, nivel y escenario. Este estudio comparativo nos permite evidenciar los diversos elementos significativos que entran en juego durante la creación de la obra.

Palabras clave

environmental storytelling, game studies, hermenéutica, ludopoética, sacrificio

Referencias

- Alvarez Igarzábal, Federico (2019): *Time and space in video games. A cognitive-formalist approach*. Bielefeld: Transcript (Bild und Bit, volume 9).
- Fernandez-Vara, Clara (2011): *Game Spaces Speak Volumes: Indexical Storytelling*. En: DiGRA International Conference Enero.
- Hoover, Stewart M.; Echchaibi, Nabil (2023): *The Third Spaces of Digital Religion*. London: Routledge.
- Murray, Janet Horowitz (1997): *Hamlet on the holodeck. The future of narrative in cyberspace*. New York: Free Press (Etudes suisses de droit international / publiées par la Société suisse de droit international, Bd. 22).
- Navarro Remesal, Víctor (2016): *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangrila Textos Aparte (Encuadre).

- Nitsche, Michael (2009): *Video game spaces. Image, play, and structure in 3D worlds*. Cambridge, Mass., London: MIT.
- Ricoeur, Paul (2003): Arquitectura y narratividad. En: *Arquitectonics: mind, land & society* (3), pág. 9–29.
- Totten, Christopher W. (2019): *An architectural approach to level design*. Second edition. Boca Raton: CRC Press Taylor & Francis Group.
- von Borries, Friedrich, et al., *Space Time Play: Computer games, architecture and urbanism: the next level*, Birkhauser, Basel, 2007.

Lugares que sienten: La herencia impresionista en los espacios de “Call me by your name”.

*Claudia Ferrando Paulo
(Universitat Jaume I)*

En ocasiones, los espacios trascienden su función de mero escenario en ciertas narrativas cinematográficas para convertirse en auténticos personajes con un papel fundamental en la historia. A través de una estética heredada de la pintura impresionista, estos espacios generan una conexión emocional profunda tanto para los personajes como para los espectadores.

Esta ponencia se centrará en *Call me by your name* (Luca Guadagnino, 2017), explorando cómo los paisajes y espacios del norte de Italia no sólo enmarcan la historia de Elio y Oliver, sino que participan activamente en la construcción de su relación y de la narrativa emocional de la película. Se analizará cómo la influencia de la pintura impresionista — con su énfasis en la luz cambiante, la textura del paisaje y la captación de instantes efímeros— impregna cada plano, otorgando a los espacios una cualidad casi tangible.

Las transiciones entre lugares, como los paseos en bicicleta o las escenas de descanso bajo la sombra de los árboles, serán examinadas como momentos clave donde los espacios naturales no solo conectan físicamente a los personajes, sino que reflejan su intimidad y crecimiento emocional. Asimismo, se relacionarán estas imágenes con obras de pintores como Joaquín Sorolla y Claude Monet, destacando cómo la luz mediterránea y los colores vibrantes construyen un sentido de memoria y nostalgia profundamente cinematográfico.

A través de este análisis, se buscará demostrar que *Call me by your name* utiliza los espacios como vehículos narrativos y emocionales, siguiendo una tradición visual que tiene sus raíces en el impresionismo. Así, el Mediterráneo se convierte en un personaje indispensable, cuyas texturas, luces y ritmos marcan el tono y el significado de la historia.

Referencias

- Aumont, Jacques. *El ojo interminable: cine y pintura*. Barcelona: Paidós, 1991.
- Ballesteros Arranz, Ernesto. *El Impresionismo*. 4ª ed. Madrid: Hiares Multimedia, 2013.
- Bordwell, David, y Kristin Thompson. *Film Art: An Introduction*. Nueva York: McGraw-Hill, 2019.
- Dalle Vacche, Angela. *Cinema and Painting: How Art is Used in Film*. Austin: University of Texas Press, 1996.
- Ricoeur, Paul. “Architecture et narrativité.” En *La mémoire, l’histoire, l’oubli*. París: Éditions du Seuil, 2000.

La narrativa visual de Pawel Pawlikowski como arquitectura del tiempo y la memoria.

*María González Escribano
(Universidad de Alcalá)*

En sus películas *Ida* (2013) y *Cold War* (2018), Pawel Pawlikowski crea universos cinematográficos donde la narrativa audiovisual opera como una forma de arquitectura del tiempo y la memoria, en consonancia con la analogía de Paul Ricoeur entre relato y espacio. Ricoeur sugiere que la narrativa configura el tiempo cronológico en una experiencia habitada, tal como la arquitectura transforma el espacio geométrico en un espacio vivido. En este sentido, las películas de Pawlikowski no solo cuentan historias, sino que construyen espacios-tiempo poéticos que dialogan con la memoria individual y colectiva.

Ambas películas están profundamente ancladas en la historia europea del siglo XX, abordando temas como el peso del pasado, la identidad cultural y las tensiones entre tradición e innovación. *Ida*, situada en la Polonia de los años 60, utiliza un lenguaje visual austero, con encuadres cuidadosamente compuestos que evocan la sensación de estar dentro de un espacio arquitectónico en ruinas, impregnado de historia. Este enfoque estético transforma los lugares en los que transcurre la película en monumentos narrativos: iglesias, conventos y paisajes rurales funcionan como testimonios silenciosos de un pasado traumático que se filtra constantemente en el presente de los personajes.

De manera similar, *Cold War* despliega una narrativa fragmentada, construida a partir de episodios que abarcan

varias décadas, reflejando los efectos de la guerra fría en la vida de sus protagonistas. Aquí, los escenarios urbanos y rurales –desde una sala de grabación en Polonia hasta clubes nocturnos en París– no son meros telones de fondo, sino elementos activos que configuran las experiencias de los personajes. En términos de Ricoeur, estas arquitecturas filmadas participan en una “mímesis de mundo”, ya que cada espacio evoca no solo una geografía física, sino también un estado emocional y una carga histórica.

La elección de Pawlikowski de filmar en blanco y negro subraya la dimensión atemporal de sus relatos, acentuando la conexión entre pasado, presente y futuro. Esta estilización visual, junto con la precisa composición de los encuadres, establece un diálogo entre tradición y modernidad, entre lo íntimo y lo político. Así, el cine de Pawlikowski no solo narra historias, sino que proyecta imágenes del mundo que reflejan una cosmovisión marcada por la lucha entre la memoria y el olvido, entre la continuidad cultural y la ruptura. Como dispositivo cultural, el cine de Pawlikowski comparte con la arquitectura la capacidad de construir espacios simbólicos que representan cómo vivimos y quiénes somos. Al igual que un edificio inscrito en un paisaje, sus películas crean mundos habitados que invitan al espectador a reflexionar sobre su relación con la historia, la identidad y el paso del tiempo. En este sentido, *Ida* y *Cold War* son arquitecturas narrativas que revelan la capacidad del cine para dialogar con las humanidades y ofrecer nuevas formas de habitar el tiempo y el espacio.

Palabras clave

arquitectura, identidad, memoria, Pawel Pawlikowski, *Ida*, *Cold War*

Referencias

- Cox, Marcelo. *Ora et Labora: La invención de la intimidad*. Barcelona: Puente Editores, 2022.
- Díaz Aldaco, Vicente. “El vínculo entre la narración, la arquitectura y lo urbano desde la imaginación narrativa en Paul Ricoeur.” *Inconfidentia: Revista Eletrônica de Filosofia* 4, no. 7 (enero-junio 2020): 77-89.

<https://inconfidentia.famariana.edu.br/wp-content/uploads/2020/04/7-6.pdf>.

Miranda Bascopé, Christian. "Habitar poético e identidad narrativa." *Ramona Cultural*. Accedido el 20 de enero de 2025. <https://www.ramonacultural.com/contenido-r/habitar-poetico-e-identidadnarrativa/>.

Ricoeur, Paul. "Architecture and Narrative." *Arquitectonics: Mind, Land & Society* 4 (2003): 9-29.

Brutalismo, deconstructivismo y otros caprichos arquitectónicos

Felipe Samarán Saló
(Universidad Francisco de Vitoria)

No es de extrañar que “la sociedad” en general, la que da el significado consensuado a las palabras, reciba con desagrado arquitecturas que buscan ser “brutalistas”, “radicales” o “deconstruidas”, cuando de la Arquitectura se espera consensuadamente la “construcción” atenta, sensible, cuidadosa, delicada, hábil, civilizada, flexible y culta del espacio para el bienestar individual y colectivo.

Cada palabra posee un significado de límites levemente variables pactado en sociedad, una intención en quien la pronuncia, y ecos, a veces impredecibles, en el alma de quien la escucha. Es peligroso y desaconsejable asignar unilateralmente (o en burbujas singulares) significados positivos a palabras de marcado carácter negativo para el resto de la población.

R.A.E. *Bruto*: adj. Necio, incapaz, violento, rudo, carente de miramiento y civilidad.

Sinónimos o afines: ignorante, inculto, analfabeto, necio, torpe, obtuso, mastuerzo, indocumentado, iletrado, zopenco, ordinario, tosco, animal, bestia, salvaje, bárbaro, zafio, cafre.

R.A.E. *Radical*: adj. Partidario de reformas extremas. Extremoso, tajante, intransigente.

Sinónimos o afines: extremista, fanático, revolucionario. drástico.

Dependiendo de lo que cada arquitecto y el sentir de su época haya interpretado como “Arquitectura”, así es el resultado de

su herencia construida. Por eso es una constante histórica que los arquitectos necesiten hacer una definición de lo que ellos entienden por arquitectura, para justificar sus decisiones intelectuales y formales. Pretenden así dar soporte argumental o coartada moral a cuestiones que, en muchos casos, son principalmente estéticas, y no pocas veces desconsideradas con su necesaria función de servicio.

Indagando entre las innumerables definiciones que algunos relevantes arquitectos han dado a la disciplina, encontramos varias cosas:

Son “crípticas”, de tal modo que, si un ajeno a la disciplina las leyera, no reconocería en ellas el objeto descrito. Así ocurre con: “*El juego sabio, correcto y magnífico de los volúmenes bajo la luz*”. de Le Corbusier. Esta poética definición que excluye al habitante podría aludir a esculturas urbanas, o ser el reclamo publicitario de un juego interactivo de exterior.

Son frecuentemente distantes de lo que la sociedad entiende por esa disciplina, que está recogido en diccionarios y enciclopedias, y que, por el bien de todos, son mucho más estables a lo largo de la historia. Enfrentando definiciones, muchas se muestran opuestas entre sí, pese a describir la misma cosa.

Tienen tintes adanistas, mesiánicos o revolucionarios, pretendiendo que haya un antes y un después de su enunciado, quedando cinceladas en mármol para el estudio de generaciones venideras, junto con el conjunto de obras propias del autor, inmortalizando así su trabajo. El anhelo de inmortalidad es algo muy humano y propio del artista.

La historia es un filtro implacable. Pocas definiciones sostienen su valor en el tiempo si van contra la naturaleza humana, y pocas arquitecturas se mantienen en pie o sirven de modelo si atropellan o ignoran a sus habitantes. Los clásicos lo son por lo inmortal y acertado de su mensaje desprovisto de artificios. *Utilitas, Firmitas, Venustas*. En ese orden. Son las tres cualidades que toda arquitectura que se precie debe atender. Lo bruto, radical o deconstruido se topa con dificultades serias y comprensibles para conectar con el habitante en general.

Palabras clave

brutalismo, deconstructivismo, radical, capricho, arquitectura, sentido.

Referencias

- Hopkins, Owen. 2023. *The brutalists: Brutalism’s Best Architects*. Ed. Phaidon Press Limited.
- Mbembe, Achille. 2022. *Brutalismo*. Barcelona. Ed: PAIDOS.
- Johnson, Philip. 1988. *Arquitectura deconstructivista*. Barcelona. Ed. Gustavo Gili. ISBN: 84-252-1379-7
- Frampton, Kenneth. 1981 1ª ed. 2024. *Historia crítica de la arquitectura moderna*. Barcelona. Ed Gustavo Gili.
- Benévolo, Leonardo. 1974 1ª ed. 2024 *Historia de la Arquitectura Moderna*. Barcelona, Ed. Gustavo Gili.

La habitación infantil en “Interstellar” y “Matar a un ruiseñor”: el reloj del padre como vértice del tiempo y de la narración.

*Antonio Sánchez-Escalonilla
(Universidad Rey Juan Carlos)*

Interstellar (Christopher Nolan, 2014) presenta una tensión polarizada entre las localizaciones cósmicas donde sucede la misión espacial —el sistema solar y el entorno pentadimensional de un agujero negro—, y la localización doméstica donde Cooper, el astronauta protagonista, vive con su hija Murph, de diez años —la granja de un planeta en pleno colapso ecológico—. El conflicto entre Cooper y Murph se desata a causa del precipitado viaje del piloto, que separa a padre e hija en el espacio y en el tiempo. Pero los núcleos de uno y otro escenario, el cósmico y el doméstico, se construyen sintomáticamente sobre un idéntico emplazamiento: una habitación infantil.

Cooper se despide de Murph en su cuarto, y la última conversación que mantienen evoca una escena memorable de *Matar a un ruiseñor* (Robert Mulligan, 1962): aquella en que el abogado Atticus Finch charla con su hija Scout, de seis años, en su dormitorio. Scout pide a Atticus que le enseñe su reloj, que luce una dedicatoria de su madre fallecida. Durante la secuencia de créditos de *Matar a un ruiseñor*, plena de simbología, el reloj y el paso inexorable del tiempo ya han quedado patentes como una advertencia al espectador sobre la eterna pugna entre cronos y kairós.

El paralelismo de ambas escenas (una despedida y una charla de buenas noches) evoca los temas que inspiran

filmes tan distintos, así como los conflictos interiores de sus protagonistas. Cooper y Atticus (astronauta y abogado) son dos héroes viudos que tratan de sacar adelante a sus hijos en un entorno agrario deprimido, mientras afrontan unas misiones de rescate de éxito improbable: un viaje espacial en un mundo futuro que ha repudiado la exploración del cosmos, y la defensa de un acusado negro en la Alabama racista de la Gran Depresión. Los dos padres intentan, por encima de todo, garantizar un futuro para sus hijos en una carrera contra-reloj en las que pueden perderlos. El abogado Atticus Finch trata de proteger la inocencia de sus hijos antes de que la intolerancia del entorno arruine su crecimiento; el astronauta Cooper se despide de Murph para embarcarse en una odisea incierta, pero la relatividad temporal puede separarlos para siempre.

En estos dos filmes, la habitación infantil proporciona un marco arquitectónico evocador, un espacio para los recuerdos prendidos en un tiempo que no retorna: Atticus Finch considera lo efímero de la relación con sus hijos mientras les escucha hablar en el dormitorio; Cooper, por su parte, regresa en el clímax a la habitación de su hija en una realidad pentadimensional donde el cine trasciende y transfigura, de manera prodigiosa, el espacio geométrico y el tiempo cronológico para reunir a padre e hija en el momento más crítico de sus vidas. Pasado, presente y futuro coinciden en las dos habitaciones a través de un reloj, vértice del tiempo y de la narración y, al mismo tiempo, símbolo de la analogía de Ricoeur que presenta el relato como una suerte de arquitectura de lo temporal (1989).

El presente trabajo pretende mostrar un análisis de ambos filmes a través de las dinámicas de sus conflictos respectivos, expresados en las habitaciones de las dos niñas como núcleos temáticos.

Referencias

- Belluomini, Lance y Dunn, George A. “Love, Value and the Human Destiny in *Interstellar*”. En *The Philosophy of Christopher Nolan*, editado por Eberl, Jason T. y Dunn A., George (Eds.). Lexington Books, 2017.
- Noble, Don (ed.). *Critical Insights: To Kill a Mockingbird by*

Harper Lee. Salem Press, 2010.

Ricoeur, P. "Arquitectura y narratividad". *Urbanisme* 303 (1989): 44-51.

Sánchez-Escalonilla, Antonio. *Estrategias de guion cinematográfico*. Ariel, 2001.

La belleza redentora. Reflexión sobre el trauma urbano en algunos artistas contemporáneos chinos.

*José Ángel Hidalgo Arellano
(Universidad Francisco de Vitoria)*

Contemplando las ciudades contemporáneas a menudo experimentamos una sensación inequívoca de pérdida, falta de raíces o interrupciones temporales que nos llevan a una clara ausencia de memoria. La reflexión postmoderna ha dirigido su mirada a este tema, pero la cuestión permanece abierta sin una respuesta clara.

El desarrollo de las ciudades chinas en las últimas décadas presenta uno de los ejemplos más radicales de construcción masiva de no-lugares (Marc Augé, 1992). En un país donde cientos de millones de personas han cambiado su entorno rural por un lugar en la gran ciudad, innumerables barrios se han convertido en organismos que presentan heridas sin cerrar, revelando la esencia del trauma urbano: desconexión, repetición sin límites, una escala claramente deshumanizada, e interminables obras combinadas —irónicamente— con una salvaje destrucción.

La presente comunicación profundiza en el trabajo de unos cuantos fotógrafos contemporáneos chinos. En las imágenes de Wei Bi, Luo Yongjin, Shao Wenhuan, Zeng Han, Hong Lei y, especialmente, Yao Lu y Yang Yongliang, vemos una aguda reflexión sobre la condición urbana actual.

Estos artistas presentan una situación dramática: mirando a la perenne tradición china de caligrafía y pintura, ofrecen unas

imágenes que son al mismo tiempo inquietantes y catárticas. Mientras que muestran las heridas, parecen ofrecer al mismo tiempo la cura. Con una mezcla de técnicas fotográficas tradicionales y contemporáneas y una profunda capacidad de contemplación y sentido de belleza inmutable (que roza el concepto de lo sublime), crean una síntesis muy rica que revela un sentido del tiempo que sana la ciudad.

Referencias

- Augé, Marc. *Los no lugares: Espacios del anonimato: Una antropología de la Sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa, 2017.
- Burke, Edmund. *A Philosophical Enquiry into the Sublime and Beautiful*. Oxford: Oxford University Press, 2015 [Versión española: Burke, Edmund. *Indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas acerca de lo sublime y de lo bello*. Madrid: Alianza, 2005]
- Bush, Susan. *The Chinese Literati on Painting. Su Shih (1037-1101) to Tung Ch'i-ch'ang (1555-1636)*. Hong Kong: HKU Press, 2012.
- Bush, Susan, y Hsio-yen Shih. *Early Chinese Texts on Painting*. Hong Kong: HKU Press, 2012.
- Feng, Jiren. *Chinese Architecture and Metaphor. Song Culture in the Yingzao Fashi Building Manual*. Hong Kong: HKU Press, 2012.
- Roberts, Claire. *Photography and China*. Hong Kong: HKU Press, 2013.
- Zhao Yingxin, ed. *Chinese Photography Masters*. Beijing: Chinese Photography Press, 2017.

