

*EL ESPACIO HABITADO. ARQUITECTURA Y NARRATIVA*

## **COLECCIÓN JANO COMUNICACIÓN Y HUMANIDADES**

**10**

DIRECCIÓN – COORDINACIÓN EDITOR-IN-CHIEF

*José Ángel Agejas Esteban.* Universidad Francisco de Vitoria. España

*Francisco García García.* Universidad Complutense de Madrid. España

COMITÉ ACADÉMICO ASESOR – ACADEMIC ADVISORY BOARD

*Susana Herrera Damas.* Universidad Carlos III. España

*Jorge Martínez Lucena.* Universidad Abat Oliva-CEU. España

*Marie-Laure Ryan.* Investigadora independiente. Estados Unidos de Norteamérica

*Álvaro Abellán-García Barrio.* Universidad Francisco de Vitoria. España

*Ignacio Blanco Alfonso.* Universidad San Pablo-CEU. España

*Carmen Marta Lázaro.* Universidad de Zaragoza. España

*Rogelio del Prado Flores.* Universidad Anáhuac. México

*Ana María del Valle.* Universidad Francisco de Vitoria. España

*Guadalupe Arbona Abascal.* Universidad Complutense de Madrid. España

*Alberto Nahum García.* Universidad de Navarra. España

*Humberto Martínez-Fresneda Osorio.* Universidad Francisco de Vitoria. España

*Catalina Martín Lloris.* Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir. España

*Diego Botas Leal.* Universidad Francisco de Vitoria. España

EMILIO DELGADO-MARTOS  
CAROLA DÍAZ DE LOPE DÍAZ  
(coords.)

*EL ESPACIO HABITADO.  
ARQUITECTURA Y NARRATIVA*

EDITORIAL SINDÉRESIS  
2025

1<sup>a</sup> edición, 2025

© Los autores

© 2025, Editorial Sindéresis

Calle Princesa, 31, planta 2, puerta 2 – 28008 Madrid, España

[info@editorialsinderesis.com](mailto:info@editorialsinderesis.com)

[www.editorialsinderesis.com](http://www.editorialsinderesis.com)

ISBN: 979-13-87929-33-6

Depósito legal: M-27214-2025

Produce: Óscar Alba Ramos

Imagen portada: *Grabado 28, del libro Perspective, publicado en 1604, de Hans Vredeman de Vries (1527-1609)*

Impreso en España / Printed in Spain

Reservados todos los derechos. De acuerdo con lo dispuesto en el código Penal, podrán ser castigados con penas de multa y privación de libertad quienes, sin la preceptiva autorización, reproduzcan o plagien, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, fijada en cualquier tipo de soporte.

## ÍNDICE

Prólogo .....	9
Introducción .....	11
SECCIÓN 1: “EXPERIENCIA DE HABITAR”	
1. <i>Arquitectura, narración y relato.</i> Emilio Delgado Martos .....	19
2. <i>Arquitectura poética de la memoria en la serie escultórica “Mi patria es una roca”, de Martín Chirino.</i> Cristina López del Corral .....	35
3. <i>Cronotopo como binomio casa-proyecto vital en los mundos posibles. Esbozo de la espacio-temporalidad en la pseudoautobiografía “Brideshead Revisited”, de Evelyn Waugh.</i> Victoria Hernández Ruiz.....	53
4. <i>Habitar y construir: lectura ricœuriana de “La bendición de la tierra” de Knut Hamsun.</i> Santiago Huvelle .....	69
5. <i>La ciudad sin tiempo de Borges. Una lectura bergsoniana.</i> Paula Rein Retana .....	85
6. <i>La ciudad suspendida. Narrativas del poder en el diseño urbano de Final Fantasy VII.</i> Juan Serrano Vicente .....	99
7. <i>Sócrates arquetípico. La dialéctica socrática y la transfiguración de la polis.</i> Miguel Martí Sánchez .....	119
8. <i>Architecture and the housekeeping of human ontology.</i> Paolo Pellecchia .....	135

## SECCIÓN 2: “LUGAR Y MEMORIA”

9. *Inscripciones: tanteos y replanteos. Notas sobre el proyecto de lo encontrado.*  
Tomás García Píriz ..... 155
10. *De la palabra a la piedra: la arquitectura como razón poética en De re aedificatoria.*  
Carolina Díaz de Lope-Díaz ..... 169
11. *Topografías del alma: la arquitectura como espejo narrativo en “Ida” y “Cold War” de Paweł Pawlikowski.*  
María González Escribano ..... 187
12. *Arquitecturas de la nostalgia: La Dark Academia como imaginario estético, narrativo y espacial.*  
Lara López Millán ..... 197
13. *La habitación de la hija en los filmes “Interstellar” y “Matar a un ruiense”: el reloj del padre, vértice del tiempo y de la narración.*  
Antonio Sánchez-Escalonilla ..... 219

## SECCIÓN 3: “SENSORIAL Y SIMBÓLICO”

14. *De la lectura y la escritura; del dibujo y los sentidos; del tiempo y la memoria; de la luz y la sombra.*  
Eduardo Delgado Orusco ..... 239
15. *Adolphe Appia y la dimensión espiritual. Herramientas para la construcción del enigma.*  
Pablo Ramos Alderete y Carlos Pesqueira Calvo ..... 261
16. *Del jardín a la ciudad. La arquitectura como casa de los hombres en la cosmovisión cristiana.*  
Laura Llamas Díaz ..... 275

## SECCIÓN 4: “FICCIÓN Y MUNDOS POSIBLES”

17. *Formas que narran: la arquitectura como lenguaje ficcional en Orthanc y Minas Tirith.*  
Andrés Lafuente Martínez ..... 301
18. *El monasterio de Port-Royal: primer protagonista de José Jiménez Lozano.*  
Rocío Solís Cobo ..... 319
19. *Espacios geográficos y arquitectónicos en “Dune” de Frank Herbert.*  
Monique Villen ..... 335
20. *Los paisajes del recuerdo: el espacio como conductor de memoria, deseo y afecto en “Call me by your name”.*  
Claudia Ferrando-Paulo ..... 367
21. *Las arquitecturas de invención, desde las escenografías renacentistas al cine fantástico y la ciencia-ficción.*  
Juan Francisco Parrilla Viruega ..... 383
22. *Ludopoética del espacio. La triple mimesis como clave hermenéutica del diseño espaciotemporal en los mundos posibles ludopoéticos.*  
Xavier Gutiérrez Aguirre LC ..... 401
23. *La tríada vitruviana en la recreación del espacio urbano: una mirada sobre los juegos de mesa de construcción de ciudades.*  
David García Díaz y Francisco Javier Rubio Hípolo ..... 421

## SECCIÓN 5: “NARRACIÓN CRÍTICA”

24. *El templo antifantástico. Despojamiento y cosmovisión en las iglesias de Miguel Fisac.*  
Carmen Pardo de Santayana Castro ..... 447
25. *Brutalismo, del bien común al capricho arquitectónico individual.*  
Felipe Samarán Saló ..... 465
26. *The role of artificial intelligence in designing future urbanism.*  
José Antonio Ondiviela García ..... 485

## PRÓLOGO

El volumen que el lector tiene entre sus manos es un fruto madurado del VII Congreso Internacional Imagen y Reconocimiento (SIMUFV 2025), que llevó por lema “Arquitectura y Narrativa”. Organizado por el Grupo Estable de Investigación Imaginación y Mundos Posibles de la Universidad Francisco de Vitoria, el congreso reunió a arquitectos, filósofos, narratólogos y creadores visuales en torno a una convicción compartida: que toda forma arquitectónica es también una forma de relato, y que todo espacio habitado encierra una poética del sentido. A lo largo de los días del congreso se fueron tejiendo correspondencias entre disciplinas que, lejos de enfrentarse, dialogan. El resultado de esos diálogos es este volumen, tejido de aportaciones originales realizadas con posterioridad al congreso.

El GEI Imaginación y Mundos Posibles nació con esta vocación. Nuestro trabajo se centra en comprender cómo los distintos dispositivos culturales contemporáneos —edificios, novelas, videojuegos, películas, periódicos— se configuran como modos de interpretación del mundo, como mediaciones simbólicas entre la experiencia vivida y los horizontes de sentido. Desde la hermenéutica filosófica de autores como Gadamer, Ricoeur, López Quintás y García-Noblejas, buscamos desentrañar cómo las formas culturales hacen posible el encuentro entre verdad y representación, entre técnica y poética, entre libertad y orden.

En ese marco, la arquitectura ocupa un lugar privilegiado, pues no es vista sólo como objeto, sino también como interlocutora. La arquitectura nos enseña a pensar la forma como hospitalidad, el espacio como lugar de encuentro y la materia como disposición significativa. Pero la reciprocidad es doble: si la hermenéutica ilumina la arquitectura al revelarla como ingrediente fundamental del relato de nuestras vidas, la arquitectura devuelve a la hermenéutica una conciencia espacial y performativa que a menudo olvidamos. Interpretar no es solo leer o pensar, también es construir para habitar. Comprender es, en último término, construir hogar. Cada muro, cada umbral, cada vacío nos interpela como elemento de un discurso sobre el habitar, como la forma que propone un modo de estar en el mundo.

Álvaro Abellán-García Barrio



## INTRODUCCIÓN

La arquitectura, en su esencia más profunda, se revela no solo como una disciplina técnica o una forma estética, sino como un acto narrativo fundamental que moldea la experiencia humana y da sentido al mundo que habitamos. Las diversas contribuciones de los estudios contemporáneos en este campo destacan una constante: el espacio, tanto construido como imaginado, funciona como un lenguaje que comunica y configura realidades, identidades y memorias. Esta perspectiva se enriquece notablemente al adoptar un marco hermenéutico que permite *leer* la arquitectura como un relato, donde el tiempo y el espacio se entrelazan de manera indisoluble.

Paul Ricoeur, una figura central en esta reflexión, sugiere que la arquitectura y la narración son actos análogos y esencialmente relacionales. Al igual que una narración organiza eventos en una trama temporal, la arquitectura configura el espacio, y ambos procesos se intersecan en la experiencia humana. Delgado Martos profundiza en esta analogía, distinguiendo entre el *relato* (el producto terminado) y la *narración* (el acto de contar), y aplica estos conceptos a la arquitectura, donde el acto narrativo surge del proyecto y se evidencia al habitar el espacio. De este modo, la arquitectura, como cualquier obra literaria, posee un tiempo, un modo y una voz que, cuando superan lo meramente lineal, alcanzan una dimensión poética. Esta poética se manifiesta en elementos como el recorrido, los umbrales o la jerarquización espacial, que se convierten en fragmentos de un discurso sensible.

El habitar, en este contexto, es un acto primordial y complejo. Ricoeur lo define como una necesidad vital que implica dar sentido, e involucra la memoria, la tradición y el proyecto. Se manifiesta en tres niveles de *reconocimiento*: la pertenencia, la identificación personal y la memoria comunitaria. La pertenencia se refiere a la integración funcional del individuo en el espacio; la identificación surge cuando el lugar interpela, asombra o commueve, trascendiendo lo funcional; y la memoria comunitaria se actualiza cuando el lugar se impregna de tradición, historia y creencias compartidas. En esta línea, Delgado Orusco enfatiza la importancia de una mirada personal y el compromiso físico al experimentar la arquitectura, una implicación multisensorial que va más allá de la mera visualización. Critica la pasividad de la experiencia mediada por pantallas, defendiendo la inmersión directa para que el cuerpo

guarde memoria del aprendizaje. Este autor también destaca que la arquitectura, como la vida, no es solo técnica, sino una vocación de servicio a las personas, que resuelve problemas y no los crea.

La interconexión entre espacio y tiempo es un eje recurrente. Bajtín, a través de su concepto de *cronotopo*, lo describe como la conexión indisoluble de tiempo y espacio, asimilada artísticamente en la literatura. Este cronotopo estructura la narración, haciendo que el tiempo se *comprima* y el espacio se *intensifique*. Hernández Ruiz, aplicando esta noción a la novela pseudoauto-biográfica *Retorno a Brideshead*, identifica el *binomio casa-proyecto vital* como el cronotopo central, donde la mansión familiar de Brideshead no es solo un escenario, sino un agente que articula el desarrollo del protagonista hacia el *verdadero conocimiento* de la fe. La casa se convierte en un símbolo del hogar existencial, un lugar de transformación personal y de encuentro con lo trascendente. Huvelle, al analizar *La bendición de la tierra*, también examina cómo la edificación de la casa de Sellanra y la identidad narrativa de sus habitantes se entrelazan, mostrando el paso de una *choza* indefinida a una *casa* con identidad propia, donde el lenguaje y los vínculos tejen el habitar.

La imaginación y la ficción juegan un papel crucial en la construcción de estos mundos posibles y en nuestra comprensión de la realidad. Julián Marías, como señala Lafuente Martínez, argumenta que la ficción nos permite *vivir múltiples vidas en un tiempo reducido*, condensando la trayectoria vital y revelando aspectos profundos de la condición humana. La ficción también proporciona orden y claridad al caos de la experiencia vital, estructurando y elaborando lo que de otro modo sería ininteligible. Tolkien, por ejemplo, crea ciudades como Orthanc y Minas Tirith que son más que descripciones físicas; son símbolos arquitectónicos de la corrupción moral y la plenitud humana, respectivamente, invitando a reflexionar sobre la tensión entre virtud y decadencia. La arquitectura, en este sentido, se convierte en un espejo que refleja la condición del hombre.

Esta dimensión narrativa de la arquitectura se extiende a diversas manifestaciones culturales. En el cine, el espacio trasciende el mero decorado para convertirse en un *meganarrador*. Ferrando-Paulo, al analizar *Call Me by Your Name* de Luca Guadagnino, muestra cómo la arquitectura de la casa y el paisaje italiano actúan como un espejo afectivo que transmite emociones, deseos y recuerdos no verbalizados. El silencio en el cine de Guadagnino se vuelve una estrategia narrativa compleja, cargada de significado. González Escri-bano explora cómo Pawel Pawlikowski, en *Ida* y *Cold War*, usa la arquitectura como una *topografía del alma*, donde los espacios reflejan los estados emocionales de los personajes y materializan traumas históricos. La iglesia

derruida en *Cold War*, por ejemplo, simboliza un *eterno retorno* donde pasado y presente dialogan. En un contexto diferente, Sánchez Escalonilla analiza cómo el tiempo (*cronos* y *kairos*) y la memoria se tejen en los guiones de *Matar a un ruseñor* e *Interstellar*, utilizando la arquitectura de las habitaciones infantiles y objetos simbólicos como el reloj para contener las historias interiores de los padres y proyectarlas en el futuro de sus hijas.

Los videojuegos también se consolidan como dispositivos culturales que generan significado a través del diseño espaciotemporal y su *ludopoética del espacio*. Gutiérrez Aguirre LC explica cómo los diseñadores de mundos posibles construyen narrativas a través de la composición espacial, la estética, las mecánicas y los detalles incrustados en el entorno. La triple mimesis de Ricoeur se convierte en una herramienta hermenéutica esencial para interpretar estos mundos virtuales. Serrano Vicente aplica este marco a Midgar, la ciudad distópica de *Final Fantasy VII*, la cual se erige como un *cronotopo* que narra el poder, la alienación y la resistencia humana a través de su radical división vertical y la omnipresencia de la corporación Shinra. La ciudad, con su *pérdida del hogar* y la búsqueda de *compañía* (comunidad), resuena con la antropología de Luigi Giussani, que critica la reducción materialista de la existencia y el poder como *ídolo*. En el ámbito de los juegos de mesa, García Díaz y Rubio Hípolo demuestran cómo los *city builders* imitan la organicidad de las ciudades mediante la tríada vitruviana (*Firmitas*, *Utilitas*, *Venustas*), donde la solidez, la utilidad y la belleza se interrelacionan para crear una experiencia de juego significativa y una cosmovisión.

La *memoria* y la *tradición* son elementos vitales que la arquitectura y la narrativa buscan preservar. López del Corral analiza la serie escultórica *Mi patria es una roca* de Martín Chirino, donde el hierro forjado y la forma espiral se convierten en *lugares de memoria*, organizando el espacio y el tiempo como una narrativa abierta que conecta la biografía del artista con la memoria de su territorio ancestral. Este trabajo activo de memoria reconfigura la tradición sin caer en la mera repetición. Paralelamente, la *Dark Academia*, como subcultura digital, reelabora el pasado a través de una estética y una arquitectura evocadora, transformando las instituciones académicas en dispositivos culturales para la construcción de identidad y memoria. López Millán señala cómo esta subcultura se ancla en raíces estéticas y filosóficas como el Romanticismo, el Gótico y el Clasicismo, reimaginando digitalmente la arquitectura académica para crear *topoíntimos* eruditos y *paisajes sentimentales* que evocan pertenencia y anclaje frente al caos moderno. La arquitectura en

obras como *The Secret History* y *Dead Poets Society* actúa como un protagonista silencioso y un vínculo entre el pasado y el presente, reflejando tensiones internas y transformaciones.

Sin embargo, no toda arquitectura o narrativa cumple esta función integradora de manera exitosa. Samarán Saló ofrece una crítica al Brutalismo, un movimiento arquitectónico que, a pesar de sus orígenes comprometidos con el servicio público y la honestidad material, terminó cediendo el protagonismo a lo formal en detrimento de lo funcional y social. Al priorizar la *venustas* (belleza) y la autoafirmación de los arquitectos, muchas obras brutalistas perdieron su escala humana y generaron rechazo ciudadano por su aspecto agresivo y su difícil habitabilidad. Esta rigidez y falta de diálogo con el cambio llevaron a su obsolescencia y, en muchos casos, a su demolición.

Similarmente, Rein Retana analiza *El inmortal* de Borges, donde la arquitectura carece de fin y sentido, reflejando la enajenación de los inmortales que, al sustraerse al tiempo y vivir en pura especulación, pierden el interés por las obras significativas y se desconectan del mundo físico. Esto subraya una idea crucial: la inmortalidad sin la mortalidad como horizonte puede conducir a la alienación. Este *hombre arreligioso* moderno, aunque abjure de lo sagrado, sigue obsesionado por las realidades que negó, como sugiere Eliade.

En la misma línea, Ramos Alderete y Pesqueira Calvo exploran la escenografía de Adolphe Appia, quien, frente al naturalismo pictórico y la sobre-exposición visual de su época, propone un teatro de *presencias y ausencias*, del misterio y la evocación. Su uso de la fragmentación, el vacío y una poética de la penumbra convierte la escena en una arquitectura narrativa de lo invisible, donde la luz y la sombra actúan como catalizadores para conectar la narrativa con lo trascendente. Esta *ceguera* propuesta por Appia da como resultado un teatro no de imágenes, sino de una arquitectura del amor que se entrega para que lo importante —la persona— pueda aparecer.

La literatura también puede ser un medio para la sub-creación de mundos. Díaz de Lope Díaz explora la figura de Leon Battista Alberti, un humanista que unificó la literatura y la arquitectura, donde su razón poética se manifestó primero en la palabra y luego se *encarnó* en la piedra. *De re aedificatoria* no es un mero tratado técnico, sino un texto humanista que utiliza el lenguaje para expresar formas y proporciones, donde el arquitecto, como un escritor, traduce ideales de belleza, verdad y bien en formas visibles. Alberti concebía la arquitectura como un *ordenador del cosmos* y un instrumento de renovación que eleva la conciencia humana, una vocación de servicio que se pro-

longa de las letras a las piedras. Su concepto de mímesis implica que el arquitecto imita la acción del Creador, y los *lineamenta* son la forma previa que la inteligencia concibe antes de la materialización, las palabras que expresan la arquitectura. La *conciinnitas* o armonía, para Alberti, es un *logos que produce belleza*, manifestando el orden del mundo.

Finalmente, Juan Francisco Parrilla Viruega investiga el *capricho arquitectónico* en la pintura y la escenografía, donde la combinación de estilos y elementos fantásticos revela un significado oculto. A través del método iconográfico e iconológico de Panofsky, se demuestra cómo la forma y el significado son inseparables, y cómo el arte busca comunicar un contenido intelectual profundo, conectando con diversas disciplinas. El Grand Tour, por ejemplo, fue una forma de complementar la formación humanista a través de la experiencia de la arquitectura y el paisaje. La escenografía, a su vez, busca disolver las fronteras entre el espacio real y el ficticio, introduciendo al espectador en un carácter ilusorio.

Estos estudios revelan que la arquitectura, la literatura, el cine, los videojuegos y otras formas de arte no son simplemente objetos o medios, sino complejos dispositivos culturales que narran, interpretan y configuran el mundo. Ya sea a través de la poética de la luz y la sombra, la elección de materiales, la organización espacial o la articulación de personajes con su entorno, cada forma de expresión construye un *mundo posible* que dialoga con nuestra experiencia vital y nos invita a una profunda reflexión sobre la memoria, la identidad, el tiempo y la búsqueda de sentido en la existencia humana. Al leer estas arquitecturas y sus relatos, nos adentramos en una conversación continua que enriquece nuestra comprensión de nosotros mismos y del universo que, en última instancia, también construimos.