

Paideia XXI, Vol. 14, N°1, Lima, January-June 2024, pp. XX-XX.

<https://doi.org/10.31381/paideiaxxi.v14i1.6482>

Este artículo es publicado por la revista Paideia XXI de la Escuela de posgrado (EPG), Universidad Ricardo Palma, Lima, Perú. Este es un artículo de acceso abierto, distribuido bajo los términos de la licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0) [<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>] que permite el uso, distribución y reproducción en cualquier medio, siempre que la obra original sea debidamente citada de su fuente original.



REVIEW ARTICLE / ARTÍCULO DE REVISION

THE COMIC: THE POSSIBILITY OF THINKING IMAGINARY ARCHITECTURE

EL CÓMIC: LA POSIBILIDAD DE IDEAR ARQUITECTURA IMAGINARIA

Alexander Galvez-Nieto^{1*}

¹Facultad de Arquitectura y Urbanismo. Universidad Ricardo Palma (URP). Lima, Perú.

alexander.galvez@urp.edu.pe

*Correspondencia del autor: alexander.galvez@urp.edu.pe

Titulillo: Imaginary Comic Architecture

Galvez-Nieto

Alexander Galvez-Nieto:  <https://orcid.org/0000-0001-8526-0124>

RESUMEN

El boom del cómic en la actualidad del siglo XXI ha sido en gran parte por la reaparición de historia de superhéroes y su salto a la realidad cinematográfica. Esto ha suscitado un rápido y basto detalle de los diferentes escenarios donde se tiene la acción de los personajes. Pero muchas veces estos fondos se vuelven en personajes principales de la historia, cuentan una historia, un modo de habitar, la cosmovisión de los personajes, su

28 pasado, presente e incluso futuro. Escenarios que son representaciones únicas de
29 conceptos de vida, estilos arquitectónicos, diseños urbanos y edificaciones icónicas que
30 se basan en una especulación de realidad alterna que en algunos casos pueden responder
31 algunas interrogantes existenciales, mostrar un futuro originado por malas decisiones o
32 simplemente permite soñar en realidades que gustarían habitar. Estos productos
33 imaginarios pueden convertirse en referentes de estudio bajo el enfoque de análisis de una
34 ciudad o arquitectura real, e invitar a la reflexión y crítica del tipo de espacio habitable
35 deseado. Ante ello la presente investigación tiene como objetivo recopilar información
36 teórica del estado del arte sobre la arquitectura imaginaria como producto del cómic. Para
37 lograrlo, se compiló datos provenientes de tesis de maestría y doctorales, libros, ponencias
38 y artículos de revistas científicas. La investigación comienza con la definición del cómic
39 y la presentación de sus conexiones con la ficción y la arquitectura, luego sobre la relación
40 arquitectura y ficción, la relación arquitectura y cómic; y finalmente presenta las
41 arquitecturas imaginarias y las conclusiones del trabajo. Cabe señalar, que hay escasos
42 trabajos actuales sobre análisis y reflexión de estas arquitecturas imaginarias producidas
43 por el cómic, con un enfoque crítico arquitectónico. La mayoría de los estudios enfatiza
44 la evolución de este medio artístico a lo largo de su existencia, los estilos de presentación
45 y calidad gráfica, e incluso más recientemente, el estudio del cómic como herramienta
46 didáctica tanto para estudiantes de educación básica como para estudiantes de
47 arquitectura. La relación de la ficción, arquitectura y cómic es tan profunda y estrecha
48 que permite considerarla como producto experimental o especulativo para tratar de
49 resolver situaciones imaginarias o desafiar los conceptos actuales y seguir especulando
50 sobre otras realidades o futuros alternos. Por eso se concluye que estas arquitecturas
51 imaginarias o especulativas merecen ser estudiadas, porque son ejemplos de cómo se

relaciona las necesidades de los habitantes con el espacio, idea prima de todo encargo proyectual de arquitectura real.

Palabras clave: arquitectura – cómic – creatividad – imaginación – visualización

ABSTRACT

The comic boom today in the 21st century has been largely due to the reappearance of superhero stories and their leap into cinematic reality. This has given rise to a quick and coarse detail of the different scenarios where the characters' action takes place. But many times these backgrounds become the main characters of the story, they tell a story, a way of living, the worldview of the characters, their past, present and even future. Scenarios that are unique representations of life concepts, architectural styles, urban designs and iconic buildings that are based on a speculation of alternate reality that in some cases can answer some existential questions, show a future caused by bad decisions or simply allow you to dream in realities that they would like to live. These imaginary products can become study references under the analysis approach of a real city or architecture, and invite reflection and criticism of the type of desired habitable space. Given this, the present research aims to collect theoretical information on the state of the art on imaginary architecture as a product of comics. To achieve this, data was compiled from master's and doctoral theses, books, presentations and articles from scientific journals. The research begins with the definition of the comic and the presentation of its connections with fiction and architecture, then on the relationship between architecture and fiction, the relationship between architecture and comics; and finally presents the imaginary architectures and conclusions of the work. It should be noted that there are few current works on analysis and reflection of these imaginary architectures produced by comics, with a critical

architectural approach. Most studies emphasize the evolution of this artistic medium throughout its existence, the styles of presentation and graphic quality, and even more recently, the study of comics as a teaching tool for both basic education students and architecture students. The relationship between fiction, architecture and comics is so deep and close that it allows it to be considered as an experimental or speculative product to try to resolve imaginary situations or challenge current concepts and continue speculating about other realities or alternate futures. For this reason, it is concluded that these imaginary or speculative architectures deserve to be studied, because they are examples of how the needs of the inhabitants are related to space, the primary idea of any real architectural project commission.

Keywords: architecture – comics – creativity – imagination – visualization

INTRODUCCIÓN

En el quehacer del arquitecto, la ficción está presente desde la definición del programa arquitectónico, pasando por la especulación de ideas, e incluso para la elaboración de discursos y críticas (Lus, 2019). No es una casualidad, que lectores de cómics se hayan dedicado a ser arquitectos, ya que la utilización del dibujo y la necesidad de comunicación son claves para la materialización de proyectos, generando un interés por la narración gráfica (Bordes, 2015).

El cómic al igual que el cine, posee no solo un carácter popular, sino que además poseen muchas semejanzas artísticas por estar inmersos en el marco cultura visual. Y debido a estas características, la relación del cómic con la arquitectura es mucho más importante “de lo que pueda parecer a simple vista “(Chillarón, 2020, p. 4). Y es que la arquitectura no solo es un escenario, sino también es fondo de la acción de los personajes dándoles

mayor profundidad en la historia, mostrando su ideología y psicología; y ayudando a transmitir simbolismo y mensajes. En las viñetas, se plasma un mundo complejo, formado por la visión de la realidad del autor, influenciado por el cine, la literatura, la mitología, aunado a su fantasía, ficción e incluso ciencia.

Numerosas teorías referidas al cómic, que se encuentran en constante evolución (Jimenez, 2017), hace referencias a la construcción de la narrativa visual que asemejan los procesos del arquitecto (Bordes, 2015). Es el caso de la teoría de Thierry Groensteen refiere sobre la toma de decisiones del autor del cómic para la distribución de espacios y ocupación de lugares, convirtiendo al cómic en un espacio-tiempo. No es necesario que exista algún personaje en la historia del comic, basta con “la metamorfosis de un lugar o una población de objetos”. Estas aproximaciones pertenecen al último tercio del siglo XX. También se encuentra Benoit Peeters, que indicaba que el cómic desarrolla una *arquitectura mental*, donde de manera simultánea se muestra exterior e interior, específico y general, cercano y lejano. En el siglo XXI, apareció Pascal Lefevre abordando la problemática de la representación del espacio en el cómic, quien identifica el espacio *diegético* y *extradiegético*; es decir el espacio de ficción que se visualiza y el espacio que se establece en la realidad física impresa, respectivamente.

En esta investigación interesa estudiar el espacio diegético que genera una profundidad ilusoria, mostrando consistencia y coherencia necesitada y suspendida al desarrollo de la historia o criterio del autor. Es necesaria esta diferenciación, ya que marcará la línea de la presente investigación sobre la arquitectura dibujada del cómic.

Existen distintas tesis del siglo XX como la De Luxán que abordó las construcciones de la literatura de ciencia ficción, o la de Papadopoulos que analizó las ciudades de los cómics de 1960, o la de Bordes cuya tesis se denominó *Futurópolis*; sin embargo, en la

actualidad hay un déficit sobre estudios referidos a la producción de contenidos en el cómic, y “aún más cuando se vincula las historietas como vehículo de investigación, desarrollo de capacidad analítico-sintética” (Montes, 2019, p. 43).

Por ello, la presente investigación no tiene intención en ahondar temas históricos, innovaciones didácticas o temas de presentación y calidad gráfica del cómic, que son investigaciones que abundan en el ámbito académico en la actualidad. Y aunque son importantes para generar algún contexto referencial; en este trabajo se tiene como objetivo principal recopilar información teórica del estado del arte sobre la arquitectura imaginaria como producto u objeto del cómic, que se desarrolló en los últimos 50 años del siglo XX hasta la actualidad del siglo XXI.

MATERIALES Y MÉTODOS

La investigación es de tipo exploratorio, ya que se realizó una revisión bibliográfica en relación con investigaciones al cómic y arquitecturas imaginarias. La revisión se realizó para el periodo 2015-2024 de investigaciones publicadas reportadas en el Google Académico con relación a los siguientes términos:

- Cómic
- Arquitectura
- Idear
- Imaginación
- Arquitectura imaginaria
- Arquitectura de ficción
- Proceso creativo
- Creatividad

148

149 En la búsqueda se empleó el uso del conector AND. Las investigaciones incluidas en el
150 estudio fueron artículos públicos en revistas científicas, ponencias, libros, tesis de
151 maestría y doctorales. La búsqueda consideró idiomas como el español e inglés. La
152 siguiente etapa de la investigación consistió en un análisis de contenidos de las
153 investigaciones para clasificarlos de acuerdo con *Cómic, arquitectura en el cómic y*
154 *arquitecturas imaginarias*; considerando en esta publicación, un total de seis artículos
155 científicos, tres libros, tres ponencias, dos trabajos de fin de grado, dos tesis de maestría
156 y una tesis de doctorado.

157

158 **Aspectos éticos:** Este artículo muestra los resultados iniciales de la búsqueda, realizada
159 por el mismo autor, sobre información teórica del trabajo de investigación referido a la
160 crítica y reflexión de las arquitecturas imaginarias producidas por el cómic. Asimismo,
161 el autor es la única persona que ha participado en la recolección y procesamiento de la
162 información sin hacer omisión de ninguna persona o apoyo. Los datos obtenidos
163 incluidos en la investigación proceden de trabajos previos que han sido referidos
164 oportunamente. En esta investigación no se ha manipulado ni omitido datos o resultados
165 de forma que las conclusiones no sean representativas para la investigación.

166

167 **RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

168 **El noveno arte**

169 Desde mucho tiempo atrás, compartir historias es un rasgo muy importante del
170 comportamiento humano, puesto que las historias son canales importantes de

conocimiento, para discutir principios morales o satisfacer varias inquietudes (Dumitrascu, 2018).

El origen de este arte estuvo relacionado a las tiras cómicas (de ahí el nombre de *comic*), aunque poco después comenzó a tratar temas como la historia, la guerra, el terror entre otros. A pesar de ello; el cómic busca entretener al lector de acuerdo con su edad y sus gustos, mostrar una realidad específica, bien ambas intenciones (Chillarón, 2020); o incluso convertirse en un recurso “de gran valor para la enseñanza del arte” (Marfil-Carmona *et al.*, 2018, p. 588).

Durante el siglo XX, en América y Europa, surgen los cómics tanto como la animación como nuevas formas de entretenimiento visual (Ansaldi, 2021). El cómic es arte, pero también fue parte del mercado del ocio y ahora es parte de las industrias creativas (Bustamante, 2018; Marfil-Carmona *et al.*, 2018).

Definir al cómic supone un tema complejo de debate como señalaba Jimenez (2017), puesto que, para él, la definición supone límites para la evolución que ha tenido este campo artístico. Pero la acotación mínima que alcanza, lo define como “la capacidad descriptiva del lenguaje y el dibujo en secuencia, (creando) una experiencia comunicativa que se genera en el mundo de las ideas del lector” (p.14).

Desde sus inicios el mercado objetivo del cómic fue el público juvenil; sin embargo, la calidad narrativa expuesta en los cómics ha logrado captar la atención incluso de los no tan jóvenes (Jimenez, 2017). En los finales de los sesenta y la década de los setenta del siglo XX el cómic comenzó a colocarse en la palestra mundial hasta la década de los 80. En los años noventa, lo que prometía ser el boom de los cómics, fue influenciado por la crisis económica de aquellos tiempos. Sin embargo, en esa década también dejó varias obras de referencia para el aficionado del comic (González, 2022).

Este arte tiene un gran potencial de construir poderosas historias sobre personajes, lugares y emociones, combinando el elemento narrativo, espacio y movimiento (Dumitrascu, 2018).

Se ha indicado que la representación tridimensional del espacio sobre un soporte bidimensional como es el soporte del papel es una tarea ardua; tanto en el cómic, como la misma arquitectura. Sin embargo, mientras el dibujo arquitectónico representa las tres dimensiones en dos; el comic encierra cuatro dimensiones en esas mismas dos, al incluir la representación del tiempo en el cómic, explorando los límites del espacio habitable representado, asociado ideológicamente la historia original del comic (Bordes, 2015; Maestro & Torres, 2020).

La arquitectura y la ficción

Hablando sobre la espacialidad arquitectónica, se puede referir que siempre ha tenido una estrecha relación con la ficción (Fernández, 2021; Milet, 2021). Imaginar y crear nuevos mundos siempre ha sido uno de los deseos más grandes de la humanidad (Ansaldi, 2021; Camacho, 2021): La razón y la imaginación interactúan entre sí, descomponiendo y recomponiendo fragmentos de arquitectura, de la ciudad, de lo natural; para construir nuevas visiones. Desde finales del siglo XVIII, pero sobre todo a partir del siglo XIX, el hombre despertó una imaginación futurista tanto para advertir como para inspirar, expresándose en distintos medios del arte como la literatura, la arquitectura y más tarde el cine, el cómic e incluso los videojuegos (Chillarón, 2020; Camacho, 2021).

Así la *arquitectura especulativa*, como la denomina Milet (2021), propone respuestas especulativas a través de imágenes espectaculares (Marfil-Carmona, 2018; Milet, 2021), dando respuestas a distintos tipos de crisis en la realidad de la humanidad: económicas,

humanitarias, climáticas, entre otras, planteando futuros imaginarios, influenciando en la juventud por este valor visual.

Fernández (2021) cuando se refiere a *arquitectura ficticia*, hace referencia a la pertenencia de personajes surgidos de la religión, la mitología y la literatura. Los mitos y leyendas sirvieron para explicar lo que sucedía en el entorno, obteniendo características y comenzando la especulación sobre los espacios donde moraban estos seres. Así surge estas primeras arquitecturas ficticias en torno a deidades. Y de la ficción, pasó a la realidad a través de construcciones como los templos, sinagogas, iglesias, entre otras.

Según Gómez-Granda (2021), luego de la Segunda Guerra Mundial, la reconstrucción de la arquitectura estuvo marcada por un deseo de catarsis: una *arquitectura catártica*, compuesta por edificios definidos por un aspecto brutalista, incómodo, “imaginarios del desastre, he aquí algunas características de una operación simbólica singular” (p. 66). La catarsis era necesaria para descargar la angustia contenida causada por los desastres de la guerra, incluso de los desastres naturales de aquella época. Fue un momento de una *ficción simbólica*: de transición, abstracción, deconstrucción y diagramática.

Para Lus (2019), las décadas de 1960 y 1970 fueron un periodo prolífico para este trabajo de especulación o fabulación arquitectónica. Incluso en esta época surgieron términos como *arquitectura experimental* de Archigram (1965), *arquitectura fantástica* de Conrads & Sperlich (1960), *arquitectura visionaria* del Museo de Arte Moderno (1961); caracterizados por algo en común: todas son propuestas concebidas para no construirse, “ya sea por su imposibilidad técnica actual o por su nivel de ficción” (Milet, 2021, p.6).

Luego en la primera década del siglo XXI, Gómez-Granda (2021) identificó un segundo momento, después del High Tech, con la llegada de nuevas tecnologías sobre todo

biológicas, llevando al reencuentro de la naturaleza, pero generando una experiencia perceptual inquietante. Una época a la que denomina *ficción operativa*.

Y en la última década el siglo XXI se ha renovado este vínculo con la *narrativa imaginaria*. Así la arquitectura nacida de los cómics, con los escasos límites que ofrece el papel, libres de cualquier restricción o norma técnica o económica; donde prima la estética y la adecuación al personaje y su historia; se convierten en una oportunidad para explorar y analizar influencias, estilos, interiorismo, urbanismo u otro componente que un arquitecto puede considerar como dimensión del mundo real (Fernández, 2021; Bordes, 2015).

La arquitectura y el cómic

Como se mencionó anteriormente, se debe diferenciar que el cómic produce dos tipos de arquitectura: la arquitectura dibujada y la arquitectura de la página (esto también relacionado a la teoría de Lefevre sobre la creación de universos diegéticos en el cómic). Estas arquitecturas dibujadas o *arquitecturas de papel* como lo mencionaba Bordes (2015), están compuestas por los espacios representados dentro del cómic y están vinculadas a una historia real o de ficción (Bordes, 2015; Fernández, 2021).

El incremento de popularidad del cómic se debe a su relación con el reflejo de la vida cotidiana, que no puede ser entendida sin comprender el entorno arquitectónico donde la acción de la historia toma lugar. Así surge el deseo de ver la ciudad en muchos cómics (Dumitrascu, 2018). Así nace el término *arte conceptual*, para referirse a ilustraciones que ayudan a visualizar el diseño de entornos, personajes, mundos y la *arquitectura visual*; para desarrollar el producto final (Ansaldi, 2021).

De otro lado, muchos autores han utilizado al cómic como medio gráfico para interpretar temas arquitectónicos desde encargos ficticios, la crítica, proyectos experimentales y la

filosofía creativa (Dumitrascu, 2018; Lus, 2019; Maestro & Torres, 2020). Los arquitectos han utilizado al cómic para abordar sus planteamientos de arquitectura, como lo hizo Le Corbusier y Koldo Lus Arana, *Design With Company*, entre otros (Escoda, 2016; Lus, 2019; Maestro & Torres, 2020).

Otro tema para la nota, que incluso muchas recientes investigaciones están abordando, consideran al cómic como una herramienta didáctica para la expresión gráfica en el ámbito del arte y de la arquitectura; favoreciendo el pensamiento creativo del estudiante universitario, acercándolos a metodologías más activas y actuales en tiempos donde falta la crítica y atención, y permitiendo el desarrollo de habilidades desconocidas o poco practicadas (Maestro & Torres, 2020). El carácter experimental del cómic propicia en el estudiante de arquitectura mejorar significativamente su capacidad de síntesis, buscando desarrollar tres competencias: investigación, comunicación visual y mejora cognitiva (Montes, 2019).

Diferentes e infinitos mundos imaginarios

La apreciación de la realidad es única e individual, pero a través del arte se puede convertir en algo público (Jimenez, 2017). Así el cómic se convierte en una herramienta capaz de construir esta visión única, creando *mundos de introspección*, entornos vitales los cuales nos vinculan al espacio y tiempo, incluso a los valores que orientan en la vida (Marfil-Carmona *et al.*, 2018).

La llegada de las historias de superhéroes y villanos en los cómics revolucionó el diseño de los espacios, ya que no solo se verían como fondo decorativo y en algunos casos inexistente; sino que llevó a la especulación en donde estos personajes desarrollaban sus planes o donde vivían. La arquitectura se pone al servicio del personaje, ofreciéndose

pistas sobre su caracterización (Fernández, 2021). Se convierten en personajes de alto valor simbólico, aportando cuestiones formales y estéticas, influenciados por el cine y la literatura (Marfil-Carmona *et al.*, 2018).

Y como se permite generar espacios que no es el mundo real, por lo tanto, se toman ciertas libertades generando lugares inspirados, aunque fieles, a la realidad: combinando, reorganizando, reensamblando fragmentos de arquitecturas y entornos pertenecientes a épocas pasadas, presentes o de diferentes localizaciones geográficas (Escoda, 2016; Chillarón, 2020; Ansaldi, 2021). Por ejemplo, “*Metrópolis* y *Gotham*, las ciudades de Superman y Batman están inspiradas en Nueva York y Chicago respectivamente, pero no buscan representar dichas ciudades de manera realista solo transmitir su atmosfera” (Chillarón, 2020, p. 10; Dumitrascu, 2018). El proceso da como resultado visiones artísticas creíbles y coherentes.

También, dio origen a objetos arquitectónicos icónicos ficticios como la *Baticueva* en Batman, la *Torre Titán* en Los Jóvenes Titanes, la *Fortaleza de la Soledad* en Superman, entre otros muchos.

Las aventuras de superhéroes han plasmado en los cómics un concepto tecnocrático e industrialista de la ciudad, determinando la conducta del personaje principal y estableciéndose una relación simbiótica entre sujeto y ciudad (Marfil-Carmona *et al.*, 2018). González (2022) anota que en la década de los noventa hubo una saturación de nuevos universos, quedando atrás los años de experimentación, debido a la búsqueda de resultados rápidos directos. Precisamente en esa época de experimentación, las décadas de los setenta y ochenta, no se puede dejar de mencionar la arquitectura de Lebbeus Woods, que a través de sus dibujos cómic, mostraba proyectos experimentales y paradójicos. Fueron totalmente invenciones, sin prohibición alguna, ilustrando una

arquitectura inventiva, investigativa, experimental, cambiante y libre. Creó un nuevo mundo, desafiando la gravedad y la física.

Durante muchos años, las artes como la arquitectura y la pintura han tratado de representar lo que la realidad no puede lograr en su tiempo. Considerándose un enfoque prospectivo (Camacho, 2021) propio del ser humano, se imagina alternativas que se extienden hacia el futuro. El resultado ofrece visiones de ciudades utópicas e incluso *ucrónicas* (Camacho, 2021; Chillarón, 2020), es decir consideradas desde un punto alternativo a la utopía, de un futuro no muy lejano o incluso de otros universos. Incluso los relatos de ciencia ficción exploran realidades de futuros lejanos o de realidades alternas, teniendo un rasgo profético hasta catastrófico, donde la humanidad puede quedar desdibujada, pero en cualquier situación solo un aspecto perdura: la arquitectura (Parra, 2021). Entonces el cómic permite hacer “especulaciones y exploraciones que de otra manera no serían posibles, ...sin otros límites que la imaginación propia” (Tuset, citado por Escoda, 2016). Como, por ejemplo, la *Atlántida* de los cómics de Namor o la ciudad de *Tokio de Cristal* del manga Sailormoon. Así nace el binomio *arquitectura-cómic* o *utopía-realidad* que nombra Chillarón, para expresar al cómic como medio para albergar arquitecturas irreales, que en el mundo real no se puede ejecutar, jugando con estilos y formas de impacto visual, demostrando la imaginación y la experimentación en la arquitectura sin límites, que pone la realidad del tiempo en que se expresa el cómic. O como dice Escoda (2016), a través del cómic se puede ser capaz de reconstruir la dimensión fantástica de la arquitectura.

Y en esta nueva década, representada por un momento crítico en la historia de la humanidad, una post pandemia, una recesión económica, un cambio climático y los

riesgos de una inteligencia artificial: ¿Qué futuros o situaciones se puede imaginar para lo que resta del siglo y más? (Camacho, 2021).

La pregunta ha sido presentada: ¿Qué más se puede imaginar? Y para qué seguir imaginando, sino es para especular sobre diferentes situaciones o alternativas que ayuden como guía a aspirar un mejor lugar donde habitar. Con todo lo que ello implique habitar: costumbres, valores, infraestructura, equipamientos, residencias, entornos naturales. La imaginación y la ficción puede ayudar a re-pensar en el modo de vida. El déficit sobre estudios referidos a la producción de contenidos en el cómic como vehículo para la investigación analítico-sintética fue una situación que se halló en esta investigación, sobre todo en el ámbito internacional. En el ámbito nacional no se encontraron investigaciones académicas al respecto. Por eso es de importancia reflexionar sobre estos espacios imaginados, son arquitecturas diseñadas a partir de un usuario ficticio caracterizado, que poseen ciertas necesidades y que deben ser consideradas para la adecuación de sus espacios. Esta acción es idea prima de todo encargo proyectual de arquitectura real. Son ciudades u objetos arquitectónicos nacidos de la inspiración de la realidad, de una combinación de realidades y quizás algo de fantasía, de lo imposible...por ahora. Pero son realidades que pueden ser analizadas, incluso para estudiantes de arquitectura que comienzan a ver su entorno con otra mirada, para imaginar otras realidades plausibles de habitar, lugares donde cada vez nos acerquemos aun final feliz o sea el comienzo de nuevos tiempos inimaginados.

Author contributions: CRediT (Contributor Roles Taxonomy)

AGN =Alexander Galvez-Nieto

361 **Conceptualization:** AGN

362 **Data curation:** AGN

363 **Formal Analysis:** AGN

364 **Funding acquisition:** AGN

365 **Investigation:** AGN

366 **Methodology:** AGN

367 **Project administration:** AGN

368 **Resources:** AGN

369 **Software:** AGN

370 **Supervision:** AGN

371 **Validation:** AGN

372 **Visualization:** AGN

373 **Writing – original draft:** AGN

374 **Writing – review & editing:** AGN

375

376 **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

377 Ansaldi, B. (2021). Contemporary Visionaries. Environment Concept Art's Imaginative
378 Realism and Evocative Power. *Disegno*, 9, 25–36.

379 Bordes, E. (2015). *Cómic, arquitectura narrativa. Describiendo cuatro dimensiones con*
380 *dos* [Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Madrid].

381 Bustamante, E. (2018). Las industrias culturales y creativas. En E. Bustamante. (Ed.),
382 *Manual Atalaya de apoyo a la gestión cultural* (pp. 1-34). Universidad de Cádiz.

383 Camacho, J. (2021). Un diálogo entre distintas visiones del futuro. La Gran
384 Imaginación. *Telos: Cuadernos de comunicación e innovación*, 118, 50–57.

385 Chillarón, F. (2020). *Arquitectura y Cómic. Los mundos de Jack Kirby* [Trabajo Fin de
386 Grado, Universitat Politècnica de València].

387 Dumitrascu, G. (2018). The city in the frame. Intersections between comics and
388 architecture [ponencia]. *EURAU18 Alicante Retroactive Research. Congress*
389 *Proceedings*, Alicante, España.

390 Escoda, C. (2016). La Recuperación del Cómic: Neutelings & Riedijk, Sanaa y Lebbeus
391 Woods. *EGA Expresión Gráfica Arquitectónica*, 28, 268–277.

392 Fernández, S. (2021). *Arquitectura entorno al personaje. El personaje como generador*
393 *de arquitecturas ficticias en The Sandman* [Trabajo fin de máster, Universidad
394 Politécnica de Madrid].

395 Gómez-Granda, P. (2021). Lo contemporáneo como posibilidad del presente: una idea
396 de epistemología de la arquitectura contemporánea. En P. Gómez & G. Castellanos.
397 (Eds.) *Arquitectura Contemporánea en Colombia: Reflexiones proyectuales* (pp.
398 47-83). Editorial UTADEO.

399 González, M. (2022). *Cómics de los 90. Una nueva generación*. Redbook ediciones.

400 Jimenez, J. (2017). *El cómic en tres dimensiones: La arquitectura como contenedor de*
401 *narrativas secuenciales. Cuando nadie mira* [Trabajo fin de máster, Universidad de
402 Granada].

403 Lus, L. (2019). Ficciones. Arquitecturas narrativas, narraciones arquitectónicas, o el
404 arquitecto como contador de historias. *Proyecto, Progreso, Arquitectura. Más que*
405 *Arquitectura*, 20, 48–67.

Maestro, C. & Torres, A. (2020). Klaus, diálogo entre arquitectura y cómic. Una herramienta creativa como método docente. *SOBRE Prácticas artísticas y políticas de la edición*, 7, 184–197.

Marfil-Carmona, R., Montoya-Herrera, J., & Chacón-Gordillo, P. (2018). La ciudad como personaje. Estudio de caso del cómic “Las calles de arena”, de Paco Roca, desde el punto de vista de la educación artística. *Actas ICONO 14 – VI Congreso Internacional Ciudades Creativas*, Orlando, Florida.

Milet, N. (2021). *El legado de Archigram en la Bartlett. Tres generaciones de arquitecturas especulativas: Archigram, Smout Allen y You+Pea*. [Trabajo final de grado, Universidad Politécnica de Cataluña].

Montes, J. (2019, del 16 al 18 de diciembre). El cómic como estrategia pedagógica para la investigación y divulgación de la Arquitectura [ponencia]. *Memorias CIIIE Congreso Internacional de Innovación Educativa*, Monterrey, México.

Parra, E. (2021). El Neotokio que nos prometieron. *EU-topías*, 22, 147–165.

Received March 22, 2024.

Accepted April 25, 2024.