

Analizando arquitectura imaginaria: una guía estimulante para el estudiante de arquitectura

Alexander Galvez-Nieto (*)

Resumen: Uno de los problemas más frecuentes entre los estudiantes de arquitectura es la falta de reflexión, pensamiento crítico y creatividad durante el proceso de diseño. En la búsqueda de estrategias didácticas innovadoras para la educación superior, se ha incorporado el estudio y uso del cómic, un recurso que plantea mundos imaginarios con gran valor visual y simbólico. En este contexto, la ambientación refuerza la narrativa filosófica del cómic y funciona como metáfora capaz de transmitir ideas.

El presente trabajo se formula la siguiente pregunta: ¿pueden las arquitecturas imaginarias de los cómics fortalecer el pensamiento reflexivo y crítico de los estudiantes de arquitectura? Para responderla, se recopiló información teórica sobre el cómic como recurso didáctico y se realizó un estudio comparativo entre diversos casos, en el que se evidenció el reconocimiento del valor estético como medio de pensamiento y crítica. Asimismo, se constató que existen muy pocos estudios documentados sobre la aplicación del cómic en la enseñanza de la arquitectura.

Palabras claves: cómic – pensamiento crítico – arquitectura imaginaria – enseñanza

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 38]

(*) Ver CV de Alexander Galvez-Nieto en página 38

Introducción

Toda arquitectura posee un significado, reflejando símbolos a través de la lectura de sus formas concebidas, las cuales sugieren determinados comportamientos (Centeno, 2022). El arquitecto Norberg-Schulz (2024) sostiene que el ser humano necesita simbolizar el conocimiento de la naturaleza y experimentar sus vivencias como una cuestión significativa; es mediante el arte que dichos significados pueden resguardarse y transmitirse. Este proceso de simbolización transforma el sentido de una situación en un objeto cultural, y la reunión de estos objetos puede configurar un microcosmos capaz de materializar un mundo. De este modo, la arquitectura se convierte en un medio de comunicación simbólica, expresado a través de formas cargadas de significaciones que se manifiestan en las edificaciones según la cultura de su entorno.

En el ámbito de la enseñanza de la arquitectura, las maquetas han sido y continúan siendo un recurso didáctico fundamental. Sin embargo, con frecuencia se ha pasado por alto el sentido que emerge del proceso creativo, privilegiando únicamente el valor de la elaboración física. Esto plantea la necesidad de repensar y articular los saberes vinculados a los signos, sus significados e interpretaciones, y su relación con la arquitectura. Para el estudiante principiante, el desarrollo de la comprensión de los significados debería constituir una razón suficiente para replantear la arquitectura y, a lo largo de su formación, profundizar en la interpretación del símbolo y del sentido que toda arquitectura —real o imaginaria— puede transmitir.

En la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Ricardo Palma (Perú), en un esfuerzo continuo de enriquecer la formación del estudiante, reestructuró su plan de estudios (2024) y enfatizó los contenidos de las asignaturas que se instruyen. La estructura curricular está compuesta por las áreas académicas de: Estudios Generales; Diseño Arquitectónico; Expresión y Comunicación; Historia y Teoría de la Arquitectura; Urbanismo; Tecnología de la Construcción e Investigación. En el caso de las asignaturas del área Académica de Diseño Arquitectónico, tienen como objetivo facilitar, orientar y desarrollar las habilidades creativas del estudiante en la solución de problemas de diseño arquitectónico, en sus diversas escalas y complejidades. Se cuenta estructurada en cuatro bloques: Básico que comprende los semestres I y II; Integral, conformado por los semestres III al VIII; Síntesis que comprende los semestres IX y X; y las asignaturas electivas.

Uno de los problemas más comunes entre los estudiantes de arquitectura es la falta de la reflexión, crítica y creativa, en el quehacer proyectual. En el área académica de Diseño Arquitectónico se encuentra Diseño Arquitectónico Básico I, que se presenta como una asignatura que aproxima al estudiante en el entendimiento del lenguaje, los conceptos y las teorías arquitectónicas a través de la prefiguración de modelos volumétricos-espaciales (maquetas). Una de las preocupaciones docentes es fomentar las actividades reflexivas, críticas y creativas, antes de ocuparse en actividades puramente proyectuales.

Numerosos creadores han recurrido al cómic como recurso gráfico para explorar temas arquitectónicos mediante propuestas imaginarias, críticas especializadas, proyectos conceptuales y reflexiones filosóficas. Arquitectos como Le Corbusier o el colectivo Design With Company han empleado este medio para comunicar sus visiones sobre la arquitectura (Maestro & Torres, 2020). Asimismo, investigaciones recientes reconocen al cómic como un instrumento pedagógico valioso en distintos niveles educativos. Sin embargo, en el ámbito de la educación superior los estudios son escasos, ya que persiste la percepción de que su uso como recurso didáctico resulta limitado para el desarrollo del pensamiento crítico y otras competencias (Masarah & Vilches, 2023), en comparación con su aplicación en la representación gráfica dentro de los campos del arte. Más aún, los pocos ejemplos documentados de experiencias en la enseñanza de la arquitectura se caracterizan por ser parciales y restringidos (Tuset, 2020).

Es el caso de Tuset (2020) quien coordinó el curso experimental *Ciudad, arquitectura, cómic* en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de Montevideo, Uruguay, donde integró elementos del cómic en la enseñanza de arquitectura, lo que supuso una apertura hacia medios de expresión y representación no tradicionales en el ámbito académico. El curso apostaba por utilizar la narrativa gráfica como herramienta pedagógica, enfocándose no solo en los aspectos técnicos de la arquitectura, sino también en su dimensión comunicativa y expresiva. Se promovía un rol activo del estudiante, fomentando la experimentación y la producción propia, lo cual estimulaba la creatividad y la reflexión crítica sobre la disciplina, para enriquecer la comprensión y expresión del espacio arquitectónico. El proceso fue progresivo y cuidadosamente planificado desde el punto de vista pedagógico.

De manera similar, Maestro y Torres (2020) plantearon un curso experimental en la Universidad Politécnica de Valencia, España; enfocado en el uso del cómic como herramienta didáctica en la enseñanza de la arquitectura, combinando asignaturas de Bellas Artes y Arquitectura, permitiendo un cruce entre campos creativos y técnicos. Para ello, recurrieron a la narrativa gráfica y caricaturesca de Koldo Lus Arana como ejemplo, con el objetivo de fomentar una mirada crítica y expresiva de la arquitectura, acercando a los estudiantes a una comprensión más profunda y personal de la disciplina.

En ambos casos, se integraron saberes de distintos campos (arte, narrativa visual, arquitectura) para enriquecer el proceso formativo, centrada en la narración visual como puente entre arte y arquitectura. Los cómics pueden entenderse, con frecuencia, como una fuente de conocimiento sobre lo urbano contemporáneo y la arquitectura en la formación de la sociedad. Según Hadji-Bandalac (2023), la integración del conocimiento científico con las habilidades creativas asegura el éxito del estudiante de arquitectura, reconociendo el lenguaje como una herramienta fundamental para la libre expresión. Una de las vías de solución se vincula con el análisis del contexto arquitectónico.

Esta situación motiva el desarrollo de la presente investigación, orientada en torno a la siguiente pregunta principal: ¿pueden las arquitecturas imaginarias de los cómics reforzar

el pensamiento reflexivo y crítico de los estudiantes de arquitectura? La interrogante surge de la necesidad de explorar nuevas estrategias pedagógicas que enriquezcan las habilidades analíticas y creativas propias de la formación académica en arquitectura, mediante una integración renovada de elementos visuales y narrativos. En este marco, el propósito central de la investigación es comprender cómo las estructuras narrativas, simbólicas y gráficas del cómic pueden contribuir al desarrollo de competencias críticas y reflexivas en los estudiantes, al tiempo que estimulan su capacidad para interpretar y proyectar espacios arquitectónicos desde perspectivas no convencionales. Esta aproximación constituye un primer paso hacia la vinculación de los lenguajes del arte secuencial con los procesos formativos en arquitectura, promoviendo una enseñanza más integradora, dinámica y orientada al pensamiento complejo

Método

Esta investigación es de tipo exploratorio, con un enfoque cualitativo, y utiliza un diseño de estudio de casos comparativo. Se busca comprender las similitudes y diferencias entre el análisis espacial pedagógico propuesto por Mariana Hadji-Bandalac y el enfoque de Carlos Treviño sobre la arquitectura y el espacio urbano en los cómics, en el contexto del uso del cómic como recurso didáctico en la educación superior, con énfasis en la formación en arquitectura.

La investigación exploró un campo aún poco desarrollado dentro del ámbito educativo, abriendo nuevas posibilidades de articulación entre narrativa gráfica, interpretación del espacio urbano y procesos pedagógicos en la enseñanza de la arquitectura. En ese sentido, se recolectó información mediante la revisión documental de fuentes académicas y especializadas actualizadas, como revistas científicas, ponencias presentadas en conferencias académicas, capítulos de libros especializados y tesis de maestría, utilizando las siguientes bases de datos: Scielo y Google Scholar (para ampliar cobertura, especialmente en fuentes en inglés). Los términos clave utilizados en la búsqueda fueron: “cómic”, “material didáctico”, “educación superior” y “arquitectura”, con el fin de delimitar el campo de estudio y garantizar la pertinencia de los documentos revisados.

Para asegurar la relevancia y calidad de las fuentes, se establecieron los siguientes criterios de inclusión:

- Publicaciones entre 2020 y 2025
- Artículos revisados por pares, libros académicos, tesis de posgrado y documentos institucionales reconocidos
- Disponibilidad en español e inglés
- Accesibilidad a texto completo

El criterio de exclusión considerado fue sobre fuentes reiterativas en temáticas. Se revisaron un total de 30 fuentes primarias y secundarias, seleccionadas con base en saturación teórica y relevancia durante el proceso de análisis.

Luego, se seleccionaron dos casos que cumplen con criterios de representatividad para el estudio planteado. No se buscó corroborar hipótesis, sino descubrir relaciones. Para ellos, se elaboró una matriz para el análisis comparativo de los casos, con enfoque temático. Se identificaron criterios compatibles entre los casos para identificar factores comunes, diferenciados y contextuales que impactan en el fenómeno.

La arquitectura imaginaria y el cómic

Una de las aspiraciones más persistentes del ser humano ha sido la creación de ciudades imaginarias (Camacho, 2021), es decir, nuevos mundos y escenarios caracterizados por el contraste, donde razón e imaginación se entrelazan. Estos espacios se construyen a partir de la descomposición y reinterpretación de fragmentos de la ciudad, de lo natural y de lo construido, inspirados en la realidad, pero no necesariamente reproducidos con exactitud, ya provengan de épocas antiguas o contemporáneas, o de distintos contextos geográficos (Febrina et al., 2023; Ansaldi, 2021; Chillarón, 2020). Del mismo modo, el uso de imágenes dispuestas en secuencia con fines narrativos ha sido un recurso recurrente desde tiempos remotos, consolidándose como una herramienta fundamental para representar y transmitir ideas (Treviño, 2024).

Por otro lado, Veld (citado en Febrina et al., 2023) sostiene que la arquitectura constituye un proceso creativo orientado a la generación de experiencias, y que existen similitudes entre las vivencias de los usuarios de la arquitectura y las de los lectores de cómics. Según este autor, pueden identificarse diversos roles de los elementos arquitectónicos presentes en los cómics. El primero corresponde al uso del cómic como medio para comunicar ideas de proyectos y teorías arquitectónicas a audiencias amplias. El segundo se refiere a la representación de escenarios ficticios que combinan elementos arquitectónicos reales con personajes, donde el cómic puede funcionar como mito y estimular posibles intervenciones en determinados contextos. Finalmente, el tercer rol consiste en la representación de la realidad, permitiendo que los lectores adquieran conocimientos pedagógicos a partir de la historia de la arquitectura representada y comprendan mejor el relato gráfico. La presente investigación se centra en el segundo rol, en el cual los cómics construyen escenarios imaginarios.

La “arquitectura especulativa”, definida por Milet (2021), ofrece respuestas ficticias (Fernández, 2021) mediante imágenes impactantes que abordan diversas crisis contemporáneas —económicas, humanitarias y climáticas— y presentan futuros imaginarios capaces de ejercer una notable influencia en los jóvenes (Parra, 2021). La arquitectura imaginaria surge de la interpretación personal del autor sobre la realidad, nutrida por elementos del cine, la literatura, la mitología, así como por la imaginación, la ficción y el conocimiento

científico. Ejemplos paradigmáticos de ello son Metrópolis (Figura 1) y Gotham (Figura 2), ciudades ficticias de Superman y Batman respectivamente, que toman como referencia a Nueva York y Chicago para evocar una atmósfera particular sin pretender retratarlas de manera realista (Chillarón, 2020).

Figura 1. La ciudad de Metrópolis en el cómic Superman



Nota. Imagen creada por Alex Ross

Figura 2. Ciudad Gótica del videojuego Batman: Arkham Knight



Nota. Imagen elaborada por Stefans 2.0

Treviño (2024) señala que, desde los orígenes del cómic, el público juvenil ha sido su principal audiencia: los superhéroes representaron una forma de identificación y aumento del ego en los jóvenes como apuntaba Umberto Eco. También destacó la predilección de los guionistas y dibujantes de cómic por situar a los superhéroes en escenarios urbanos, para lograr fundamentalmente con la identificación del lector, mediante la referencialidad del espacio urbano. Esta representación asume en la mayoría de los casos una identificación estereotipada de arquetipos sociales relativos a la correlación racial de los barrios, la imagen de inseguridad y peligrosidad mostrados con proporcionalidad en cuanto a nivel adquisitivo socioeconómico.

Al comunicar un valor simbólico solo a través de la imagen, la arquitectura del cómic se carga de significados y se convierte en metáfora útil para mostrar rápidamente un escenario determinado, a través de unos pocos planos, un período histórico o imaginario, y ciertos contenidos ideológicos que el autor quiere transmitir (Baanante, 2025; García *et al.*, 2023). De hecho, en arquitectura, la forma elemental habla de sí misma (autorreferencialidad), pero también es una imagen icónica que apunta a otros signos y figuraciones y asume diferentes significados en relación con otras formas, técnicas, materiales y funciones. Incluso, a través de la morfología de los edificios, la ciudad expresa cualidades semánticas que se convierten en una representación de su contexto político, cultural y geográfico.

Gracias a estas particularidades, la conexión entre el cómic y la arquitectura resulta ser mucho más significativa. Así, la arquitectura diseñada y los escenarios de cómic comparten un universo de signos, formas, memorias y arquetipos, que, aunque basados en

códigos diferentes, nos permiten poder profundizar en los procesos creativos de la arquitectura imaginaria.

El uso del cómic en la pedagogía de la arquitectura

Así, se puede entender al cómic como la capacidad descriptiva del lenguaje y dibujo en secuencia que genera experiencias en el ideario del lector (Galvez-Nieto, 2024). Hudoshnyk *et al.* (2025) y Marco (2023) indican que la educación superior basada en la enseñanza orientada a los cómics aplica paradigmas generales como el pensamiento crítico, la visualización de conceptos complejos, inclusión, diversidad cultural, creatividad e interactividad.

El cómic constituye una alternativa significativa para captar la atención de los adolescentes —y, en cierta medida, incluso también de los niños—; convirtiéndose en una herramienta consciente para transmitir conocimiento, la autorrevelación reflexiva y la inspiración creativa. Hudoshnyk *et al.* en su investigación, mencionan a la colección de Kirtley *et al.* que recopila experiencias de métodos y prácticas pedagógicas con relación a los cómics. Ahí se definen cuatro áreas de problemáticas: la enseñanza con cómics, la enseñanza sobre cómics, la enseñanza a través de la producción de cómics y la enseñanza de la producción de cómics para procesar el pensamiento y aprendizaje. La presente investigación se estaría enmarcando en la problemática de la enseñanza con cómics en la población adolescente.

Por otro lado, Masarah y Vilches (2023) consideraban que el potencial educativo del cómic radicaba en su naturaleza visual y textual, vinculadas plástica y semánticamente. El uso de metáforas y situaciones imprevistas estimulan la atención, la creatividad y el pensamiento visual, favoreciendo, además, el incremento de habilidades poco exploradas (Maestro y Torres, 2020). Dicho valor pedagógico data desde los años cuarenta en Estados Unidos (Saitua, citado por Masarah y Vilches, 2023) a través de cómics educativos, y encontrándose hasta la actualidad investigaciones sobre todo en el ámbito de las humanidades, en el caso de la Historia y Sociología (Hudoshnyk *et al.*, 2025; González-Sánchez *et al.*, 2024; Masarah y Vilches, 2023).

Trabajar con los cómics requiere un entendimiento sobre la semiótica visual y sus herramientas lingüísticas. La comprensión misma de un cómic implica la lectura activa de la narrativa gráfica, devolviendo así al público joven al complejo proceso de decodificación de imágenes verbales y artísticas. De este modo, se convierte al cómic en una forma productiva de motivar a los estudiantes, como lo demuestran las prácticas de medición modernas (Radeswandr, citado por Hudoshnyk *et al.*, 2025). El empleo de situaciones cotidianas identificables que se presenta en el cómic permite relacionar el aprendizaje con la vida real, a través de su estructura narrativa que favorece la curiosidad y el recuerdo, en comparación de la estructura expositiva del texto académico (Farinella,

citado por García *et al.*, 2023).

Para Febrina *et al.* (2023), es necesario entrenar la imaginación para percibir el universo semántico de estas nuevas visiones, utilizando el diseño fantástico como un gimnasio para representar, incluso antes del diseño arquitectónico, signos, elecciones, energías. Descifrar y experimentar los mecanismos inventivos de las arquitecturas fantásticas, partiendo de elementos reales y reensamblándolos en clave fantástica, puede ser útil para estimular la reflexión sobre la relación actual entre diseño y arquitectura y el potencial del dibujo para ver más allá de lo existente y de las reglas preestablecidas, haciendo más evidente la autonomía del diseño independientemente de su actualización.

Mariana Hadji-Bandalac (2023) en su estudio sobre la educación estética para la formación y el desarrollo del lenguaje visual de los estudiantes de arquitectura, señala que el análisis espacial y arquitectónico facilita la identificación de la estructura sintáctica. De modo que, la representación de objetos y formas arquitectónicas puede ser interpretada por el estudiante de arquitectura como una frase en un lenguaje visual determinado. Así, a través de diversos estudios de caso, el futuro arquitecto se acerca a la estética de los edificios y el espacio arquitectónico mediante la experimentación continua, volviéndose cada vez más competente en el uso del lenguaje visual apuntando a la variedad de formas arquitectónicas. Esta investigación será el punto de partida para el estudio de casos comparativos.

Casos de estudio

El análisis espacial de Hadji-Bandalac como experimento pedagógico

De este modo Hadji-Bandalac planteó durante los años académicos 2019-2020, la educación estética a través de las disciplinas y actividades artísticas, con el objetivo de desarrollar la imaginación y el potencial creativo, la capacidad de observación, la sensibilidad estética y las opciones artísticas; dentro del programa de Arquitectura en la Universidad Técnica de Moldavia (Moldavia). La metodología específica de la educación estética aprovecha los recursos formativos del proceso educativo diseñado, realizado y desarrollado dentro de las disciplinas universitarias de forma directa (filosofía, artes plásticas, literatura, ciencias socio-humanas, etc.) o indirecta (matemáticas, física, biología, etc.); y asignaturas artísticas específicas y extracurriculares. Esto permite manifestar en el estudiante su actitud creativa, representando el fenómeno arquitectónico a través de la lente de su propio lenguaje visual, sin conocer necesariamente la realidad objetiva del espacio.

Para dicha investigación, seleccionó un grupo experimental de estudiantes de arquitectura del ciclo I del segundo y tercer año de estudios, al cual aplicó un cuestionario para constatar inicialmente el nivel de desarrollo del lenguaje visual en el contexto del conocimiento de los valores estéticos. Entre los ítems evaluados, el que más interés tuvo para

esta investigación fue aquel que preguntaba si la contemplación de edificaciones arquitectónicas sublimes generaba en la mente del estudiante ideas innovadoras para la creación de nuevas formas arquitectónicas, ya que refleja el beneficio directo del interés por el estudio. Tras la aplicación del cuestionario, se observó que los estudiantes de arquitectura tenían un bajo nivel de desarrollo del lenguaje visual. Por ello se eligió, organizó y aplicó los métodos prácticos para proporcionar el programa de instrucción más eficaz con el fin de desarrollar el lenguaje visual.

Analizando un objeto construido, los estudiantes de arquitectura debían reconocer símbolos arquitectónicos, teniendo en cuenta objetivos, como:

- Identificar el carácter y estilo arquitectónico según la zona, época, país, cultura, etc.
- Analizar los elementos representativos de las formas arquitectónicas
- Descubrir las relaciones matemáticas de las formas; comparar proporciones y tamaños
- Reconocer combinaciones entre medios plásticos (forma, línea, color) y artísticos del lenguaje visual
- Aprender la perspectiva lineal y aérea
- Determinar similitudes y diferencias arquitectónicas
- Reconocer el contexto arquitectónico y tomar conciencia de su importancia simbólica

Tras las investigaciones y el estudio de caso sobre el espacio arquitectónico, los estudiantes percibieron conscientemente la forma y el contexto del lenguaje, la función del objeto, el volumen, la estructura, la textura, similitudes, diferencias entre objetos y valores culturales. También conocieron los elementos del lenguaje visual del edificio (línea, forma, color, etc.), junto con los medios técnicos y artísticos utilizados como proporción, simetría, asimetría, ritmo, equilibrio, etc. Al mismo tiempo, los signos arquitectónicos, la monumentalidad y plasticidad del edificio, los detalles, elementos, emblemas y diversos símbolos arquitectónicos, indicaban el tipo de edificio que se observaron.

El estudio concluyó que el estudiante de arquitectura exponía el problema relacionado con el edificio arquitectónico y generaba discusiones basadas en el dibujo. Destacó en particular que tanto el diseño de imágenes visuales (bocetos, croquis, dibujos, estudios, borradores, etc.) (Figura 3) como la colaboración a través de la experimentación creativa de una realidad estética son importantes para los estudiantes de arquitectura. Otra propuesta, se refirió a alentar a los estudiantes a asumir la responsabilidad en la transmisión del lenguaje visual desde la perspectiva de los valores estéticos. Asumiendo el rol de un futuro arquitecto mediante el desarrollo de habilidades analíticas y la transmisión de valores estéticos, el estudiante va adquiriendo experiencia en la modelación del espacio y en la expresión efectiva del lenguaje visual. Este tipo de actividades centradas en el análisis estimularían la atención e interés por el objeto o fenómeno arquitectónico de los

estudiantes, quienes deben ser formados para observarlo con un propósito específico, no simplemente mirarlo. De esta manera, iniciar a los estudiantes de arquitectura en la teoría estética facilita la adquisición de conocimientos teóricos y prácticos básicos, ayudándoles a percibir y apreciar valores estéticos.

Figura 3. Imágenes desarrolladas por estudiantes de arquitectura sobre el desarrollo del lenguaje visual en el caso de estudio



Nota. Imagen tomada de la investigación de M. Hadji-Bandalac (2023)

El análisis de Treviño sobre la arquitectura y el espacio urbano en los cómics

Por otra parte, Treviño (2024) realizó un análisis de la arquitectura contemporánea y del espacio urbano de Nueva York en los cómics de *Spiderman* y *Daredevil*. Dicho análisis comprende un contexto tanto de la ciudad como del cómic, seguido de un estudio detallado por barrio y edificio que aparecen en los cómics.

Bajo el concepto de dicotomía que presentó en su estudio —entre el concepto panóptico y las perspectivas aéreas y cotidianas, así como entre la claridad y la oscuridad— relata que, en contraste del superhéroe Spiderman que se desplaza rápidamente por el distrito de Queens (la Nueva York de los rascacielos) utilizando sus telas de araña para balancearse o escalar los edificios, Daredevil —que además de ser ciego— se mueve por uno de los barrios de Manhattan con mayor criminalidad (Hell's Kitchen), conocido históricamente como bastión de las mafias irlandesas.

Dos superhéroes que mantienen sus habilidades ocultas y que viven en barrios emblemáticos de Nueva York, donde se reflejan de manera evidente los monumentos y la estructura urbana de la ciudad. El estudio describe cómo diversos lugares emblemáticos de Nueva York aparecen en estos cómics, destacando su importancia tanto arquitectónica como narrativa. Pasando por barrios como Lower East Side, East Village, West Village, Hell's Kitchen y Midtown, cada espacio ofrece escenarios icónicos para las historias (Figura 4).

Figura 4. El Estadio Shea en el cómic de Spiderman



Nota. *The Amazing Spiderman* 149, p.12 (1963)

También edificios famosos como el Ayuntamiento de Manhattan, donde Spiderman se casó, hasta las Torres Gemelas, homenajeadas tras el 11-S, el Flatiron, Chrysler, Empire State y el Madison Square Garden se representan en escenas de lucha y eventos importantes. Museos como el Guggenheim, Metropolitan y el Museo Americano de Historia Natural también son escenarios clave. Fuera de Manhattan, lugares como el Bronx Zoo, Brooklyn (Coney Island), Queens y sus escuelas, además de las islas Staten y Ellis, aparecen en las aventuras. La Estatua de la Libertad protagoniza batallas decisivas. En conjunto, estos escenarios urbanos enriquecen la narrativa de los cómics, vinculando a los superhéroes con la identidad y cultura neoyorquina

El análisis indica que en las historias se emplean lugares y edificios reales de la ciudad, pero respetando siempre su función original para que las tramas resulten coherentes y creíbles. Por ejemplo, cuando la historia involucra animales, se desarrolla en zoológicos; si se trata de un robo, la acción ocurre en museos. Esto aporta realismo y hace que las narrativas encajen mejor con los escenarios utilizados, haciendo que la relación entre arquitectura y cómic está firmemente establecida dentro del contexto de la cultura y las artes visuales del siglo XX.

Análisis comparativo

Este análisis comparativo tiene como objetivo contrastar los enfoques de Mariana Hadji-Bandalac y de Carlos Treviño respecto al desarrollo del lenguaje visual en arquitectura.

Tabla 1. Matriz de análisis comparativo

Criterio	Mariana Hadji-Bandalac	Carlos Treviño
Ámbito	Pedagogía arquitectónica	Análisis cultural (del cómic)
Enfoque en el lenguaje visual	Centrada en el desarrollo y análisis del lenguaje visual como competencia educativa en arquitectura	Analiza cómo el lenguaje visual se manifiesta en el cómic como representación urbana
Metodología	Observación y análisis en base a estilo, forma, proporción, color, perspectiva, posición, simbolismo, mensaje	Observación y análisis comparativo entre la percepción de la ciudad real y la narrativa del cómic
Perspectiva estética	La estética es una herramienta formativa integral	La estética urbana del cómic es clave para representar la identidad y atmósfera de la ciudad
Formación de percepción crítica	Promueve la percepción estética como base del juicio crítico en el estudiante	Interpreta las imágenes urbanas en los cómics como narrativas críticas del espacio
Uso de medios visuales	Propone ejercicios con medios visuales variados para formar sensibilidad estética	Usa el cómic como medio visual para estudiar cómo se construye el imaginario urbano
Contexto educativo	Enfocada en contextos formales de enseñanza arquitectónica	Aunque no pedagógico directamente, su análisis ofrece herramientas aplicables a la didáctica visual
Representación simbólica	El lenguaje visual forma parte de un sistema simbólico de comunicación arquitectónica	El cómic funciona como sistema simbólico para construir y deformar la imagen de la ciudad
Relación arte-ciudad	La estética arquitectónica se nutre del arte para formar lenguaje visual	El cómic combina arte y ciudad para generar representaciones simbólicas del espacio urbano
Cultura visual contemporánea	Plantea la necesidad de integrar códigos culturales contemporáneos en la enseñanza visual	Estudia el cómic como parte activa de la cultura visual que modela el imaginario urbano colectivo

Nota. Elaboración propia

En términos pedagógicos, el cómic ofrece un recurso de gran valor para la enseñanza de la arquitectura —especialmente en la formación inicial—, cuando el estudiante se enfrenta a la complejidad del lenguaje visual arquitectónico. La combinación de texto e imagen, la secuencia narrativa y la simbología espacial propician un aprendizaje activo y motivador, que estimula tanto la creatividad como el pensamiento crítico y visual. La lectura de un cómic implica un proceso de decodificación de signos visuales y verbales que se asemeja a la interpretación del lenguaje arquitectónico, donde la observación y el análisis se convierten en herramientas fundamentales para comprender y expresar la dimensión estética y funcional del espacio.

La investigación pedagógica de Hadji-Bandalac confirma que el análisis espacial y arquitectónico —practicado mediante el dibujo, la observación y la reflexión crítica— desarrolla el lenguaje visual de los estudiantes y su sensibilidad estética, facilitando la comprensión de la forma, el contexto, los símbolos y los valores culturales presentes en el espacio construido. Esta formación estimula la capacidad del estudiante para crear y comunicar, más allá de la mera reproducción, convirtiéndolo en un agente activo de la construcción del lenguaje arquitectónico.

Asimismo, el estudio de Treviño sobre la representación de Nueva York en cómics como Spiderman y Daredevil ejemplifica cómo la arquitectura real se incorpora en escenarios narrativos que respetan su función y contexto, enriqueciendo la credibilidad de la historia y fortaleciendo la conexión entre espacio y narrativa. Esta interrelación entre arquitectura y cómic revela cómo los escenarios urbanos actúan no solo como fondos sino como elementos simbólicos y dinámicos que contribuyen a la caracterización de los personajes y al desarrollo de las tramas.

La intención de comparar ambos estudios radica en que el trabajo de Hadji-Bandalac proporciona un sustento teórico-pedagógico que demuestra cómo, a través de la observación y el análisis basados en criterios específicos, es posible aprender a comprender el lenguaje visual de la arquitectura. Por otro lado, el estudio de Treviño permite evidenciar cómo el análisis arquitectónico-urbano puede aplicarse a la representación de la ciudad en el formato del cómic, mostrando su potencial como herramienta de lectura espacial.

Aunque Hadji-Bandalac se centra en la formación visual del arquitecto y Treviño se centra en la interpretación crítica de la ciudad a través del cómic; ambos estudios reconocen el valor del lenguaje visual, entendiendo lo estético como medio de pensamiento y crítica. Apuestan por un lenguaje visual complejo, que no se limita a lo gráfico, sino a lo cultural, simbólico y experiencial. En conjunto, estos enfoques evidencian que la arquitectura imaginaria presente en el cómic puede servir como un laboratorio visual y conceptual para la enseñanza de la arquitectura.

Al permitir la experimentación con formas, contextos y simbolismos en un espacio lúdico y accesible, el cómic facilita la comprensión de códigos arquitectónicos complejos

y estimula la creatividad y la reflexión crítica en los estudiantes. Así, este medio no solo contribuye a la formación estética y técnica, sino que también invita a imaginar futuros posibles y a repensar la relación entre el diseño arquitectónico y la experiencia humana.

La presente investigación plantea que, mediante la observación y el análisis del espacio, el estudiante de arquitectura puede comenzar a entender nociones fundamentales del lenguaje arquitectónico, interpretando objetos y ciudades como si fuesen textos, al igual que se interpreta un libro. En este sentido, el cómic emerge como una fuente de conocimiento que, al servir de la arquitectura para reforzar la narrativa gráfica de sus personajes, permite inducir una reflexión: a través del análisis de estas arquitecturas imaginarias, es posible aprehender ciertos códigos del lenguaje arquitectónico y aprender por medio de este recurso visual y narrativo. Dado su carácter accesible y su creciente popularidad como medio de entretenimiento, el cómic no solo facilita el acercamiento a conceptos espaciales de manera lúdica, sino que también invita a los estudiantes a imaginar y construir realidades alternativas, fomentando así una mirada crítica y creativa hacia el entorno construido.

En un siglo XXI marcado por la aceleración tecnológica, la inteligencia artificial y la urbanización creciente, resulta indispensable formar profesionales que no solo dominen herramientas digitales, sino que también sean capaces de pensar de forma crítica, creativa e interdisciplinaria. Por tanto, urge construir metodologías didácticas con un enfoque fundacional que fomente las llamadas habilidades blandas -como la imaginación, la comunicación visual y la capacidad de análisis simbólico-, especialmente en una carrera como arquitectura, donde estas competencias son fundamentales.

En definitiva, integrar el análisis del cómic en la educación arquitectónica representa una oportunidad para enriquecer el proceso formativo, haciendo uso de un lenguaje visual y narrativo que dialoga con las nuevas generaciones, promoviendo la observación consciente, el pensamiento crítico y la creatividad, elementos esenciales para la formación integral del arquitecto contemporáneo.

Conclusiones

Replantear las arquitecturas imaginarias del cómic como recurso didáctico en la enseñanza de la arquitectura representa un reto significativo, en parte debido al estigma que aún persiste hacia el cómic como un medio “menor” o exclusivamente de entretenimiento. Esta percepción limita su integración en contextos académicos, especialmente en disciplinas consideradas formales o técnicas, como la arquitectura. El cómic, sin embargo, es un lenguaje visual y narrativo complejo, capaz de articular discursos culturales profundos y de representar escenarios utópicos, distópicos y especulativos que ofrecen una rica fuente de reflexión sobre las formas de habitar el mundo.

Lejos de ser únicamente un medio de entretenimiento, el cómic constituye un potente vehículo de expresión cultural, en el que convergen imaginarios sociales, históricos y

futuristas. A través de sus relatos visuales y arquitecturas imposibles, los cómics capturan preocupaciones, aspiraciones y temores colectivos, y permiten explorar mundos posibles —incluso imposibles— con una libertad conceptual que rara vez se alcanza en otras formas de representación arquitectónica tradicional.

Diversos estudios en el ámbito educativo respaldan la eficacia del lenguaje visual para potenciar el pensamiento crítico, analítico y creativo en estudiantes universitarios. Investigaciones desarrolladas han demostrado que el pensamiento visual estimula conexiones cognitivas que enriquecen la comprensión espacial y simbólica. En el caso de los estudiantes de arquitectura, el uso de recursos como el cómic puede ayudar a expandir su capacidad de análisis, representación, ideación y resolución de problemas en contextos no convencionales. Incluso estudiantes que recién se inician en la disciplina pueden beneficiarse de esta aproximación, ya que les permite comenzar a observar y reinterpretar su entorno desde perspectivas alternativas. Esto favorece la gestación de nuevas visiones sobre cómo podrían organizarse los espacios y las sociedades en el futuro, proponiendo formas de habitar que no solo respondan a necesidades funcionales, sino también a aspiraciones humanas más amplias.

En resumen, incorporar el cómic y sus arquitecturas imaginarias como herramienta didáctica no es solo una apuesta por la innovación educativa, sino también un acto de reconocimiento hacia formas culturales legítimas de pensamiento y creación. El camino aún es largo, pero es urgente comenzar a construir puentes entre lo imaginario y lo proyectual, entre el arte secuencial y la arquitectura, para educar a profesionales capaces de concebir no solo lo que es, sino lo que podría llegar a ser.

Referencias Bibliográficas

- Ansaldi, B. (2021). Contemporary visionaries: Environment concept art's imaginative realism and evocative power. *Disegno*, 9, 25–36. https://iris.unina.it/retrieve/15ca1a20-7b43-4bc9-aa16-6ebe52d3f3ee/025-036_1.1_Ansaldi_ENG.pdf
- Baanante, G. (2025). La arquitectura en el anime. [seminario]. *La arquitectura en el anime. Entre la fantasía y la realidad*, Lima, Perú.
- Camacho, J. (2021). Un diálogo entre distintas visiones del futuro: La gran imaginación. *Telos: Cuadernos de comunicación e innovación*, 118, 50–57. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8337495>
- Centeno, S. (2022). La semiótica como parte de la enseñanza de la arquitectura. *Revista Multidisciplinaria de Investigación*, 1(2), 69–74. <https://revistas.ues.edu.sv/index.php/remi/article/view/2555>
- Chillarón, F. (2020). *Arquitectura y Cómic. Los mundos de Jack Kirby* [Trabajo Fin de Grado, Universitat Politècnica de València].
- Febrina et al., A.; Edytia, M. & El Faridy, Z. (2023). Contextual role of architectural background images in digital comics. *ARSNET*, 3(2), 122–133. doi: 10.7454/arsnet.v3i2.74

- Fernández, S. (2021). *Arquitectura entorno al personaje. El personaje como generador de arquitecturas ficticias en The Sandman* [Trabajo fin de máster, Universidad Politécnica de Madrid].
- Galvez-Nieto, A. (2024). El cómic: la posibilidad de idear arquitectura imaginaria. *Paideia XXI*, 14(1), 235-245. <https://revistas.urp.edu.pe/index.php/Paideia/article/view/6482/10483>
- García, R.; Requena, N.; Mañas, M; Castro, A.; Araos, P.; Gil, S.; Caramés, J.; Ortega, S.; Edelkraut, L.; Rivas, E. & Castilla, E. (2024). Experiencia de uso de un cómic (“Arrugas”) como material didáctico en el aula universitaria. En P. Membiela y M. Cebreiros, *Metodologías y prácticas docentes en la enseñanza superior* (pp. 357 – 361). Educación Editora.
- González-Sánchez, M.; Azofra, E. & Sáez-Martín, M. (2024). Historia del Arte en cómic en la Educación Superior. En M. González, Y. Ramírez y C. Lorenzo, (Eds.), *Educación y conocimiento como ejes del pensamiento crítico. Experiencias innovadoras y significativas* (pp. 197-208). Octaedro Editorial.
- Hadji-Bandalac, M. (2023). The features of aesthetic education for the development of visual language of architecture students. *Journal of Social Sciences*, 6(4), 115- 124. https://ibn.idsi.md/sites/default/files/imag_file/115-124_18.pdf
- Hudoshnyk, O.; Krupskiy, O. & Styrnik, N. (2025). Media and communication opportunities of comics in university education: the Ukrainian case. *Media Practice and Education*, 1 – 21. <https://doi.org/10.1080/25741136.2025.2499315>
- 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. <https://revistaseug.ugr.es/index.php/sobre/article/view/15373>
- Marco, E. (2023). Pensar y mirar sociológicamente a través del cómic. Proyecto de innovación docente Crash3. En V. Gutiérrez, (Coords.), *La universidad del reto de la transerencia a la transformación de la sociedad* (pp. 430-431). Egregius Ediciones.
- Masarah, E. & Vilches, G. (2023). El cómic como recurso didáctico en educación superior: Formación y uso en el profesorado universitario. En F. Rodrigo, J. Méndez, & D. Fajkisová (Coords.), *Enseñar con el cómic: Investigación y aplicaciones* (pp. 24–39). Dykinson.
- 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].
- Norberg-Schulz, C. (2024). *Genius Loci. Paisaje, ambiente y arquitectura*. Editorial Reverté, Barcelona.
- Parra, E. (2021). El Neotokio que nos prometieron. *EU-topías*, 22, 147–165.
- Treviño, C. (2024). La representación de la ciudad de Nueva York en los cómics de Spiderman y Daredevil: Arquitectura, espacio urbano y arquetipos sociales. En M. Leroux, G. Zarza, & E. Pérez (Eds.), *Cultura (audio)visual y espacios públicos: (Re) inventando la ciudad* (pp. 79–95). Pulim..
- Tuset, J. (2020). Comics and teaching architecture in Uruguay. En J. Scorer (Ed.), *Comics beyond the page in Latin America* (pp. 195–211). University College London Press.

Abstract: One of the most common challenges faced by architecture students is the absence of reflection, critical thinking, and creativity in the design process. In the pursuit of innovative teaching strategies in higher education, comics have been introduced as a resource that presents imaginary worlds with substantial visual and symbolic value. Within this context, the setting enhances the philosophical narrative of the comic and serves as a metaphor capable of conveying complex ideas.

This work poses the following question: Can the imaginary architectures of comics strengthen reflective and critical thinking in architecture students? To address this, theoretical information on comics as a didactic resource was gathered, and a comparative study of several cases was conducted, which revealed recognition of aesthetic value as a means of thought and critique. Furthermore, it was found that there are very few documented studies on the application of comics in architectural education.

Keywords: comic – critical thinking – architecture – teaching

Resumo : Um dos problemas mais frequentes entre os estudantes de arquitetura é a falta de reflexão, pensamento crítico e criatividade durante o processo de projeto. Na busca por estratégias didáticas inovadoras para o ensino superior, foi incorporado o estudo e uso da história em quadrinhos, um recurso que apresenta mundos imaginários com grande valor visual e simbólico. Nesse contexto, a ambientação reforça a narrativa filosófica da HQ e funciona como metáfora capaz de transmitir ideias.

O presente trabalho formula a seguinte pergunta: as arquiteturas imaginárias das histórias em quadrinhos podem fortalecer o pensamento reflexivo e crítico dos estudantes de arquitetura? Para respondê-la, foram reunidas informações teóricas sobre a HQ como recurso didático e realizado um estudo comparativo entre diversos casos, no qual se evidenciou o reconhecimento do valor estético como meio de pensamento e crítica. Além disso, constatou-se que existem muito poucos estudos documentados sobre a aplicação da HQ no ensino da arquitetura.

Palavras-chave: História em quadrinhos - pensamento crítico - arquitetura; ensino

(*)**Alexander Galvez-Nieto:** (ORCID: 0000-0001-8526-0124)

Universidad Ricardo Palma. Arquitecto por la Universidad Ricardo Palma. Técnico en Gráfica Publicitaria (Instituto Toulouse Lautrec). Maestro en Docencia Superior (Escuela de Posgrado Universidad Ricardo Palma). Maestro en Arquitectura y Sostenibilidad (Escuela de Posgrado Universidad Ricardo Palma). Ha asistido a seminarios y talleres de mitocrítica (Universidad Complutense de Madrid y Universidad Internacional de La Rioja). Autor de artículos científicos relacionados a la enseñanza de la arquitectura, la mitocrítica cultural y el espacio público sostenible. Docente en la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Ricardo Palma.