

Arquitectura y Videojuegos: dos mundos destinados a encontrarse.

Autor: Fundación Arquia

La industria del videojuego depende del diseño de paisajes y arquitecturas digitales para la creación de atmósferas inmersivas y atrayentes. A pesar de su evidente impacto cultural, estas creaciones son todavía hoy consideradas una parte marginal de la disciplina arquitectónica.

“Games are integral parts of our lives, yet they’ve largely gone unexamined” Kurt Squire, 2002[1]

Los estudios del videojuego como campo emergente

A principios de la década de los 2000 nació en Copenhague la revista científica *Game Studies*, un medio académico especializado en el estudio del videojuego a través de conceptos y metodologías propias de la literatura comparada y la ludología clásica heredada de J. Huizinga y su *Homo Ludens* (1938). Diez años después sus cuestionamientos se habían extendido ya a disciplinas como la historia del arte, las ciencias políticas, la sociología y, hasta cierto punto, la arquitectura. Medios de difusión como *Archdaily*, *Dezeen* y *Arquia blog*, entre muchos otros, comenzaron a hacerse eco de la arquitectura videolúdica y sus elementos de interés. Proyectos especializados como *Heterotopías Magazine* de Gareth Damian Martin o la obra fotográfica de Justin Reeve son pioneros en este campo, explorando espacios digitales con la sensibilidad propia de la fotografía de arquitectura más tradicional (Figura 1).

Entre finales de los 2010 y principios de 2020 el videojuego ha hecho también incursión en la educación de arquitectura a nivel de grado y posgrado, así como en la investigación académica. La existencia de volúmenes colectivos exclusivamente dedicados al cruce entre ambos campos es prueba de ello.[2] Del mismo modo, los videojuegos hacen aparición en las aulas de las ETSAs españolas cada vez con más asiduidad. Las aproximaciones a esta temática de estudiantes de TFG, TFM y doctorado han aumentado progresivamente en número y reducido su timidez, pasando de “presentar” el panorama actual a “profundizar” en sus influencias, impactos y modos de hacer (Figura 2). De hecho, en mayo de 2022 se inauguró la primera exposición de TFGs de arquitectura y videojuegos titulada *Gaming Through Architectural Drawing* y contenida 100% en el metaverso, dentro del centro cultural *Meetaverse*. Gracias al apoyo de Fundación Arquia, el Ministerio de Cultura y Deporte, Etermax y la Universidad de Granada, esta exposición reunió a arquitectos, arquitectas y estudiantes de distintos lugares de España y Colombia junto a importantes figuras de la divulgación y la docencia en arquitectura, todos ellos reunidos en un espacio virtual que les permitía interactuar de una forma dinámica y lúdica (Figura 3). Estas investigaciones emergentes, al igual que las de otros académicos llegados a los *game studies* desde disciplinas distintas a la arquitectura, se cruzan con temáticas prioritarias tales como los



estudios de género, los movimientos decoloniales, las problemáticas de raza, las dinámicas del capitalismo tardío y el activismo social. No en vano, el programa Horizon Europe de la Comisión Europea ha dedicado en 2022 un presupuesto de entre dos y tres millones de euros al estudio de cómo los “juegos y la cultura dan forma a nuestra sociedad”. [3] Así, las aproximaciones ya establecidas en la disciplina arquitectónica y la carga conceptual propia de estas nuevas tendencias científicas son aplicadas al estudio de un ámbito innovador como es la industria del videojuego, generando un triángulo virtuoso entre metodología disciplinar, marco y medio.

Nuevos (y antiguos) perfiles profesionales entre la arquitectura y el videojuego

La sociedad está pues atenta a la implicación de arquitectas y arquitectos en el mundo del videojuego, ya sea desde su diseño (game design), su estudio (game studies) o su implementación en procesos culturales y de aprendizaje (gamification). Los ejemplos existentes al respecto son muy numerosos y contrastan entre sí por su variedad. Por ejemplo, el caso del arquitecto chileno José Sánchez muestra la combinación de habilidades propias de la arquitectura, la producción, el diseño y la programación de videojuegos en un único perfil profesional. [4] Block’hood, su lanzamiento más exitoso, es producto de esa curiosa mezcla a través un desarrollo independiente influenciado por la arquitectura metabolista japonesa (Figura 4). Otro caso interesante es el de los profesores Luke C. Pearson y Sandra Youkhana quienes alimentan proyectos docentes a caballo entre diseño urbano y el de videojuegos en su Videogame Urbanism Studio que se imparte en la Bartlett School of Architecture (UCL). [5] Sin embargo, participar de la industria del videojuego no necesariamente significa abandonar el perfil disciplinar propio. Por ejemplo, la arquitecta colombiana María Elisa Navarro, experta en historia de la arquitectura y tratados del renacimiento, se integró en el desarrollo de Assassin’s Creed como asesora de Ubisoft Montreal. [6] Su rol fue vital en este proceso no porque aprendiera a modelar personajes o espacios, sino porque los desarrolladores necesitaban su conocimiento íntimo de la arquitectura histórica italiana. El equipo de Ubisoft tenía recursos de sobra para programar y diseñar entornos jugables pero precisaba de un componente arquitectónico distinto, externo a su campo. Dicho de otro modo, Navarro nunca dejó de hacer “lo que ya sabía hacer”, aquello para lo que los historiadores de la arquitectura somos entrenados y que está fuera del alcance de otros profesionales. Su rol totalmente ajeno al game design es lo que la hizo útil al proceso y, por tanto, necesaria.

La combinación de estos referentes, junto a otros muchos que se podrían añadir, traen consigo una lección valiosa. Por un lado, dejan patente cómo la industria del videojuego ofrece nuevas salidas profesionales y opciones únicas que, en combinación con la formación base de arquitectos y arquitectas, resultan en un perfil creativo de gran atractivo en el sector. Por otro lado, y esto es lo más interesante, las competencias clásicas de la arquitectura también son demandadas en esta industria sin necesidad de un cambio de especialidad. El análisis crítico del diseño y el proyecto tal y como se ejercita en las publicaciones de arquitectura tiene un gran público en los canales dedicados al videojuego. La fotografía de arquitectura y sus reglas compositivas



particulares ofrecen imágenes de gran atractivo cuando se utilizan en espacios videolúdicos. La historia de la arquitectura, con su enorme poso de conocimiento acumulado, es una fuente de inspiración utilizada una y otra vez por desarrolladores de videojuegos con una libertad de acción mucho mayor que la de aquellos que construimos en el plano físico de nuestra realidad. De este modo el pensamiento arquitectónico está presente en el desarrollo y diseño de videojuegos, así sus responsables no siempre posean estudios formales en arquitectura. Esta dinámica, comparable a la de la industria del cine o el teatro, ofrece oportunidades de crecimiento que beben de aquello que “ya sabemos hacer”, de la base que nos hace arquitectos y arquitectas sobre la que se suman nuevos complementos y caminos a explorar. Es un tren que conviene no perder.



Figura 1: Escenario de Deathloop fotografiado por Justin Reeve y publicado en Twitter el 28 de marzo de 2022 (@JustinAndyReeve). ARKANE STUDIOS, Deathloop, 2021.

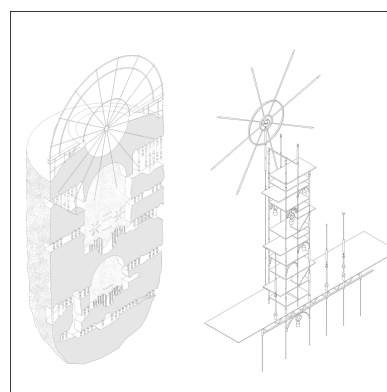


Figura 2: Análisis de paisaje de GRIS, arquitecturas monumentales, estereotomía y tectónica. © Pablo Muñoz Barco, 2021, a partir de NÓMADA STUDIO, 2018.



Figura 3: Exposición "Gaming Through Architectural Drawing" comisariada por Manuel Saga y celebrada en el centro cultural virtual Meetaverse (mayo, 2022).

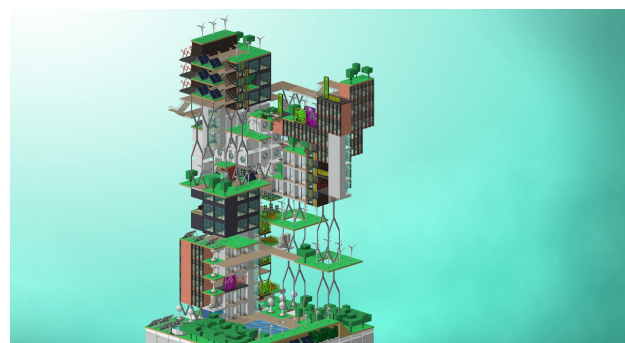


Figura 4: Block'hood, juego de gestión de ecosistemas verticales inspirado en la arquitectura metabolista creado por el arquitecto José Sánchez. PLETHORA PROJECT, Block'Hood. 2017



Notas

- [1] SQUIRE, Kurt. “[Cultural framing of computer/video games](#)”, Game Studies. The international journal of computer game research, Vol. 2, n 1, 2002.
- [2] Por ejemplo: BONNER, Marc (dir.). Game | World | Architectonics. Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception. Heidelberg: Heidelberg University Publishing, 2021.
- [3] Programa Horizon, Clúster 2, Heritage 01-09 “[Games and culture shaping our society](#)”.
- [4] Cuyas etapas de desarrollo tempranas aparecen en el documental “Gaming the Real World” de Anders Eklund (2016).
- [5] PEARSON, Luke Caspar. “Video Game Urbanism”. En: Architectonics of Game Spaces. Bielefeld: transcript Verlag, 2019.
- [6] Entrevista completa a María Elisa Navarro en: SAGA, Manuel. “[What It’s Like to Be an Architectural Consultant for Assassin’s Creed II.](#)” ArchDaily [En línea]. Trad. por Matthew VALLETTA. 7 octubre 2015. [Consulta: 5 de julio de 2021].

