



Gris (2018). Foto: ulvespill.net

Cómo se siente el personaje y, por lo tanto, qué sensaciones se despiertan en el jugador, dependen del espacio construido y de qué forma está dispuesto. Después de todo, la arquitectura forma parte tan intrínseca de los videojuegos, que las acciones y desarrollo de sus historias dependen en gran medida de ella.

Diseñadores de videojuegos y arquitectos, utilizan herramientas del mismo tipo para sus proyectos. Los videojuegos, por supuesto, no tienen la intención de construirse en el mundo real, pero es cierto que muestran estructuras que deben ser creíbles al

ojo humano y mantener una lógica realista, hasta donde la fantasía lo permita.

Dependiendo de las dimensiones en las que está concebido el juego, se puede ser partícipe del mundo que propone desde diferentes perspectivas. Es decir, se puede idear en tres dimensiones o en dos dimensiones, pero debe estar construido desde una lógica coherente para el usuario que transita por él.

En 2D, los espacios pueden ser vistos desde arriba, como ocurre en varios juegos de Pokémon. O también la vista puede ser lateral, como en una gran variedad de juegos de plataformas.

Uno de los mejores ejemplos de esta última perspectiva es el videojuego de plataformas y aventura llamado *Gris*, una producción española independiente en la que el entorno fantástico se constituye de ruinas de esculturas enormes, mecanismos circulares que parecen funcionar por engranes, y de arquitectura cercana a los estilos neoclásico y neogótico. Las largas columnas y torres, dan indicio de un mundo antiguo que se está borrando lentamente. La experiencia que busca este juego es la de un lugar fantástico en lenta decadencia, soportando el constante embate del clima catastrófico.



Hortensia Chair (2019), diseño digital de Andrés Reisinger con NFT. Foto: Archdaily.mx

LA INVASIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS

El avance de las tecnologías permite la cada vez más realista representación de efectos especiales y modelados en tercera dimensión. Hoy, el sistema de completado de imágenes generado por Inteligencia Artificial (IA), está por facilitar aún más estos procesos. Las industrias del cine y de los videojuegos podrán tener efectos y gráficos indistinguibles de lo real.