

EL DESPLAZAMIENTO DEL USUARIO

La relación más simple entre los videojuegos y la arquitectura tal vez sea que, a grandes rasgos, ambas disponen un espacio por el que las personas pueden moverse libremente e interactuar. Aunque, debido a que nada se realiza de forma arbitraria, lo correcto sería decir que ambos influyen en la manera en que los usuarios se sienten y se desplazan por un espacio.

Cuatro de las características de la arquitectura están también en las construcciones de los videojuegos: el espacio, la construcción, el material y la luz, son puentes que se tienden hacia la búsqueda de sensaciones en el usuario. De esta forma se inmiscuye al jugador en la trama y las acciones, pero también se le guía para que continúe con una historia o misión.

La idea generalizada de que el mundo del videojuego y el del arte están separados, tal vez se deba a que la intención del videojuego es bastante explícita y, como en el cine o el cómic, puede reducirse al entretenimiento del usuario.

Sin embargo, la relación de los videojuegos con ramas complejas del conocimiento técnico como la arquitectura, hace que exista un vínculo bastante cercano con las artes. Su potencial artístico también se encuentra en la historia relatada en cada juego, la profundidad de esta y los conceptos filosóficos que pueda manejar.

La obra de arte total es un concepto atribuido al compositor de ópera Richard Wagner, en el que se refiere a un tipo de pieza artística que integra las seis artes reconocidas en su tiempo. Música, danza, poesía, pintura, escultura y arquitectura, estarían integradas en una sola creación visionaria. A esta búsqueda se enfrentan los medios actuales que esperan ser cada vez más inmersivos; es decir, inmiscuir más al usuario en la experiencia que se le ofrece. Quizá el cine, y aun más la Realidad Virtual y el videojuego por su interactividad, sean algunas de las producciones creativas que se acercan más a una obra de arte total. ♦

abrahamesparzav@gmail.com

