

TEC TURE

CUIDADES VERTICALES

DISEÑO DE RASCACIELOS
Y ESPACIOS ELEVADOS EN VIDEOJUEGOS





01.

Carta al editor.

02.

La arquitectura de "Luca": Un viaje a la riviera Italiana

03.

El diseño arquitectónico e interiores de la película "Atlantis el imperio perdido"

04.

Mundos virtuales
Arquitectura en Cine y videojuegos, el caso de ready player one

05.

La arquitectura de "Coco": Un viaje a través de la historia mexicana

06.

La arquitectura en "El libro de la vida":
Un viaje visual a través de la cultura mexicana

07.

La arquitectura de "Spider-Man Miles Morales":
Nueva York en invierno

08.

Arquitectura en Hércules: Un viaje a la grecia clásica

09.

Colores en movimiento:
La magia de la arquitectura animada

10.

La arquitectura en GTA:
Creación de mundos urbanos

11.

La arquitectura de Assassin's creed mirage: Un viaje a la bagdad del siglo IX

12.

La arquitectura de Shadow of the Colossus: Un viaje a través de monumentos colosales

13.

Diseño de estética de "Nighth city"

14.

La arquitectura de Elden Ring:
Un mundo abierto lleno de misterios dark

CARTA

AGRADECIMIENTO

Q UERIDO LECTOR:

Gracias por tomarte el tiempo de adquirir esta revista. Este proyecto significa mucho para nosotros, no solo como estudiantes de arquitectura, sino como apasionados del diseño y del impacto que los mundos virtuales tienen en nuestras vidas.

La idea de esta revista nació de una simple curiosidad: ¿qué papel juega la arquitectura en las películas y los videojuegos? Descubrimos que va mucho más allá de ser simplemente un escenario de fondo. Los entornos virtuales cuentan historias, despiertan emociones y, en ocasiones, logran influir en cómo entendemos el diseño en el mundo real. Queríamos compartir esta fascinación contigo, explorando esas conexiones de una forma cercana y entretenida.

Nuestro objetivo principal es invitarte a ver la arquitectura desde otra perspectiva, una en la que lo digital y lo imaginario se cruzan con lo posible. Queremos inspirarte a reflexionar sobre cómo estas creaciones virtuales nos enseñan a diseñar espacios no solo para ser habitados, sino para ser sentidos.

Este proyecto no habría sido posible sin el apoyo de tantas personas. Agradecemos a nuestros compañeros, profesores y amigos, quienes nos motivaron en cada etapa. Y, sobre todo, queremos agradecerte a ti. Al elegir esta revista, nos permites compartir algo que nos apasiona profundamente. Esperamos que disfrutes cada página y encuentres en ella un poco de inspiración para tus propias ideas.

Con todo nuestro aprecio

TECTURE

Disney · PIXAR
LUCA

LA PELÍCULA

ANIMADA DE DISNEY Y PIXAR

no solo es una historia de amistad y crecimiento, sino que también ofrece un vistazo encantador a la arquitectura y el diseño de un pueblo costero ficticio inspirado en la Riviera Italiana. La cuidadosa atención al detalle en el diseño arquitectónico ayuda a crear un ambiente vibrante y nostálgico que complementa la narrativa.



Portorosso: Un Pueblo Ficticio con Encanto

El pueblo donde se desarrolla la historia, Portorosso, es completamente ficticio, pero su diseño evoca la esencia de los pueblos reales de la región. Según Chris Bernardi, supervisor de sets, “la ciudad misma realmente cuenta una historia”. Las características arquitectónicas incluyen: Edificios Antiguos de Estuco: Las viejas construcciones de estuco han sido trabajadas y mejoradas a lo largo del tiempo, reflejando la historia y el carácter del lugar.

Diversidad Comercial: Portorosso alberga una pescadería, una gelatería y una focacceria, así como restaurantes antiguos y nuevos, lo que añade vida y autenticidad al entorno.

Plaza Central: La iglesia situada en la plaza cerca del cine es un elemento central que conecta a los personajes con su comunidad.

Influencias Culturales

La arquitectura de Luca se inspira en las localidades de Cinque Terre, en Liguria, Italia. La representación de calles estrechas y callejones refleja la estructura típica de estos pueblos costeros, donde la luz juega un papel fundamental. Kim White, directora de fotografía, menciona que trajo fotos de Italia para capturar cómo la luz caía entre los edificios y rebotaba en ellos.

El Hogar Submarino

La familia de Luca vive en una modesta casa submarina donde cultivan algas y crían peces cabra. Este entorno acuático se diseñó para ser atractivo pero no demasiado seductor, reflejando el deseo del protagonista por explorar el mundo más allá de su hogar. David Bianchi, director de fotografía, explica que este espacio muestra cómo Luca anhela una vida diferente.

La Isla y el Refugio

Alberto lleva a Luca a su escondite: una antigua torre romana abandonada. Este lugar es un símbolo tanto de su historia personal como del deseo universal de tener un espacio propio donde reinar la imaginación. Chris Bernardi describe el refugio como “encantador y, al mismo tiempo, un poco áspero alrededor de los bordes”, lo que resuena con las experiencias infantiles de aventura.



ATLANTIS
THE LOST EMPIRE

EL DISEÑO ARQUITECTONICO

E INTERIORES DE LA PELICULA
ATLANTIS EL IMPERIO PERDIDO

Diseño Arquitectónico

La arquitectura de Atlantis se inspira en diversas culturas antiguas, creando un entorno visualmente impresionante que combina elementos de:

Arquitectura Khmer: Los templos y estructuras de Atlantis están influenciados por el estilo arquitectónico del templo de Angkor Wat en Camboya, conocido por sus intrincadas tallas y grandes cúpulas.

Elementos Futuristas: La ciudad presenta un diseño avanzado que combina tecnología con formas orgánicas, reflejando una civilización que ha alcanzado un alto nivel de desarrollo.

Uso del Cristal: El "Corazón de Atlantis", un poderoso cristal, es central en el diseño, iluminando los espacios y creando una atmósfera mágica.

Interiores: Los interiores de Atlantis son igualmente impresionantes, con:
Grandes Salones: Espacios amplios adornados con frescos y esculturas que representan la historia y la cultura atlante.

Tecnología Avanzada: Elementos tecnológicos integrados en el diseño, como maquinaria antigua que se combina con la estética histórica.

Detalles Decorativos: Los interiores están llenos de detalles que reflejan la rica herencia cultural de Atlantis, desde mosaicos hasta elaboradas decoraciones en las paredes.





MUNDOS VIRTUALES. ARQUITECTURA WCINE Y VIDEOJUEGOS.

Artículo 1: La Intersección entre Arquitectura y Cine

Introducción La arquitectura y el cine comparten una relación intrínseca que permite la creación de mundos visuales únicos. En el contexto de la película Ready Player One, esta relación se vuelve aún más evidente, ya que los espacios arquitectónicos no solo sirven como telones de fondo, sino que también son fundamentales para la narrativa. **Creación de Mundos Imaginarios** Los arquitectos tienen el poder de imaginar y diseñar edificios y ciudades utilizando herramientas como maquetas y software de modelado. Sin embargo, a diferencia del cine, donde los espacios pueden ser creados sin las restricciones físicas o presupuestarias del mundo real, la arquitectura en la pantalla no necesita ser

Esto permite una libertad creativa que resulta en entornos fantásticos que enriquecen la experiencia del espectador.

Artículo 2: Virtualidad y Espacios Arquitectónicos

La virtualidad se puede definir como aquello que no es real y que solo existe a través de la creación humana, ya sea mediante la imaginación o herramientas tecnológicas. En este sentido, los espacios virtuales pueden ser imaginados, descritos o simulados, lo que permite a los arquitectos explorar nuevas dimensiones en su trabajo. **Espacios Virtuales en Ready Player One** En Ready Player One, los espacios arquitectónicos virtuales son representaciones de mundos que desafían las leyes físicas. La película ilustra cómo estos entornos pueden ser diseñados para servir a la trama narrativa, permitiendo una inmersión total en un universo alternativo donde las reglas del mundo real no aplican.

Artículo 3: Arquitectura como Narrativa en el Cine

El cine puede verse como un lugar donde conviven diferentes realidades en contraste. Por un lado, está el espacio físico del cine, donde los espectadores se sientan, y por otro lado está el espacio narrativo que se desarrolla en la pantalla. Esta combinación permite que el cine actúe como una puerta hacia nuevos mundos arquitectónicos. La experiencia de ver una película brinda un tipo de inmersión que es diferente a la del teatro. Mientras que en el teatro el espacio representado está físicamente presente, en el cine se crea una ilusión tridimensional que transporta al espectador a otros mundos. Esto es especialmente relevante en películas como Ready Player One, donde la arquitectura virtual juega un papel crucial en la narrativa.

Artículo 4: Interacción Nueva

La relación entre arquitectura y cine es fundamental para entender cómo los espacios pueden influir en la narrativa y la experiencia del espectador. En Ready Player One, los entornos arquitectónicos virtuales no solo crean un mundo visualmente atractivo, sino que también enriquecen la historia al permitir una exploración profunda de temas como la identidad y la realidad. **Futuro de la Arquitectura Virtual** A medida que las tecnologías avanzan, la posibilidad de crear mundos arquitectónicos inmersivos seguirá creciendo. Esto abrirá nuevas oportunidades para explorar cómo las narrativas pueden ser contadas a través del diseño arquitectónico, tanto en el cine como en otros medios interactivos. Estos artículos proporcionan una visión clara sobre cómo la arquitectura se integra con el cine y los mundos virtuales, destacando su importancia tanto estética como narrativa en el contexto de Ready Player One.



LA ARQUITECTURA
EN COCO
UN VIAJE A TRAVÉS DE LA HISTORIA MEXICANA



COCO



La película Coco, producida por Pixar, no solo es una conmovedora historia sobre el recuerdo y la identidad, sino que también es un brillante reflejo de la rica herencia arquitectónica de México. A través de su diseño visual, Coco presenta una exploración profunda de la arquitectura que abarca desde las civilizaciones prehispánicas hasta la modernidad, convirtiéndose en un vehículo narrativo que conecta a los vivos con los muertos.

La Importancia del Recuerdo

En Coco, el recuerdo se convierte en un elemento tangible dentro del mundo de los muertos, actuando como una moneda de cambio que otorga estatus y calidad de vida. Este concepto se manifiesta a través de los altares y ofrendas del Día de Muertos, donde los personajes celebran la memoria de sus seres queridos. La arquitectura no solo sirve como telón de fondo, sino que se integra profundamente en la narrativa, simbolizando la conexión entre generaciones.

El Papel de la Arquitectura

La estructura arquitectónica del mundo de los muertos se asemeja a una gran torre que representa diferentes épocas de la historia mexicana.

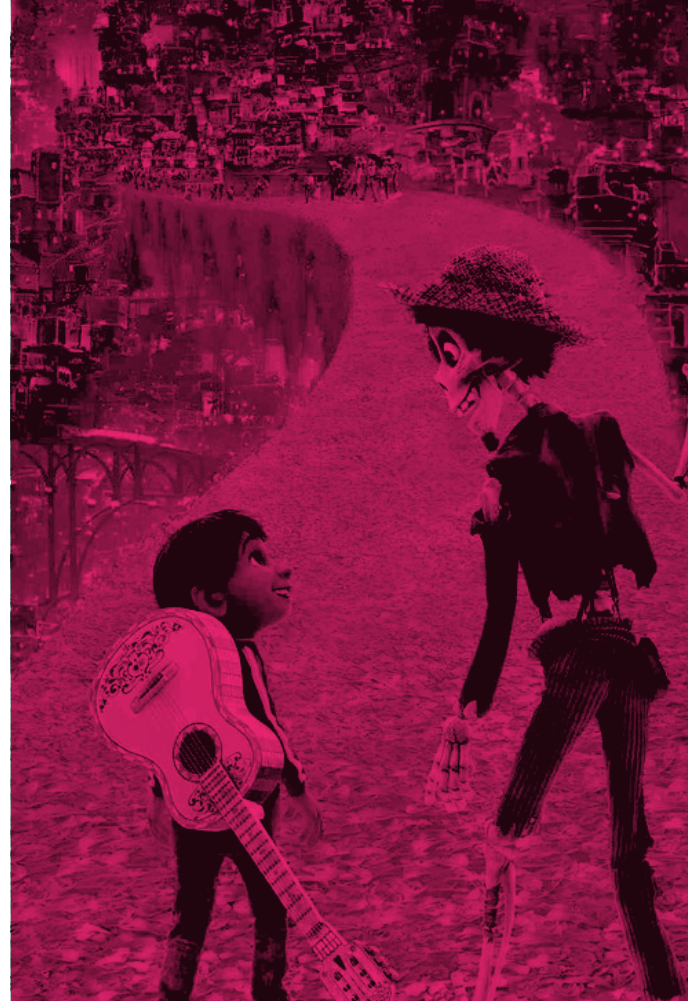
1. Arquitectura

Prehispánica

La presencia de imponentes pirámides y templos recuerda a las grandes civilizaciones mesoamericanas como los aztecas y los mayas. Las formas geométricas y colores brillantes evocan el esplendor de estas culturas antiguas.

2. Arquitectura Colonial

La arquitectura colonial mexicana se manifiesta a través de elementos de mampostería y teja, recreando la atmósfera de los pueblos coloniales donde se fusionan tradiciones indígenas y españolas.





LA ARQUITECTURA EN EL LIBRO DE LA VIDA: UN VIAJE VISUAL A TRAVÉS DE LA CULTURA MEXICANA

Introducción El Libro de la Vida, una película animada dirigida por Jorge R. Gutierrez, es una celebración vibrante de la cultura mexicana, especialmente del Día de Muertos. La arquitectura en esta película no solo sirve como telón de fondo, sino que también refleja la rica herencia cultural y las tradiciones que rodean esta festividad.

Elementos Arquitectónicos Destacados

1. La Tierra de los Recordados

Uno de los mundos más fascinantes presentados en El Libro de la Vida es la Tierra de los Recordados. Este espacio está diseñado con influencias surrealistas que evocan una sensación de celebración y alegría:

Diseño Colorido: La arquitectura en este mundo está llena de colores vibrantes y estructuras que parecen flotar, creando un ambiente festivo que refleja el espíritu del Día de Muertos.

Elementos Simbólicos: Las edificaciones están adornadas con elementos que representan recuerdos y celebraciones, lo que ayuda a transmitir el mensaje central sobre la importancia de recordar a los seres queridos.

2. La Tierra de los Olvidados

En contraste con la Tierra de los Recordados, la Tierra de los Olvidados pre





senta una estética más oscura y sombría:

Estructuras Desmoronadas: Este mundo está compuesto por edificios deteriorados y un ambiente opresivo, simbolizando el tema del olvido y la pérdida.

Ambiente Melancólico: La arquitectura aquí refuerza el mensaje sobre las consecuencias de ser olvidado, utilizando un diseño que evoca tristeza y desolación.

3. El Pueblo Natal de Manolo

El pueblo donde crece Manolo, uno de los protagonistas, también es fundamental para la narrativa:

Estilo Colonial Mexicano: Las edificaciones reflejan el estilo colonial típico, con arcos, patios y colores brillantes que evocan la calidez y alegría del entorno.

Espacios Comunitarios: La disposición del pueblo fomenta la interacción social y celebra las tradiciones locales, creando un sentido de comunidad

La arquitectura en El Libro de la Vida no solo establece el contexto visual para la historia, sino que también ayuda a contar las emociones y las dinámicas culturales entre los personajes. Desde los mundos vibrantes

del más allá hasta el pintoresco pueblo natal, cada elemento arquitectónico está diseñado para enriquecer la narrativa y sumergir al espectador en una experiencia cultural única. Este artículo destaca las influencias arquitectónicas presentes en El Libro de la Vida. Si necesitas más información o deseas ajustar algún aspecto del artículo, házmelo saber.



A low-angle, upward-looking shot of a city street with tall buildings on either side. The sky is a mix of blue and purple, suggesting dusk or dawn. In the center, Spider-Man Miles Morales is shown in a dynamic, mid-air pose, reaching out with his right hand. He is wearing his iconic red and blue suit with white spider eyes on the mask. The overall style is cinematic and vibrant.

MARVEL

SPIDER-MAN

MILES MORALES

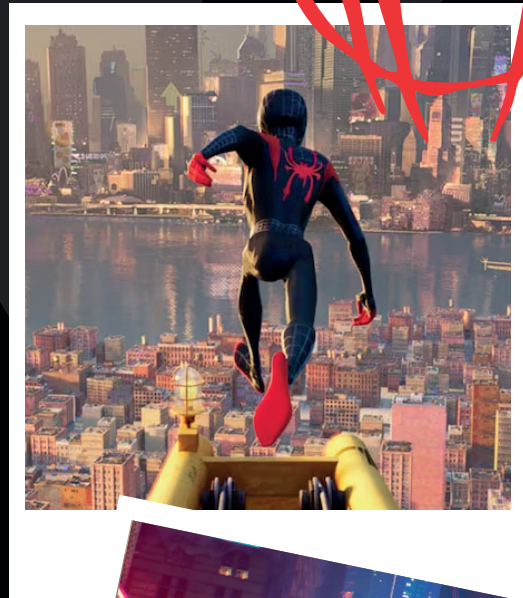
EL EXTRAORDINARIO ARTE DETRÁS DE SPIDER-MAN: INTO THE SPIDER-VERSE EN LA ARQUITECTURA

Artículo 1: La Estética Visual de Spider-Man: Into the Spider-Verse

Spider-Man: Into the Spider-Verse no solo es una película animada innovadora, sino que también se destaca por su impresionante diseño arquitectónico y visual. La película combina diversas técnicas de animación y estilos gráficos para crear un mundo que rinde homenaje a la estética del cómic. Diseño Gráfico y Arquitectura El director de arte Patrick O'Keefe coordinó un equipo de artistas que experimentaron con el diseño para lograr una estética única. La película utiliza colores planos, medios tonos y sombreados cruzados, fusionando técnicas de animación digital y analógica. Este enfoque permite que la arquitectura urbana de Nueva York se sienta vibrante y dinámica, reflejando la energía del personaje principal, Miles Morales.

Artículo 2: Construcción de un Mundo Urbano Diverso

La película presenta un nuevo lenguaje visual que combina elementos de 2D, CGI, anime, graffiti, y stop-motion. Esta diversidad en el estilo visual no solo identifica a los distintos personajes, sino que también enriquece el entorno arquitectónico. La complejidad de las texturas, muchas de las cuales fueron pintadas a mano al estilo impresionista, añade profundidad a la representación de la ciudad. Estructura Urbana La ciudad en Spider-Man: Into the Spider-Verse se construye sobre pilares de la historia de la ilustración y el diseño gráfico. La atención a los detalles arquitectónicos es fundamental para crear un entorno que sea tanto familiar como extraordinario. La combinación de formas y colores ayuda a establecer una atmósfera que refleja los desafíos y triunfos del héroe



Disney

HERCULES

LA ARQUITECTURA EN HÉRCULES: UN VIAJE A LA GRECIA CLÁSICA

Introducción La película animada Hércules, lanzada por Disney en 1997, es una reinterpretación vibrante y estilizada de la mitología griega. A través de su diseño visual, la película presenta una serie de elementos arquitectónicos que reflejan tanto la grandeza como las imperfecciones de la arquitectura clásica.

Elementos Arquitectónicos Destacados

1. El Templo de Zeus

Uno de los escenarios más emblemáticos de la película es el templo de Zeus, donde Hércules busca consejo. Este templo está inspirado en las estructuras clásicas griegas, con columnas jónicas y un

diseño monumental que evoca la grandeza divina. Sin embargo, se observa que en la película se toman ciertas libertades creativas que no reflejan con precisión la arquitectura griega real.

Estilo Jónico: Las columnas del templo son un ejemplo del orden jónico, caracterizado por sus volutas en los capiteles.

Elementos Decorativos: En el interior del templo, se encuentran esculturas y relieves que representan los trabajos de Hércules, lo que añade un contexto narrativo a la estructura.

2. Estatuas y Monumentos

A lo largo de la película, se presentan varias estatuas y monumentos que son representaciones estilizadas de obras clásicas:

Coloso de Rodas: La figura gigante que aparece en la película hace referencia al famoso coloso, una



NEP'S

CULES



de las siete maravillas del mundo antiguo. Aunque la representación es más caricaturesca, captura el espíritu del original.

Venus del Milo: Esta famosa escultura aparece brevemente en una escena cómica, donde Hércules interactúa con ella. La representación humorística destaca cómo Disney juega con elementos artísticos clásicos para atraer a su audiencia.

3. Mercado y Plaza Pública

El mercado donde se desarrolla una parte importante de la trama muestra un diseño arquitectónico que combina elementos griegos con influencias posteriores:

Plaza de San Pedro: El mercado es visualmente similar a la plaza diseñada por Bernini, aunque esta construcción es posterior a la época clásica griega. La inclusión de este elemento refleja

una mezcla temporal que Disney utiliza para crear un entorno familiar y accesible.

Conclusión

La arquitectura en Hércules no solo establece el contexto visual para la historia, sino que también ayuda a contar las emociones y las dinámicas entre los personajes. Desde el majestuoso templo de Zeus hasta las interacciones cómicas con estatuas icónicas, cada elemento arquitectónico está diseñado para enriquecer la narrativa y sumergir al espectador en un mundo lleno de mitología y aventura.





ARQUI
TECTURA
animada

Colores en Movimiento

La magia de la arquitectura animada

La arquitectura animada es una disciplina que combina elementos de diseño arquitectónico con técnicas de animación, creando espacios dinámicos y visualmente impactantes. El uso del color en esta forma de arquitectura no solo embellece el entorno, sino que también desempeña un papel fundamental en la experiencia del espectador y en la comunicación de emociones y conceptos.

Importancia del Color

1. Emociones y Percepción: Los colores pueden evocar diferentes emociones. Por ejemplo, el azul puede transmitir calma, mientras que el rojo puede provocar excitación. En la arquitectura animada, la elección de colores puede influir en cómo las personas experimentan un espacio.
2. Identidad y Branding: En proyectos comerciales, el color puede ser una herramienta poderosa para la identidad de marca. La arquitectura animada puede incorporar los colores de una marca para fortalecer su reconocimiento y conexión emocional con el público.
3. Guía Visual: El color puede utilizarse para dirigir la atención y guiar a los espectadores a través de un espacio. En animaciones, los cambios de color pueden indicar interactividad o resaltar áreas importantes.

Técnicas de Uso del Color

1. Gradientes y Transiciones: La animación permite la implementación de gradientes que cambian de color, creando una atmósfera en constante evolución. Esto puede hacer que un espacio se sienta más vivo y dinámico.
2. Proyecciones de Color: Las proyecciones pueden transformar un edificio estático en una obra de arte en movimiento, utilizando colores

brillantes para contar historias o evocar sentimientos específicos.

3. Interactividad: En la arquitectura animada, el color puede responder a la interacción del usuario. Por ejemplo, un espacio puede cambiar de color cuando alguien se aproxima, creando una experiencia más inmersiva.

Ejemplos Notables

- Instalaciones de Arte Público: Muchos artistas contemporáneos utilizan la arquitectura animada para crear instalaciones que juegan con el color y la luz, transformando espacios urbanos en galerías de arte temporales.

Museo Guggenheim de Bilbao, donde la luz y el color interactúan con las formas arquitectónicas, muestran cómo el color puede ser un elemento clave en el diseño arquitectónico.

El uso del color en la arquitectura animada no solo se trata de estética; es una herramienta que enriquece la experiencia del usuario, comunica ideas y da vida a los espacios. A medida que la tecnología y las técnicas de animación continúan evolucionando, el papel del color en la arquitectura seguirá expandiéndose, ofreciendo nuevas formas de expresión y conexión con el entorno.

La combinación de color y animación en la arquitectura presenta un emocionante futuro donde los espacios no solo son habitables, sino también interactivos y emocionales. La exploración de esta relación puede llevar a innovaciones sorprendentes en el diseño arquitectónico.



GRA THE AUT



nd eft co



LA ARQUITECTURA EN GRAND THEFT AUTO: CREACIÓN DE MUNDOS URBANOS

La serie Grand Theft Auto (GTA) es conocida por su vasto mundo abierto y su diseño detallado de ciudades. Cada entrega de la saga presenta entornos urbanos que reflejan ciudades reales, lo que permite a los jugadores sumergirse en un entorno familiar pero lleno de posibilidades.

Basadas en Ciudades Reales

Las ciudades dentro de GTA están inspiradas en lugares del mundo real:

Liberty City: Basada en Nueva York, esta ciudad captura la esencia del paisaje urbano con sus rascacielos, calles concurridas y una mezcla de arquitectura histórica y moderna.

Vice City: Inspirada en Miami, Vice City destaca por su estilo art déco y su ambiente tropical, reflejando la cultura vibrante y el diseño arquitectónico característico de la costa este de Estados Unidos.

San Andreas: Este estado ficticio incluye varias ciudades, como
L o s

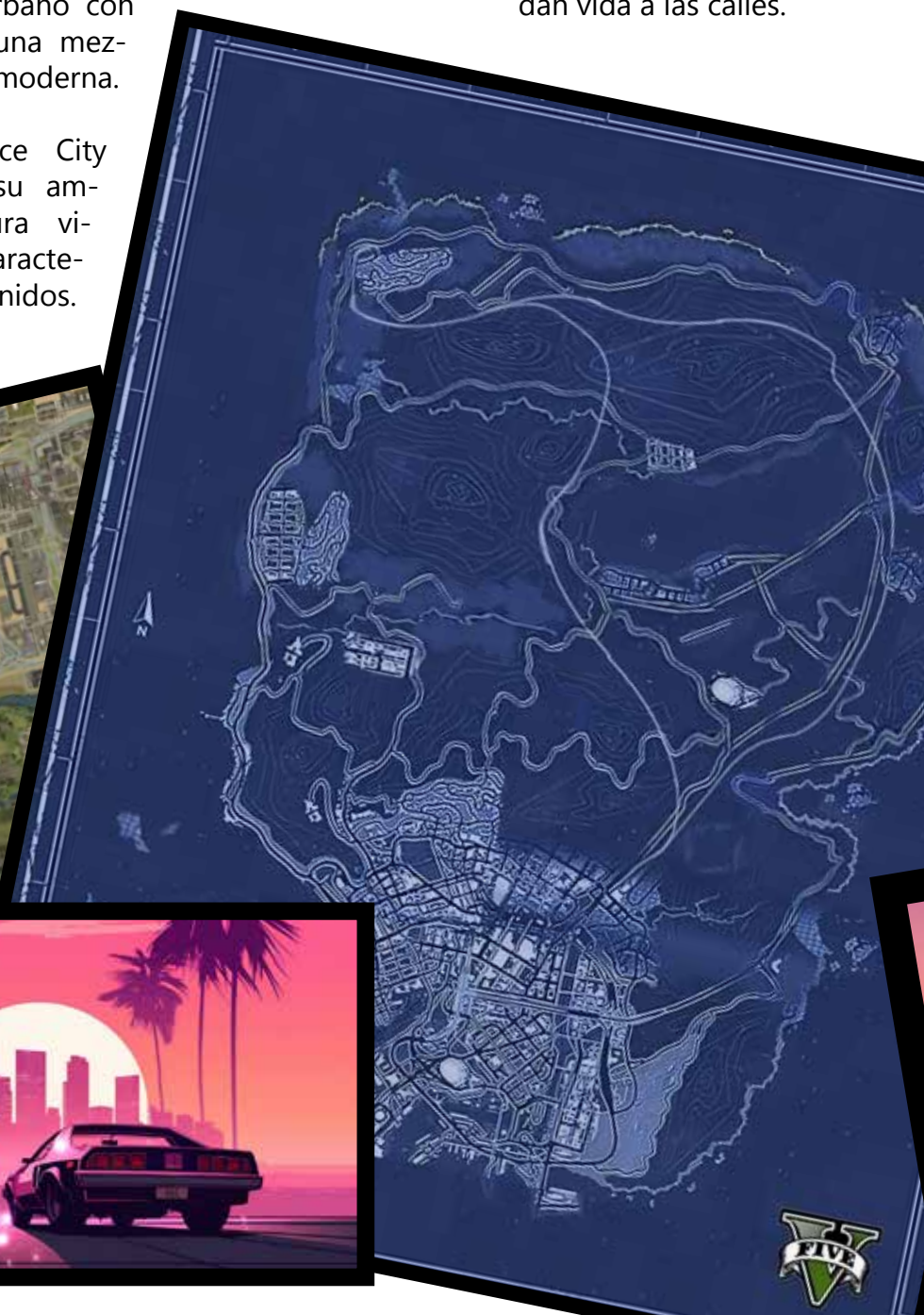
Santos (basada en Los Ángeles), San Fierro (inspirada en San Francisco) y Las Venturas (que recuerda a Las Vegas)

Cada una de estas ciudades presenta un diseño arquitectónico que refleja su identidad cultural y geográfica.

Diseño Detallado

El equipo de desarrollo ha puesto un gran énfasis en el detalle arquitectónico:

Estructuras Variadas: Desde edificios residenciales hasta rascacielos comerciales, cada estructura está diseñada para ser coherente con su entorno. Esto incluye elementos como anuncios publicitarios, iluminación nocturna y detalles texturales que dan vida a las calles.



Interacción con el Entorno: Los jugadores pueden interactuar con muchos elementos arquitectónicos, lo que aumenta la inmersión. Por ejemplo, pueden entrar en edificios, explorar interiores y utilizar el entorno para completar misiones.

Libertad de Movimiento Una de las características más destacadas de GTA es la libertad que ofrece a los jugadores para explorar su entorno. La arquitectura está diseñada para facilitar el movimiento, permitiendo a los jugadores conducir vehículos, caminar o correr por las calles.

2. Ambiente Dinámico Las ciudades están llenas de vida, con peatones, vehículos y actividades cotidianas que crean un ambiente dinámico. Esta atención al detalle ayuda a los jugadores a sentirse parte del mundo urbano que han estado explorando.



La arquitectura en Grand Theft Auto no solo sirve como telón de fondo para la acción del juego, sino que también juega un papel crucial en la creación de una experiencia inmersiva. A través de sus diseños inspirados en ciudades reales y su atención al detalle, GTA logra ofrecer a los jugadores un mundo abierto vibrante y lleno de posibilidades. Este artículo destaca cómo la arquitectura influye en la experiencia de Grand Theft Auto.



grand theft auto



LA ARQUITECTURA DE ASSASSIN'S CREED MIRAGE: UN VIAJE A LA BAGDAD DEL SIGLO IX

Assassin's Creed Mirage nos transporta a una Bagdad vibrante y rica en historia, ambientada en el siglo IX durante el Imperio Abasida. Este juego no solo busca recrear la experiencia de ser un asesino en un mundo abierto, sino que también se enfoca en ofrecer una representación arquitectónica auténtica de una de las ciudades más importantes de la historia.

Bagdad: La Ciudad de Oro

Jean-Luc Sala, director artístico del juego, describe Bagdad como "una ciudad de oro, una ciudad realmente viva". Esta vitalidad se refleja no solo en la multitud de personajes que habitan sus calles, sino también en los elementos naturales que adornan la ciudad, como el agua y el verde de los jardines. Bagdad no es solo un desierto; es un centro de comercio, agricultura y conocimiento.

ASSASSIN'S —CREED MIRAGE

Elementos Arquitectónicos Clave

La arquitectura de Assassin's Creed Mirage se basa en una cuidadosa investigación histórica, ya que no queda ningún rastro tangible de la Bagdad circular del pasado. Los desarrolladores se apoyaron en fuentes documentales y teorías históricas para imaginar cómo era esta ciudad. Uno de los aspectos más destacados es su forma circular, con la residencia del Califa en el centro, lo que simbolizaba su deseo de estar a la misma distancia de cualquier punto de la ciudad. El resultado es una representación inmersiva y viva. Los jugadores pueden pasear por las



ASSASSIN'S CREED MIRAGE

ca-
lles y
recoger fragmen-
tos de códices que des-
bloquean información
sobre la historia, personajes históricos
y el entorno urbano. Este enfoque
educativo complementa la experiencia
de juego, permitiendo a los jugadores
aprender sobre la rica herencia cultural
de Bagdad mientras exploran.


La Recreación Histórica

Assassin's Creed Mirage se sitúa justo
antes de la revolución Zanj, un evento
significativo en la historia islámica. A
través del juego, los jugadores pueden
experimentar el ambiente social y
político que rodeaba a Bagdad en ese
momento. Aunque la ciudad fue
arrasada por ejércitos mongoles
en 1258, el juego in-
tenta capturar su
esplendor
previo a

esta devastación. La atención al detalle
en la arquitectura no solo crea un en-
torno visualmente atractivo, sino que
también ayuda a contar una historia
más profunda sobre el declive del Im-
perio Abasida y su impacto cultural.

La arquitectura en Assassin's Creed
Mirage juega un papel crucial en la
creación de una experiencia inmer-
siva. A través de su diseño cuidado-
so y su representación histórica, los
desarrolladores han logrado recrear
una Bagdad vibrante y llena de vida
que invita a los jugadores a explorar
y descubrir sus secretos. Este enfoque
no solo honra el legado histórico de la
ciudad, sino que también proporciona
un contexto rico para las aventuras
del protagonista, Basim. Este artículo
destaca cómo la arquitectura influye
en la experiencia de Assassin's Creed
Mirage.





Shadow Of The Colossus

SHADOW
OF THE
COLOSSUS

LA ARQUITECTURA DE SHADOW OF THE COLOSSUS:



UN VIAJE A TRAVÉS DE MONUMENTOS COLOSALES

La remake de Shadow of the Colossus por Bluepoint Games no solo busca revivir una obra maestra, sino también realzar su impresionante arquitectura. A través de un enfoque cuidadoso y meticuloso, el equipo ha trabajado para preservar la esencia del diseño original mientras incorpora avances tecnológicos que enriquecen la experiencia visual.

Preservación de la Esencia

Desde el inicio del proyecto, el equipo se comprometió a preservar los lugares importantes del juego original. Utilizando la geometría base del mundo como plantilla, los desarrolladores añadieron detalles y mejoras sin alterar drásticamente la atmósfera que hizo famoso al juego.

Este enfoque permite a los jugadores experimentar una sensación de familiaridad mientras exploran un entorno que ha sido modernizado.

Detalles Arquitectónicos

Uno de los desafíos principales fue mejorar la arquitectura sin perder el sentido de escala y la emoción del original. El equipo comenzó recreando texturas y

elementos arquitectónicos ampliamente utilizados, aprendiendo el lenguaje visual y los principios de diseño del juego original. A medida que avanzaban, se enfocaron en las grandes arenas y estructuras a lo largo del mundo, asegurándose de que cada elemento nuevo se sintiera auténtico y coherente con la visión de Fumito Ueda.

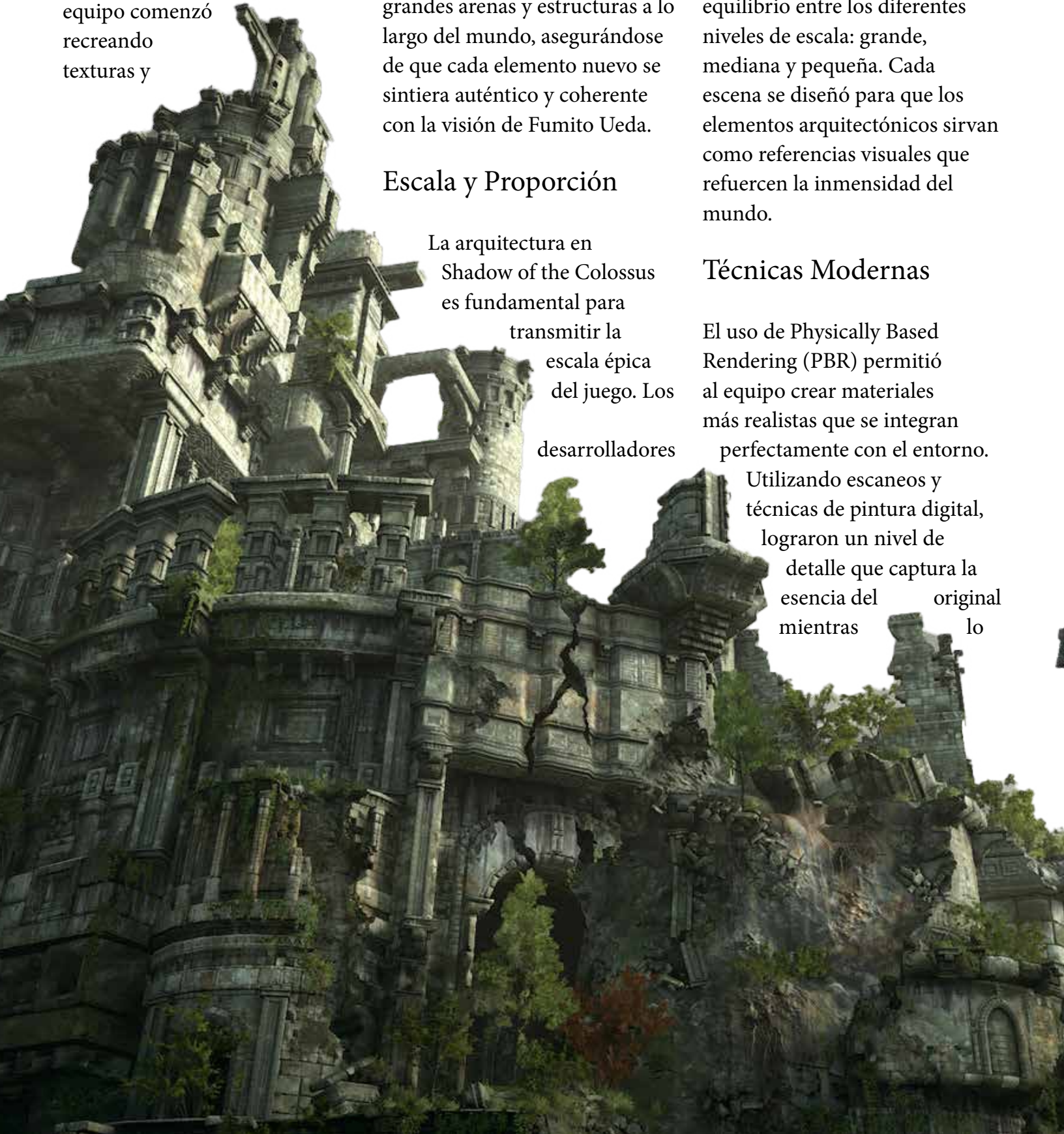
Escala y Proporción

La arquitectura en *Shadow of the Colossus* es fundamental para transmitir la escala épica del juego. Los desarrolladores

prestaron especial atención a cómo los elementos arquitectónicos interactúan con el personaje principal, Wander, y los colosos. Esto se logra mediante un cuidadoso equilibrio entre los diferentes niveles de escala: grande, mediana y pequeña. Cada escena se diseñó para que los elementos arquitectónicos sirvan como referencias visuales que refuercen la inmensidad del mundo.

Técnicas Modernas

El uso de Physically Based Rendering (PBR) permitió al equipo crear materiales más realistas que se integran perfectamente con el entorno. Utilizando escaneos y técnicas de pintura digital, lograron un nivel de detalle que captura la esencia del original mientras lo



moderniza para las expectativas actuales. La atención al detalle en las texturas y materiales asegura que cada estructura no solo sea visualmente impresionante, sino también funcional dentro del juego.

La arquitectura en *Shadow of the Colossus* es un testimonio del compromiso de Bluepoint Games con la preservación y mejora de una obra maestra clásica. A través de técnicas modernas y una profunda comprensión del diseño original, han logrado crear un mundo que no solo es visualmente impresionante, sino que también honra el legado del juego. Cada coloso y cada estructura monumental cuentan una historia, invitando a los jugadores a explorar un entorno rico en

historia y emoción. Este artículo destaca cómo la arquitectura influye en la experiencia del jugador dentro de *Shadow of the Colossus*.



CYBERPUNK 2077

DISEÑO Y ESTÉTICA DE NIGHT CITY

Cyberpunk 2077 es un videojuego que destaca no solo por su narrativa y jugabilidad, sino también por su impresionante diseño arquitectónico. Ambientado en Night City, el juego presenta una mezcla única de estilos que reflejan una visión distópica y futurista del mundo.

Influencias y Estilo Arquitectónico

1. Brutalismo y Futurismo

La arquitectura de Night City se inspira en el brutalismo, un estilo que se caracteriza por el uso de hormigón, formas geométricas angulares y un diseño frío. Este enfoque se alinea con la atmósfera opresiva del juego, creando un entorno que refleja la represión y el control corporativo. Hiroshi Sakakibara, diseñador de entornos del juego,

menciona que este estilo encaja perfectamente con la vida en Night City.

2. Mezcla de Elementos Retro y Futuristas

El diseño arquitectónico combina aspectos retro y futuristas para crear una sensación auténtica de cyberpunk. Por ejemplo, un edificio puede tener una puerta de madera desgastada junto a luces LED modernas, simbolizando la coexistencia de lo antiguo y lo nuevo en un entorno altamente tecnológico.

3. Inspiración Cinematográfica y Cultural

La ciudad toma influencias de obras clásicas del cine y la cultura pop, como Blade Runner y Ghost in the Shell. Estas referencias ayudan a establecer el tono visual del juego, donde los elementos arquitectónicos cuentan historias sobre el entorno distópico.

1. Japantown: Un Área Vibrante

Uno de los lugares destacados en Night City es Japantown, descrito por Sakakibara como un área



vibrante llena de edificios imponentes. Caminar por sus estrechos callejones rodeados de rascacielos ofrece a los jugadores una sensación auténtica de estar en una megaciudad futurista.

2. Atención al Detalle

El equipo detrás del juego ha puesto gran esfuerzo en los detalles arquitectónicos. Desde asientos en terrazas hasta quioscos y actividades cotidianas, cada elemento contribuye a crear una atmósfera inmersiva que invita a la exploración.

Crítica a la Arquitectura

A pesar de su ambición, *Cyberpunk 2077* ha recibido críticas sobre la calidad de su diseño arquitectónico.

Algunos críticos han señalado errores en los modelos 3D que afectan la credibilidad del entorno. Estos problemas pueden restar valor a la crítica social que el juego intenta presentar sobre la vida contemporánea.

La arquitectura en *Cyberpunk 2077* es un componente esencial que complementa la narrativa del juego. A través de su estilo brutalista, la mezcla de elementos retro y futuristas, y la atención al detalle, los desarrolladores han creado un entorno urbano que invita a los jugadores a explorar y sumergirse en una experiencia verdaderamente única. Este artículo destaca cómo la arquitectura influye en la experiencia de *Cyberpunk 2077*.



LA ARQUITECTURA EN

UNCHARTED

A Thief's End

4





En Uncharted 4: A Thief's End, la arquitectura juega un papel crucial en la creación de una experiencia inmersiva y emocionante. A continuación, exploraremos cómo el diseño de los entornos contribuye a la narrativa y la jugabilidad del juego.

Openness y Exploración

La arquitectura en Uncharted 4 se caracteriza por su abiertud y flexibilidad. Aunque el juego no es completamente abierto, ha sido diseñado para permitir una gran cantidad de exploración y múltiples rutas hacia objetivos específicos. Esto hace que el tránsito por el mundo se sienta mucho más improvisado y realista. Por ejemplo, el jugador puede conducir un automóvil alrededor de un volcán en Madagascar o encontrar muchas más manos y pies para trepar terreno, lo cual da una buena ilusión de ser abierto, aunque todos los caminos eventualmente

convergen hacia la siguiente parte de la historia.
Traversal y Accesorios

Además de la expansión de la exploración, Uncharted 4 introdujo algunos accesorios mecánicos innovadores que mejoran la fluidez del juego. El grapplehook, por ejemplo, permite al jugador moverse rápidamente a través de áreas utilizando una combinación de saltos y disparos. Este accesorio no solo facilita la batalla, sino que también se utiliza



para resolver algunos puzzles inteligentes. Sin embargo, el mejor uso del grapplehook es probablemente el drop punch, que añade un toque divertido a la acción.

Pacing y Combate

Otro cambio importante en el diseño filosófico de Uncharted 4 es su ritmo. Anteriormente, los juegos de la serie tenían una alta concentración de combates intensos acompañados de piezas de acción dramáticas, seguida de menos plataforma y solución de acertijos. Uncharted 4 adopta un ritmo inverso, centrándose más en los elementos narrativos, la exploración, los acertijos y la plataforma. Ha habido una disminución significativa en los encuentros de combate, lo cual funciona bien porque enfoca y destaca áreas brillantes como

los elementos narrativos y la plataforma.

Esta reversión del ritmo trabaja bien porque permite momentos precisos e integrados con el medio ambiente, haciéndolo más cinematográfico y comparable a películas como Indiana Jones, que fueron una inspiración para la serie Uncharted.

Momentos Notables

Hay un momento

particularmente interesante en términos de diseño que merece ser mencionado. Durante una secuencia en la que Nate trata de subir una cara rocosa bajo la lluvia después de un accidente reciente, el juego fuerza al jugador a frenarse y tomar holders cercanos sin saltar, algo que normalmente haría. Este requisito de lentitud y precaución refleja exactamente la menor movilidad del personaje en esa situación, siendo un ejemplo interesante de cómo el juego mimesic el comportamiento del personaje.

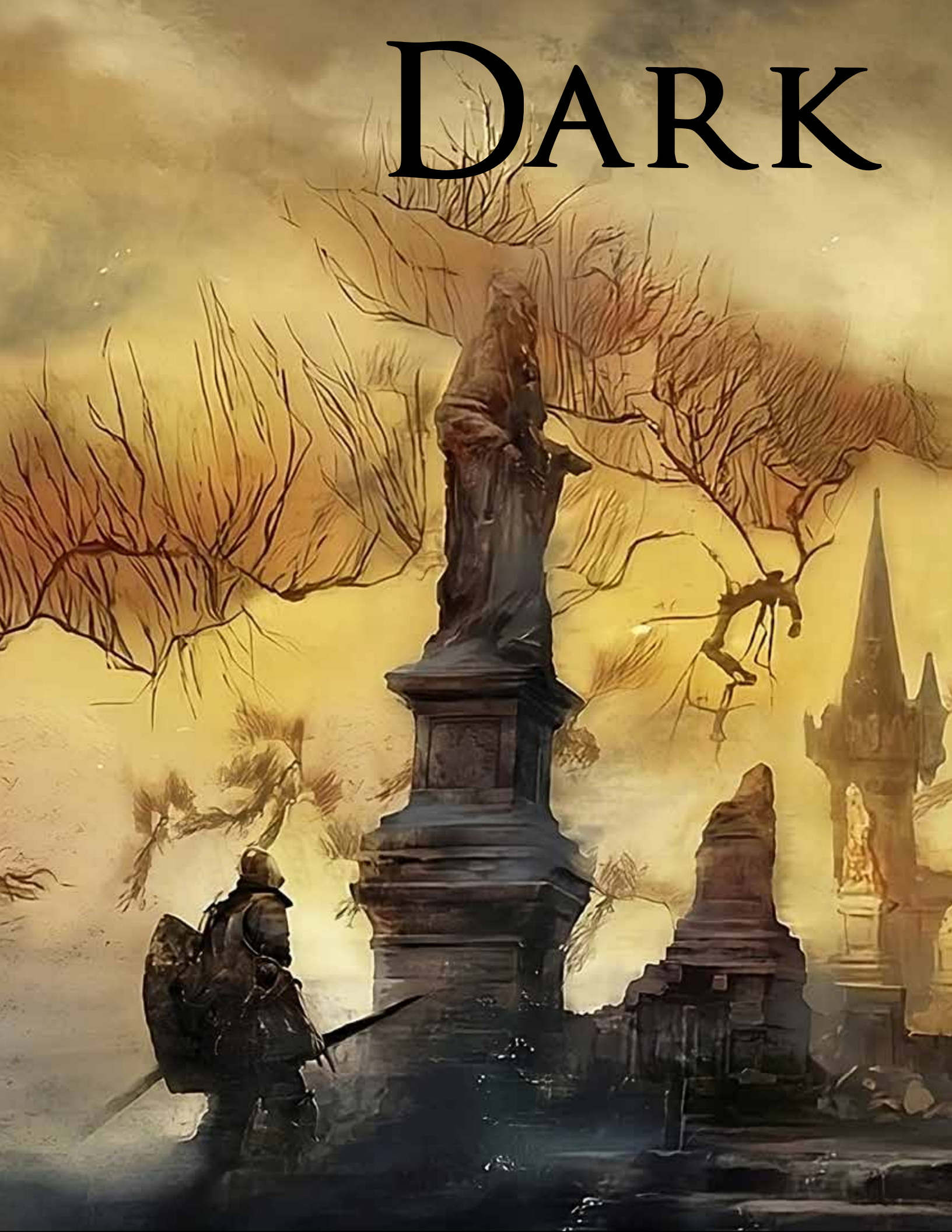
La arquitectura en Uncharted 4: A Thief's End es clave para hacer que el juego se sienta completo y emocionante. Con su enfoque en la exploración flexible, accesorios mecánicos innovadores y ritmo más relajado, el juego crea una experiencia cinematográfica y natural que involucra al jugador en todo tipo de situaciones desde trasladarse por entornos hasta luchar contra enemigos. Debido a estos



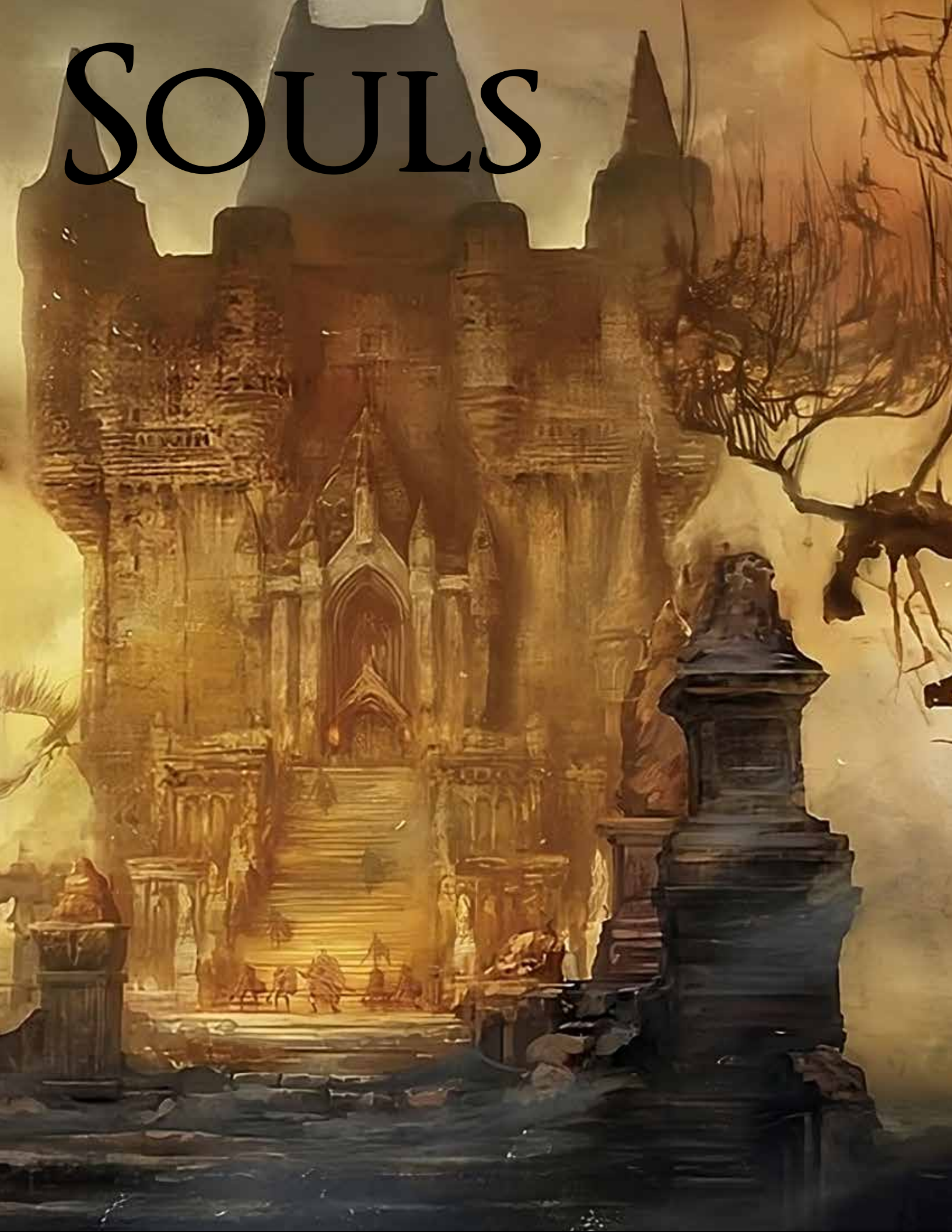
mejoramientos, Uncharted 4: es considerado uno de los mejores juegos de la serie y un adecuado final para la saga de Nathan Drake. Este artículo destaca cómo la arquitectura influye en la experiencia del jugador dentro de Uncharted 4.



DARK



SOULS



LA ARQUITECTURA DE DARK SOULS: UN ESPACIO DE MUERTE Y RUINA



La arquitectura en Dark Souls no es solo un telón de fondo para la acción; es un elemento central que refleja los temas de muerte, ruina y el paso del tiempo. Desde sus góticos arcos hasta sus estructuras en descomposición, el mundo de Dark Souls está impregnado de una atmósfera que evoca la fragilidad de la existencia.

La Temática Central: Muerte

El diseño arquitectónico en Dark Souls orbita alrededor de una idea central: la muerte. La representación de los espacios como prisiones o refugios para los muertos crea una sensación de desolación. La frase que describe a los no-muertos como aquellos que han sido “negados de la muerte” resuena profundamente con la forma en que se concibe la arquitectura del juego. Cada edificación parece ser un contenedor para almas perdidas, atrapadas en un ciclo interminable.

Espacios como Contenedores

La arquitectura en Dark Souls actúa como un “cuerpo” que alberga a los muertos. Ruinas Eternas
Los entornos del juego son eternamente ruinosos, atrapados entre el colapso y la continuidad. Esta



Ruinas Eternas

Los entornos del juego son eternamente ruinosos, atrapados entre el colapso y la continuidad. Esta dualidad se observa en lugares como las Ruinas de New Londo, donde los vacíos sobre un lago ocultan innumerables cadáveres. La Crypta de los No-Muertos en Dark Souls 2 es otro ejemplo, donde una monumental arquitectura funeraria alberga a un gobernante inmortal que espera su propio final.

Una Simbiosis entre Vida y Muerte

La arquitectura en Dark Souls se presenta como un espejo tanto del espacio vital como del espacio funerario. Los catálogos de estructuras —catedrales, castillos, cuevas y chozas— son cuerpos vacíos atrapados en procesos de descomposición orgánica. A medida que descendemos por la Ciudad Anillada, el entorno se vuelve cada vez más putrefacto y lleno de vida parasitaria.

La Ciudad Anillada

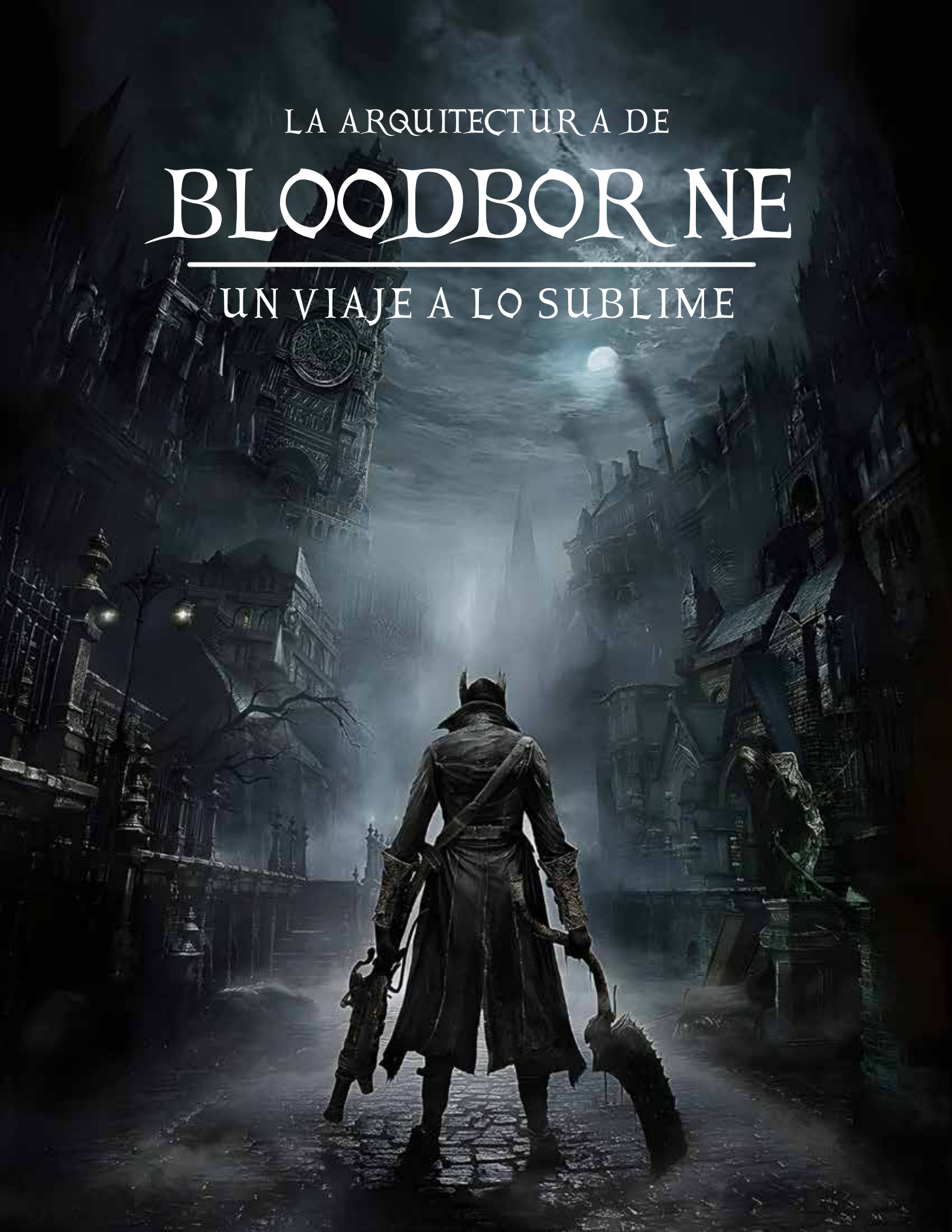
El DLC “The Ringed City” invita a los jugadores a “viajar al fin del mundo”, presentando una ciudad rodeada por una vasta muralla. Este diseño arquitectónico evoca recuerdos del primer encuentro con el juego, donde las estructuras parecen estar vivas, pero también muertas, reflejando el estado del mundo que habitan.



La arquitectura en Dark Souls es más que simple diseño; es una representación poética y simbólica del ciclo de vida y muerte. Las estructuras están diseñadas para ser ruinas desde su concepción, congeladas en un estado hermoso, pero inevitablemente desgastado. En este mundo, el final ha llegado, pero también permanece perpetuamente fuera de alcance, creando una experiencia única que invita a los jugadores a reflexionar sobre su propia existencia dentro de estos espacios cargados de historia. Este artículo destaca cómo la arquitectura influye en la experiencia del jugador dentro de Dark Souls.



LA ARQUITECTURA DE
BLOODBORNE
UN VIAJE A LO SUBLIME



Influencias Arquitectónicas

La arquitectura de Bloodborne se inspira en el estilo gótico y en elementos del manierismo europeo. Este enfoque crea un entorno que es tanto hermoso como perturbador, evocando una sensación de sublime horror. La ciudad presenta una mezcla de estructuras que parecen estar en constante estado de deterioro, simbolizando la caída de la civilización.

Elementos Clave

1. Catedrales y Edificios Góticos:

Las catedrales imponentes y los edificios ornamentados son representativos del estilo gótico, con arcos puntiagudos y detalles elaborados que generan una sensación de grandeza, pero también de desolación.

2. Calles Laberínticas:

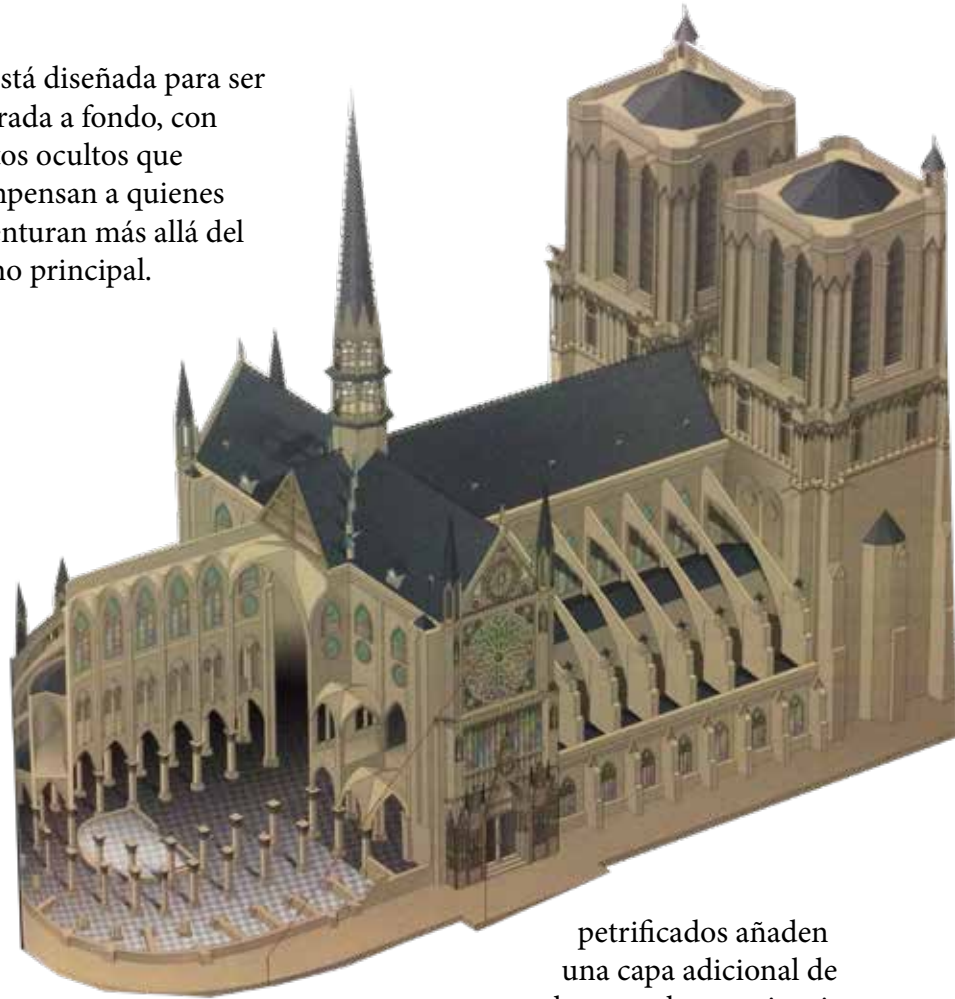
La disposición laberíntica de Yharnam invita a la exploración, creando un sentido de claustrofobia y tensión. Cada esquina puede revelar un nuevo horror o un atisbo del pasado glorioso de la ciudad.

3. Ruinas y Descomposición: La arquitectura refleja el deterioro y la decadencia. Los edificios están en ruinas, lo que simboliza el colapso moral y físico de la sociedad que una vez prosperó.

La Experiencia del Jugador

La forma en que los espacios están interconectados permite a los jugadores experimentar Yharnam como un mundo cohesivo. Cada

área está diseñada para ser explorada a fondo, con secretos ocultos que recompensan a quienes se aventuran más allá del camino principal.



petrificados añaden una capa adicional de horror a la experiencia arquitectónica. Esta interacción entre el espacio y sus habitantes crea una atmósfera única donde el entorno se siente tan amenazante como los enemigos que acechan al jugador.

Un Mundo Vivo

Yharnam no es solo un escenario; es un organismo vivo que absorbe a sus habitantes. Las estatuas emaciadas y los gritos silenciosos de los ciudadanos

La arquitectura en Bloodborne es fundamental para su atmósfera inquietante y envolvente. A través de su diseño gótico, sus calles laberínticas y su representación del deterioro humano, el juego crea un mundo donde el horror y la belleza coexisten. Cada edificio y callejón cuenta una historia, invitando a los jugadores a sumergirse en un universo oscuro lleno de misterios por descubrir. Este artículo destaca cómo la arquitectura influye en la experiencia del jugador dentro de Bloodborne.





ELEDEN

FRINGE



LA ARQUITECTURA DE ELDEN RING: UN MUNDO ABIERTO LLENO DE MISTERIOS

Elden Ring no solo es famoso por su jugabilidad desafiante y su narrativa intrigante, sino también por su increíble arquitectura. El diseño de los entornos es fundamental para sumergir al jugador en la atmósfera única del juego, desde castillos en ruinas hasta paisajes naturales deslumbrantes. La arquitectura en Elden Ring no solo refleja la historia y mitología del mundo, sino que también juega un papel crucial en la jugabilidad, la exploración y la inmersión.

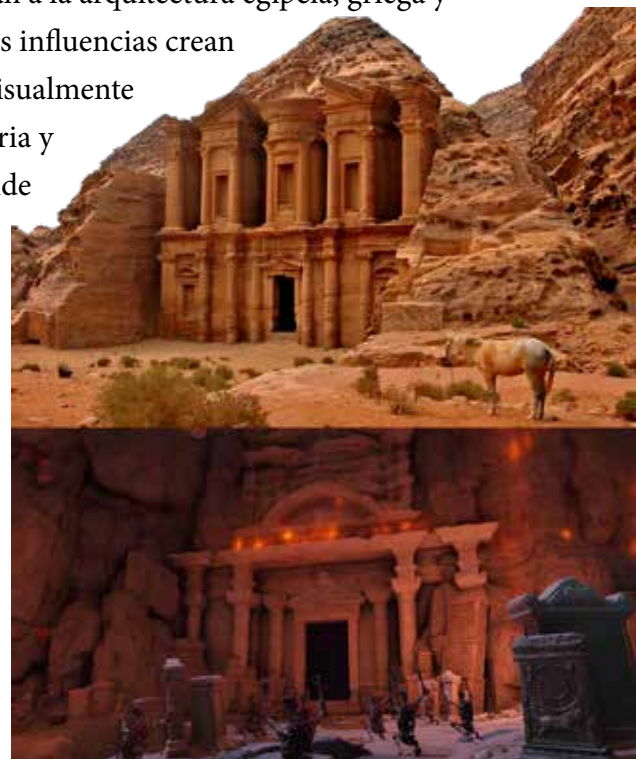
El Mundo Abierto y Su Diseño Urbano

Uno de los logros más impresionantes de Elden Ring es la creación de un mundo abierto masivo, interconectado y sin interrupciones. El diseño de este mundo no sigue la estructura de mapas tradicionales, sino que se enfoca en una sensación de descubrimiento constante. La arquitectura de ciudades y fortalezas, como el Castillo de Stormveil o el Dominio de Leyndell,

está construida de manera que cada estructura no solo tiene una función estética, sino que también guía al jugador a través de sus múltiples capas de exploración. Las ruinas colosales y los caminos sinuosos reflejan la decadencia de un mundo en ruinas, pero también invitan al jugador a desafiar sus límites.

Influencias Históricas y Mitológicas

La arquitectura de Elden Ring está profundamente influenciada por diversas culturas y épocas históricas. El Castillo de Stormveil, por ejemplo, evoca reminiscencias de las fortalezas medievales europeas, con torres imponentes y murallas impenetrables. Por otro lado, los templos antiguos y las estructuras espirituales parecen inspirarse en las tradiciones arquitectónicas de civilizaciones olvidadas, con detalles que recuerdan a la arquitectura egipcia, griega y asiática. Estas influencias crean un mundo visualmente rico en historia y leyenda, donde cada edificio tiene una historia que contar.



La Simbiosis Entre Arquitectura y Jugabilidad

En Elden Ring, las estructuras no son solo lugares donde el jugador avanza, sino que están diseñadas para ofrecer retos y estrategias. Las fortalezas y las mazmorras están llenas de caminos complejos y pasajes ocultos, que invitan a la exploración y recompensan la curiosidad. Las fortalezas de los jefes, como La Fortaleza de los Bosques o el Túnel Subterráneo de Nokron, combinan la arquitectura laberíntica con la necesidad de resolver acertijos para progresar.

La Atmosfera Visual y Emocional

La arquitectura de Elden Ring no es solo funcional, sino que también contribuye a la creación de una

atmósfera emocionalmente poderosa. Las estructuras en ruinas, los bosques oscuros y las tierras desoladas reflejan el declive de un mundo antaño próspero, mientras que las grandes catedrales y castillos evocan una sensación de magnificencia perdida. La arquitectura transmite una sensación de soledad y misterio, clave para la narrativa del juego.

El Terror Implícito en las Estructuras Imponentes

La arquitectura de Elden Ring no solo es impresionante, sino que también tiene la capacidad de infundir una sensación de inquietud y miedo profundo. Muchas de las estructuras del juego están diseñadas para sentirse opresivas,

como

catedrales desmoronadas con techos altísimos que parecen aplastar al jugador con su escala, o túneles oscuros y laberínticos que generan una sensación constante de peligro inminente. Los detalles arquitectónicos, como estatuas distorsionadas, puertas colosales que crujen al abrirse y salas cubiertas de restos de batallas antiguas, amplifican el horror psicológico. Lugares como La Ciudad Subterránea de Nokstella o los abismos que rodean a Fia, la Compañera de la Muerte, evocan un miedo existencial, recordándote que estás explorando un mundo donde lo humano y lo divino colapsaron en algo aterrador. Este diseño logra que el jugador sienta que no pertenece a este lugar, manteniéndolo constantemente alerta y vulnerable.



TEC TURE

CUIDADES VERTICALES

