



Universidad de Valladolid

ARQUITECTURA, CINE, Y VIDEOJUEGOS.

TRABAJO DE FIN DE GRADO

GRADO EN FUNDAMENTOS DE LA ARQUITECTURA

2025

AUTORA: ROCÍO FERNÁNDEZ GARCÍA

TUTORES: SARA MARÍA PÉREZ BARREIRO | MANUEL SÁNCHEZ GARCÍA

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer la redacción de este trabajo de fin de grado principalmente *a mis tutores Sara y Manuel*, por orientarme con gran profesionalidad y disciplina en un tema que despierta el interés de muchos, y que toma gran importancia en la cultura de la era de la información digital que vivimos.

También me gustaría agradecer *a mis padres Jose y Merche* por acompañarme y apoyarme siempre en mis decisiones, y *a mis hermanos David y Andrés*, por ser quienes me enseñaron a jugar desde pequeña y me hicieron amar tanto los videojuegos como el cine.

Y, por último, *a mis amigos jugadores y cinéfilos*. Por todas esas historias y mundos que hemos conocido juntos, y los que aún están por llegar.

"Tú... has hecho posible cada aventura. ¡¡Estoy impresionado!! Toma... Éste es un regalo para ti."

- Kainen, Tombi! 2 (1999)

RESUMEN

La narrativa de los videojuegos tiene la capacidad de desarrollarse en términos arquitectónicos y espaciales, con la diferencia de que, en un videojuego, el jugador no es tan solo un espectador, sino que asume el papel principal a través del personaje que maneja, ofreciendo una experiencia mucho más inmersiva que contemplativa.

Por lo tanto, el siguiente trabajo investiga cuál es el papel que juega la arquitectura en los videojuegos, comprendiendo cómo estas formas de arte virtual suponen experiencias que sobrepasan los límites de lo meramente lúdico o estético. Para ello, se tomarán referencias arquitectónicas y conceptos vinculados al cine, y se analizarán cuatro videojuegos jugados y seleccionados por la autora que responden a las premisas propuestas tratarse de obras reconocidas con profundo significado y simbolismo.

PALABRAS CLAVE

Arquitectura

Videojuegos

Cine

Virtual

Espacio liminal

ÍNDICE

0. INTRODUCCIÓN	8
1. EL ESPACIO ARQUITECTÓNICO EN ARQUITECTURA Y VIDEOJUEGO	9
2. LA ARQUITECTURA Y EL GÉNERO DEL TERROR	11
2.1. LAS PELÍCULAS DE TERROR Y LOS ESPACIOS LIMINALES	11
2.2. TEAM SILENT Y SILENT HILL	13
2.3. ESPACIOS LIMINALES DE SILENT HILL	16
2.4. ESPACIOS SINGULARES DE SILENT HILL	19
3. LA ARQUITECTURA Y EL VIAJE	24
3.1. EL PASEO ARQUITECTÓNICO EN EL CINE	24
3.2. TEAM ICO Y SHADOW OF THE COLOSSUS	27
3.3. ESPACIOS DE SHADOW OF THE COLOSSUS	29
3.4. THATGAMECOMPANY Y SKY: CHILDREN OF THE LIGHT	35
3.5. ESPACIOS DE SKY: CHILDREN OF THE LIGHT	37
4. LA ARQUITECTURA HISTÓRICA COMO ESCENARIO	42
4.1. LA ARQUITECTURA REAL COMO ESCENARIO FICTICIO	42
4.2. THE GAME KITCHEN Y BLASPHEMOUS	44
4.3. ESPACIOS DE BLASPHEMOUS	46
5. CONCLUSIONES	57

0. INTRODUCCIÓN

La arquitectura constituye un elemento imprescindible en **el cine**: Es el escenario, el espacio que aporta lugar y contexto a la trama y sobre el cual se lleva a cabo la acción, ya sea mediante el empleo de arquitecturas construidas, generadas por CGI¹, o conformadas en maqueta. El avance de la tecnología ha permitido el empleo de estas técnicas en el desarrollo de videojuegos, generando modelaje de edificios, ciudades, mapas y hasta mundos enteros. **Los videojuegos** comenzaron como pequeños softwares de entretenimiento, pero a lo largo de su historia y evolución han ganado mucha presencia: Según la AEVI², El sector del videojuego ha crecido en un 16% en 2023, facturando más de 2.339 millones de euros. Muchos videojuegos ponen en valor sus arquitecturas planteadas, permitiendo al jugador recorrerlas y experimentarlas de forma única mediante sus propias mecánicas de juego.

El objeto de este trabajo no es ninguna novedad, ya que hoy en día existen numerosos estudios multidisciplinarios³ que vinculan los videojuegos y la arquitectura⁴ en materias muy variadas, tales como: Diseño de nivel, representación histórica, transformación del espacio, gestión de los recursos, narrativa y cinemática, experimentación en el espacio... Este campo de la investigación, referente a la arquitectura “videolúdica” toma gran importancia hoy en día, ya que los videojuegos tienen un gran peso en la cultura de la actual era de la información.

Siguiendo en esa línea, pero en relación al cine, la arquitectura, y los videojuegos, la autora escoge cuatro juegos por su reconocimiento y su sensibilidad al espacio, y analiza las arquitecturas presentes en ellos, bien sean arquitecturas reales que han sido empleadas literalmente o como fuente de inspiración, u otras de estilo más original y experimental.

Estas obras escogidas serán: *Silent Hill*, *Shadow of the Colossus*, *Sky: Children of the light*, y *Blasphemous*. Al tratarse de juegos pertenecientes a géneros distintos, primero se hará una introducción explicando dispositivos arquitectónicos y cinematográficos para después relacionarlos, y exponer qué papel juega la arquitectura en diversos espacios de cada uno de los videojuegos expuestos.

¹ Computer-generated imagery: Aquellas imágenes generadas por ordenador.

² Asociación española de videojuegos, refundada en 2014 de la aDeSe (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento)

³ Por ejemplo: Game Studies, Brumal, o Culture&History.

⁴ Stouhi, D. (2020, junio 16). *From backdrop to spotlight: The significance of architecture in video game design*. ArchDaily. <https://www.archdaily.com/938307/from-backdrop-to-spotlight-the-significance-of-architecture-in-video-game-design>

1. EL ESPACIO ARQUITECTÓNICO EN ARQUITECTURA Y VIDEOJUEGO

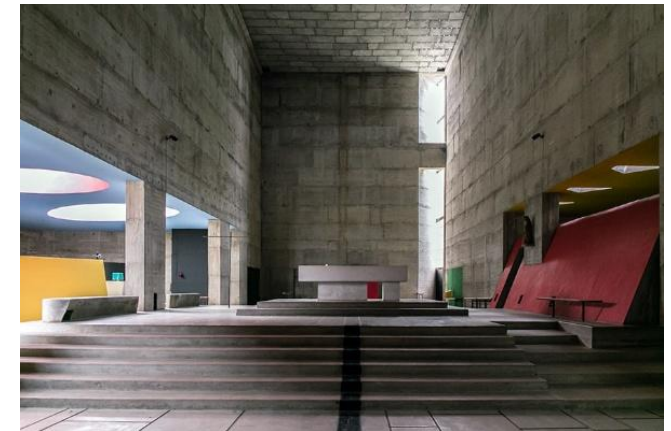
El espacio arquitectónico será la base que nos permita comprender cómo debemos abordar el espacio presente en un videojuego: El juego sabio, correcto y magnífico de los volúmenes bajo la luz del que hablaba Le Corbusier en sus cinco puntos de la arquitectura moderna, expresaba que la arquitectura debe crear belleza e influir en sus habitantes. Tadao Ando exponía mediante sus espacios trascendentes⁵ la espiritualidad y el entorno de la arquitectura, mientras que Peter Zumthor exponía que se trataba de una experiencia sensorial completa a través de los sentidos.⁶ Ante el gran número de definiciones aportadas por los arquitectos, en esta investigación se abordará la parte sensible del espacio, la que se relaciona con lo cinematográfico, lo histórico y en ocasiones, con lo psicológico.

En un videojuego, el espacio es un entorno en donde el jugador puede interactuar conforme a las reglas del juego: El escenario de una historia que se experimenta moviéndose en 2D o 3D. El poder interactuar con la pantalla convierte al espacio en un factor clave para la experiencia de juego⁷. Esta experiencia es la base del entretenimiento en los videojuegos, y genera situaciones que conducen a que el jugador perciba diversas emociones y reflexiones. De la misma manera podemos establecer una equivalencia entre la arquitectura y el videojuego en donde, si bien el ser humano es el habitante de la arquitectura, también es el jugador del videojuego, que encarna un personaje dentro de este.

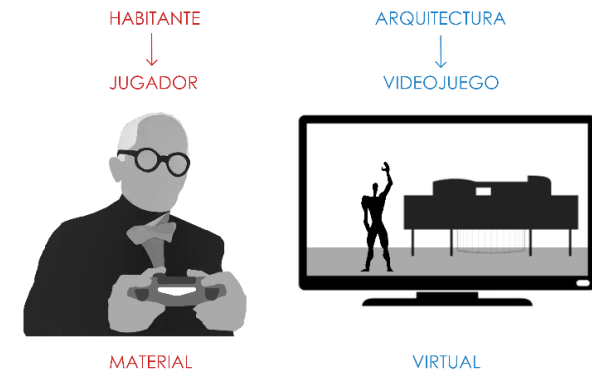
5 Ando, T., & Auping, M. (2003). *Tadao Ando : conversaciones con Michael Auping*. Gustavo Gili.

6 Zumthor, P. (2004). *Pensar la arquitectura*. Gustavo Gili

7 Nitsche, M. (2008). *Video game spaces: Image, play, and structure in 3D game worlds*. MIT Press.



8



9

8 Arquitecturas de Tadao Ando, Peter Zumthor y Le Corbusier

9 Equivalencia entre arquitectura y videojuegos

Por lo tanto, se podría decir que el espacio en un videojuego es también, **la arquitectura virtual** que permite ser recorrida a través de un personaje manejado por el jugador.¹⁰ Este trabajo expone tres diversos bloques que combinan arquitectura, cine y videojuegos.

La arquitectura y el género del terror: Mediante las arquitecturas malditas vistas en pantalla y los conceptos de espacio liminal y valle de lo inquietante, con la saga de Silent Hill como videojuegos ejemplares.

La arquitectura y el viaje: Centrado en la promenade architecturale y la creación de una secuencia de espacios presente tanto en Shadow of the Colossus como en Sky: Children of the light.

La arquitectura histórica como escenario: Desarrollando empleo literal de edificios y espacios históricos existentes como escenarios que inspiran otros ficticios, tomando Blasphemous I y II como modelo.

A lo largo del trabajo también se expondrán las referencias arquitectónicas que han constituido la fuente de inspiración para cada uno de estos videojuegos. Algunas de ellas han sido confirmadas por los desarrolladores de dichos títulos mientras que otras son relaciones producto de la investigación de la autora.



11

12

¹⁰ Sicart, M. (2008). *Defining game mechanics*. Game Studies, 8(2). <https://gamestudies.org/0802/articles/sicart>

11 Escenas de Silent Hill 2 y Shadow of The Colossus
12 Escenas de Sky: Children of the light y Blasphemous

2. LA ARQUITECTURA Y EL GÉNERO DEL TERROR

2.1. LAS PELÍCULAS DE TERROR Y LOS ESPACIOS LIMINALES

No son pocas las películas y series de terror en donde la arquitectura se convierte en la co-protagonista. los hoteles, habitaciones o casas embrujadas, por citar algún ejemplo, en las que los protagonistas, al recorrerlas o habitarlas, experimentan sensaciones negativas de miedo, angustia, o tensión.

En estas obras, se ve cómo el espacio cambia reflejando la psicología de los personajes que la habitan con el objetivo de atormentarlos y desgastarlos emocional y psíquicamente dentro de él. El género del terror lo manifiesta como espacios que desempeñan una función arquitectónica opuesta a la deseada: Los protagonistas que habitan edificios malditos son, tarde o temprano, condenados en lugar de sentirse seguros en él, y en el peor de los casos, enloquecen o mueren.¹³

Muchas de estas arquitecturas de pantalla, se presentan aisladas o abandonadas: El hotel Overlook se encuentra en la ladera de un monte en Oregón, Hill House se ubica en Georgia, la habitación 1408 pertenece al hotel Roosevelt en Nueva York, sin embargo, en la película se llega a concebir como un espacio completamente aislado de las otras habitaciones.

¹³ Garrido, I. (2023, 6 de noviembre). *Arquitectura victoriana y su relación con el cine de terror*. Architectural Digest. <https://www.admagazine.com/articulos/arquitectura-victoriana-y-su-relacion-con-el-cine-de-terror>



14



15



16

¹⁴ Kubrick, S. (Director). (1980). *El resplandor* [Película]. Warner Bros.

¹⁵ Flanagan, M. (Creador y Director). (2018). *La maldición de Hill House* [Miniserie]. Netflix.

¹⁶ Håfström, M. (Director). (2007). *1408* [Película]. Metro-Goldwyn-Mayer; Dimension Films.



17

Este aislamiento o abandono, una de las características principales de las arquitecturas terroríficas o embrujadas de la gran pantalla, radica en la pérdida de datos o escala, los cuales el ser humano precisa para poder establecer un estado mental relajado o positivo. Este sentimiento está profundamente ligado al “valle de lo inquietante”, término originalmente empleado por el robotista Masahiro Mori en 1970, sostiene que al percibir un elemento que parece humano, pero no lo es, se tiene una reacción de rechazo o miedo ante lo que se ve, despertando un instinto de supervivencia.

Lo inquietante se puede hacer presente en el espacio, mediante las visiones de una arquitectura tan descontextualizada que dan lugar a lugares o parajes sumamente inquietantes.¹⁸ A partir de 2019, estos espacios ganaron mucha popularidad en internet, llamados “Espacios liminales”. Tomaremos la definición de espacio liminal como aquel espacio de carácter onírico que, debido a la falta de contexto, datos o escala, produce una sensación “por lo general” negativa o de rechazo en el ser humano.

17 Ejemplos visuales de espacios liminales

18 Villalobos Guzmán, S. A. (2024). *Espacios liminales: El valle inquietante reflejado en la arquitectura*. Bitácora Arquitectura, 54.



19



20



21

19 Fowler, J. (Director). (2020). *Sonic the Hedgehog* [Película]. Paramount Pictures.

20 Hooper, T. (Director). (2019). *Cats* [Película]. Universal Pictures.

21 Verbinski, G. (Director). (2011). *Rango* [Película]. Paramount Pictures; Nickelodeon Movies.

2.2. TEAM SILENT Y SILENT HILL

ANTECEDENTES

En este trabajo se analizará únicamente el contenido creado por el equipo Team Silent, que comenzó con la primera entrega para PlayStation, *Silent Hill*²² en 1999, y terminó con *Silent Hill 4: The Room*²³ en 2004. Los juegos demuestran que fueron inspirados por varias fuentes: Algunas de ellas son las novelas de Stephen King como *La Niebla*²⁴, películas como *La Escalera de Jacob*²⁵ o *El Resplandor*, y otros videojuegos previos como *Resident Evil*²⁶. Esta saga pasaría a la historia por ser una de las franquicias más influyentes y emblemáticas dentro del género de los videojuegos de terror psicológico, que hace hincapié en su atmósfera opresiva, la generación de mundos inquietantes, y su narrativa, muy profunda y simbólica que estudia las emociones más oscuras de sus personajes.

ARGUMENTO

Se exponen las historias de los distintos personajes en Silent Hill: Un pueblo ficticio ambientado en Maine, EE.UU. que, a pesar de que anteriormente se trataba de un lugar sumamente turístico y visitado, ahora está abandonado debido a que se encuentra embrujado. El pueblo es capaz de cambiar su apariencia para reflejar el estado mental de cada personaje que lo recorre, materializando traumas e inseguridades mediante escenarios pesadillescos, y monstruos que los habitan. Para poder salir del pueblo maldito, los personajes deberán sobrevivir haciendo frente a sus propios miedos.

22 Konami. (1999). *Silent Hill* [Videojuego]. Konami.

23 Konami. (2004). *Silent Hill 4: The Room* [Videojuego]. Konami.

24 King, S. (1980). *Las cuatro estaciones* (pp. 405-479). Editorial Plaza & Janés.

25 Kadish, A. (Productor), & Suykin, J. (Productor). (1990). *La escalera de Jacob* [Película]. TriStar Pictures.

26 Capcom. (1996). *Resident Evil* [Videojuego]. Capcom.



27



28

27 Juegos desarrollados por Team Silent

28 Plano completo de Silent Hill

JUGABILIDAD

Para jugar a Silent Hill debemos entender este pueblo como **un espacio liminal que cambia de apariencia**. Desde la perspectiva de los personajes que manejaremos, podremos ver el pueblo de dos formas:

El mundo de niebla. Referente al pueblo en su estado real, de aspecto inquietante abandonado por el ser humano. Cubierto siempre de una densa niebla²⁹ que representa las mentes confusas y el desconcierto de los personajes.

El obstáculo constante que es la niebla provoca una falta de contexto y escala en todo el pueblo y lo hace inquietante, generando una condición de "liminalidad" en este.

El mundo de pesadilla. La forma más horrible del pueblo, de exacta distribución, pero de materiales y acabados que se componen de estructuras metálicas oxidadas, y gamas de colores siempre cálidos y oscuros, con tonos rojos y marrones.

La intención es generar un espacio más sensorialmente agresivo para el jugador, pasando de la inquietud al peligro inminente. A lo largo del juego se producen transiciones entre los dos mundos de manera difusa, haciendo que el jugador pierda la noción del lugar y se pregunte constantemente en dónde se encuentra.³⁰

*"El terror psicológico tiene que agitar el corazón humano [...] Supone dejar al descubierto sus emociones más básicas"*³¹

- Takayoshi Sato³²

²⁹ ArquíVolta. (2018, 1 de octubre). *La arquitectura de las ciudades imaginarias*. ArquíVolta.

<https://estudioarquivolta.wordpress.com/2018/10/01/la-arquitectura-de-las-ciudades-imaginarias/>

³⁰ Muñoz, A. L. (2015). *Construction of the Fantastic in Silent Hill 4: The room*. *Brumal Revista De Investigación Sobre Lo Fantástico*, 3(1), 55-72.

³¹ Fun TV. (2001). *The making of Silent Hill 2* [Documental]. Konami Computer Entertainment Tokyo.



33

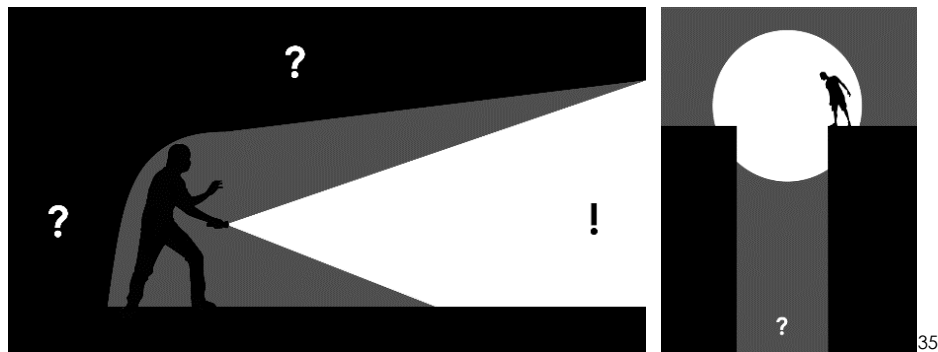


34

³² Takayoshi Sato, director de CGI y diseño de personajes en

33 Mundo de niebla

34 Mundo de pesadilla



35

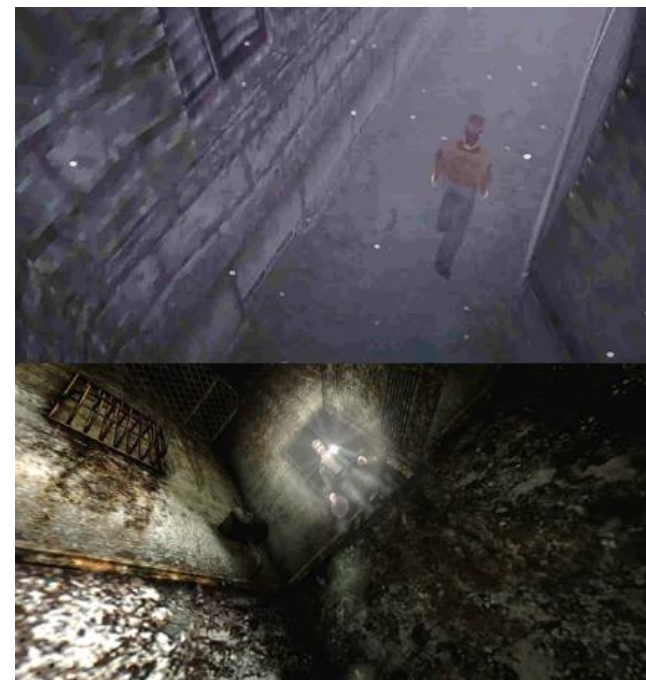
Algunas técnicas que son empleadas como mecánicas del juego son **la cámara en tercera persona**³⁶. Aquí se aborda mediante el uso de ángulos picados o contrapicados con juegos de luces y perspectivas para acentuar una característica del espacio o habitación en donde el jugador se encuentre: Por ejemplo, un callejón visto desde arriba produce una sensación de ser vigilado por alguien. Mientras que un foso visto desde abajo enfatiza la profundidad desconocida de dicho foso.

El uso de una linterna en un espacio oscuro. Produce una pérdida total de datos sobre las regiones que no están alumbradas, generando un efecto túnel con la luz y la oscuridad.: La linterna que el personaje siempre lleva consigo es un elemento clave, puesto que, sin ella, los espacios más oscuros perderían su visibilidad por completo, exponiéndolo al peligro.

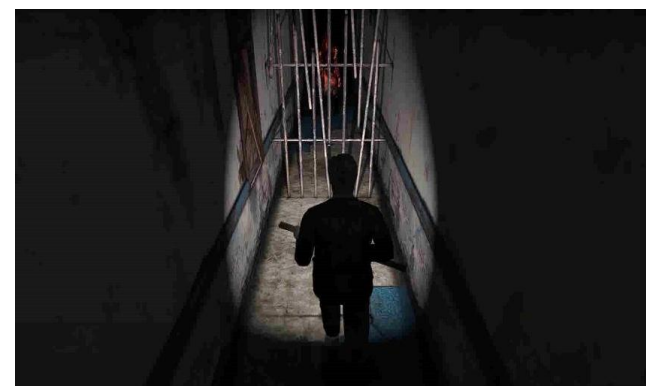
El sonido de la radio avisa cuando el protagonista está cerca de un peligro, emitiendo una estática que rompe el silencio presente en muchas áreas del mundo de niebla. Esto hace que dotemos de gran importancia el espacio, ya que aporta pistas a cerca de la escala del espacio que se está recorriendo.

35 Diagramas de visión

36 Los videojuegos se abordan visualmente en primera persona "la cámara a través de los ojos del personaje", o en tercera persona "la cámara siguiendo al personaje"



37



38

37 Uso de picados y contrapicados

38 Uso de linterna en pasillo a oscuras

2.3. ESPACIOS LIMINALES DE SILENT HILL

Los espacios liminales en la saga de Silent Hill son abstractos y representan mediante la arquitectura la psicología de sus personajes.

ESCALERA DEL EDIFICIO DE SOCIEDAD HISTÓRICA – SILENT HILL 2

Este edificio se concibe como un pequeño museo que permite al jugador aprender a cerca del pasado histórico de Silent Hill.

Lo que más salta a la vista es un gran agujero que hay en medio de la sala principal, con unas estrechas escaleras que descienden hacia un sótano: Estas escaleras tienen un aspecto pétreo y agrietado de color verdoso, tratamiento completamente distinto al de las paredes del museo, que son de papel pintado. Esto nos indica que este lugar tan angosto no pertenece realmente al museo, sino que es un espacio liminal.

Siendo el único camino posible a seguir, el jugador hace que el protagonista comience a descender: Al hacerlo, se da cuenta de lo largas que son estas escaleras, acompañado por el incansable sonido de la sirena que augura de nuevo la transición al mundo de pesadilla y tardando más de dos minutos en bajarlas. Esto construye una tensión creciente a medida que se desciende.



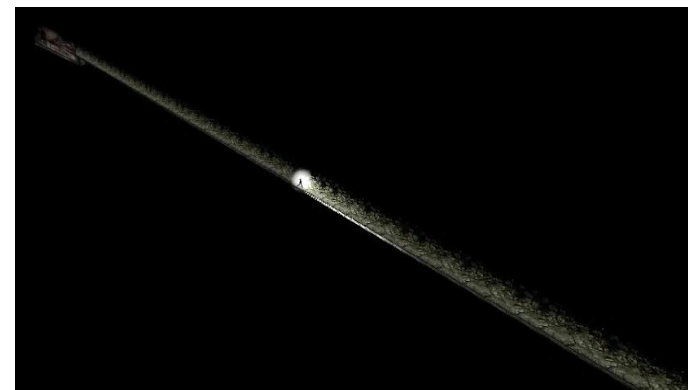
39 Vista frontal del museo
40 Escaleras dentro de agujero
41 Pasillo de escaleras

Al verlas en sección, revelan ser un espacio de aproximadamente 400 escalones en el que el jugador bajará unos ochenta metros en vertical, sin descansillo alguno. Esta larguísima arquitectura no es solamente el paso de un edificio a otro, sino que es también la transición psicológica mediante la cual estamos profundizando cada vez más en la mente del protagonista, camino a adentrarse en lo más hondo de su mente oscura y dañada con el objetivo de resolver el misterio concerniente a su pasado.

LA HABITACIÓN DE ÁNGELA – SILENT HILL 2

La habitación de Ángela es otro mundo de pesadilla que el jugador podrá visitar a partir del último acto del juego. Al igual que los protagonistas, los personajes secundarios experimentan las pesadillas como reflejo y materialización de sus propios traumas. La definición de este espacio es la de un pequeño escenario abstracto sobre el cual se nos hace testigos de un recuerdo que es a su vez una realidad trágica.

Es una habitación pequeña, de unos veinte metros cuadrados y sin ventanas cuyo único mobiliario consiste en una cómoda con una televisión encima. Este detalle revela que la sala en cuestión es una abstracción inquietante de un recinto doméstico. Su cerramiento consiste en un techo muy alto de reja metálica, y cuatro paredes de tejido cutáneo humano. En dichas paredes se observan también una serie de agujeros con pistones metálicos que se mueven dentro de ellos, toda la habitación se concibe casi como una celda que mezcla lo mecánico con lo biológico.



42

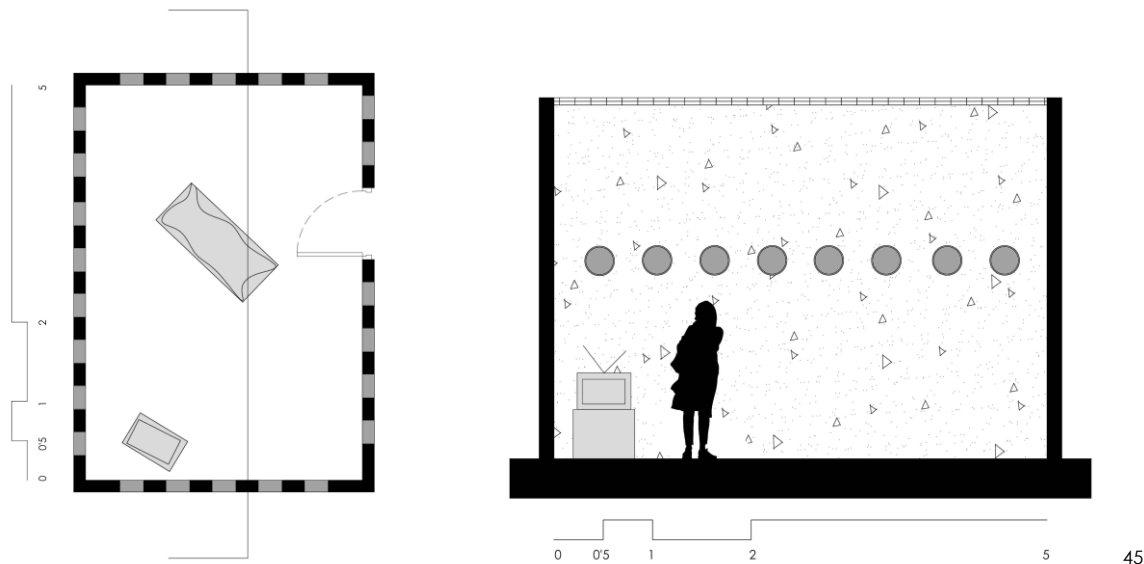


43



44

- 42 Vista en sección de escaleras
43 Ángela Orosco, personaje de S.H.2
44 Habitación de Ángela



El significado de esta habitación toca temas muy sensibles. La función de la arquitectura en los espacios liminales de Silent Hill es la de servir a la narrativa de la escena de manera abstracta, casi teatral: En lugar de desarrollar la escena en una casa con materiales convencionales, se opta por un espacio descontextualizado en donde se juega con los sentidos del tacto y de la vista.

El juego en este caso, sugiere de manera muy sutil al jugador un abuso doméstico y sexual que aún está presente en la mente del personaje, y que el pueblo maldito materializa como un espacio basado en las experiencias de ese trauma. Es el uso de la arquitectura como un arma psicológica que perturba y ataca a lo más profundo de la psique de una persona.



46

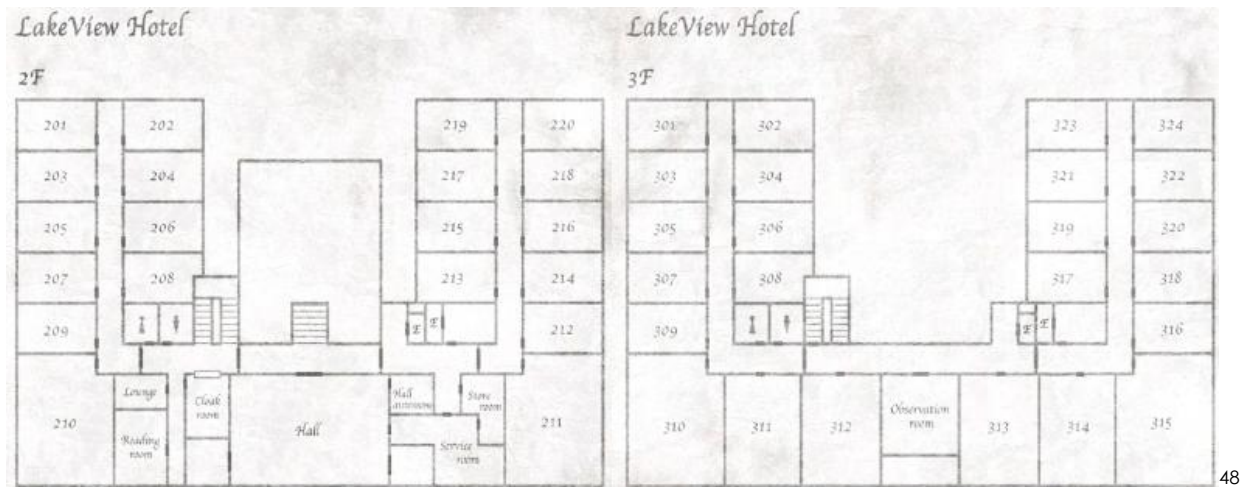


47

- 45 Planimetría de la habitación de Ángela
- 46 Acabados en paredes y techo
- 47 Pistones en paredes

2.4. ESPACIOS SINGULARES DE SILENT HILL

HABITACIÓN 312 DE LAKEVIEW HOTEL – SILENT HILL 2



El hotel LakeView es el último nivel del juego: Un hotel en forma de U con vistas al lago que consta de dos accesos: Uno al norte rodado y otro al sur mediante un embarcadero en el lago que da paso a unas escalinatas que llevan al patio sur, la entrada se produce entre el restaurante y la cafetería.

Tiene tres plantas y dos alas con once habitaciones en cada una. En la planta baja, el ala este comprende las dependencias para el servicio. El cuerpo principal del hotel desaparece en el tercer piso, se accede a él por unas escaleras de dos tramos en el ala oeste. Este hotel está inspirado en el hotel Stanley⁴⁹, que fue la inspiración para “El Resplandor”⁵⁰. Se observan claras similitudes en torno a la distribución de la planta, la elección de los materiales del alzado y en un todo, el estilo neocolonial norteamericano.

48 Planimetría original del hotel LakeView
Freelan Oscar Stanley, Thielman Robert Weiger y Henry Rogers. (1907 – 1910) *The Stanley Hotel*, Colorado, EE.UU.
50 King, S. (1977). *El resplandor*. Doubleday.



51



51 Alzado sur del hotel Lakeview

Ambas construcciones son eclécticas, de fachadas simétricas y cubiertas inclinadas abuhardilladas, integran composiciones de jardines tradicionales a pequeña escala, así como intercolumnados de madera e influencias del estilo colonial inglés.

La sala del cuerpo central contiene unas escaleras de un tramo que llevan a la segunda planta. Desde aquí se puede observar la estructura de madera vista, lo que conduce a la deducción de que *el hotel LakeView* estaría construido mediante una estructura de madera “balloon frame”⁵³. Muy empleada en Estados Unidos ya que la madera era la mejor opción estructural en el siglo XIX⁵⁴, debido a su rápido y fácil montaje que podía ser realizado por un solo carpintero.

También se observan papeles pintados blancos y zócalos de madera en los pasillos y otras zonas comunes. En general los edificios eran revestidos por el exterior con chapados de ladrillo o de piedra, pero tanto *el hotel LakeView* como el hotel Stanley tienen un acabado de tablas pintadas de blanco con cubierta de tejas rojas planas.

La versión de pesadilla del hotel es bastante parecida a la del original, aunque de aspecto más sucio, lo liminal del hotel radica en la descontextualización de las zonas comunes, extendiendo los pasillos y las dependencias en longitudes infinitas, incomprensibles.

52 Alzado principal del hotel Stanley

53 Balloon frame: Tipología estructural estadounidense del siglo XIX

54 Condit, C. W. (1975). *American building: materials and techniques from the first colonial settlements to the present*. University of Chicago Press.



55



56



57

55 Vista de sala principal

56 Pasillo de ala tipo

57 Pasillo de ala tipo liminal



La habitación 312 es el lugar en donde ocurre el clímax de la historia: Al llegar aquí, el jugador descubrirá la verdad que dará paso a la escena final del juego. Es una habitación de hotel sencilla: Las paredes son de papel pintado verde y mobiliario clásico, acorde con el estilo del hotel. Cuenta con su propio baño⁵⁹ y con dos grandes carpinterías que dan a un balcón con vistas al lago.

Lo doméstico de esta habitación choca con los espacios abstractos vistos anteriormente en el hotel: Posee colores apagados y se encuentra en perfecto estado, siendo un lugar seguro para el personaje. La gran importancia de la habitación radica en cómo la narrativa de la historia hace saber al jugador desde el principio del juego que llegar a este espacio es su objetivo.

58 Planimetría de la habitación 312

59 Inaccesible dentro del juego, pero asumible debido a las imágenes de la distribución de la habitación



60



61

60 Habitación abstracta

61 Habitación 312

PRISIÓN ACUÁTICA – SILENT HILL 4: THE ROOM

Es uno de los mundos de pesadilla que el jugador puede visitar. Una prisión para niños huérfanos que se erige en algún lugar del lago Toluca⁶². Consiste en un cuerpo cilíndrico que consta de azotea, tres plantas, y dos sótanos. Puede recorrerse desde el exterior mediante su rampa helicoidal, o por las escaleras circulares del interior.

La distribución en planta está basada en el panóptico⁶³ y agrupa ocho celdas en cada planta con un pasillo concéntrico exterior y son vigiladas desde la sala principal central, la cual contiene una escalera de mano para moverse entre plantas.

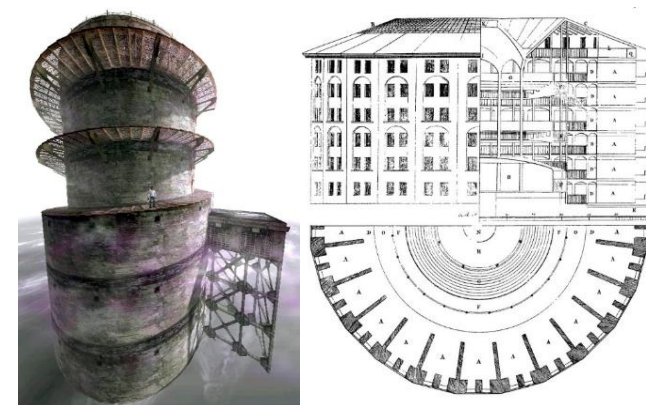
Uno de los principios de los esquemas carcelarios es la división de las zonas: Los individuos encarcelados deben permanecer en sus celdas, donde se les establece una conducta obediente y una reforma psicológica. Las distribuciones y recorridos de las dependencias comunes deben ser claras y sencillas de recordar para los guardianes. Esto permite evitar la fuga o la desaparición de los presos⁶⁴.

La prisión acuática, que tiene un aspecto pétreo, está diseñada como un laberinto para sus presos: Dentro de algunas celdas hay agujeros por los que se puede bajar a la planta inferior. Los ventanucos hacia la habitación del guardián son mínimos por lo que son dependencias muy oscuras. Sin embargo, las escaleras circulares hechas para el guardián tienen un recorrido muy claro y solo se cierran perimetralmente a partir de la mitad del cilindro.

⁶² Lago Toluca: Ver plano de Silent Hill (página 10)

⁶³ Panóptico: Esquema de arquitectura carcelaria circular creada por el filósofo Jeremy Bentham en donde el guardián se coloca en el centro y las celdas en las periferias del círculo.

⁶⁴ Foucault, M., & Garzón del Camino, A. (1984). *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión* ([14a ed.]). Siglo XXI de España Editores.



65



66

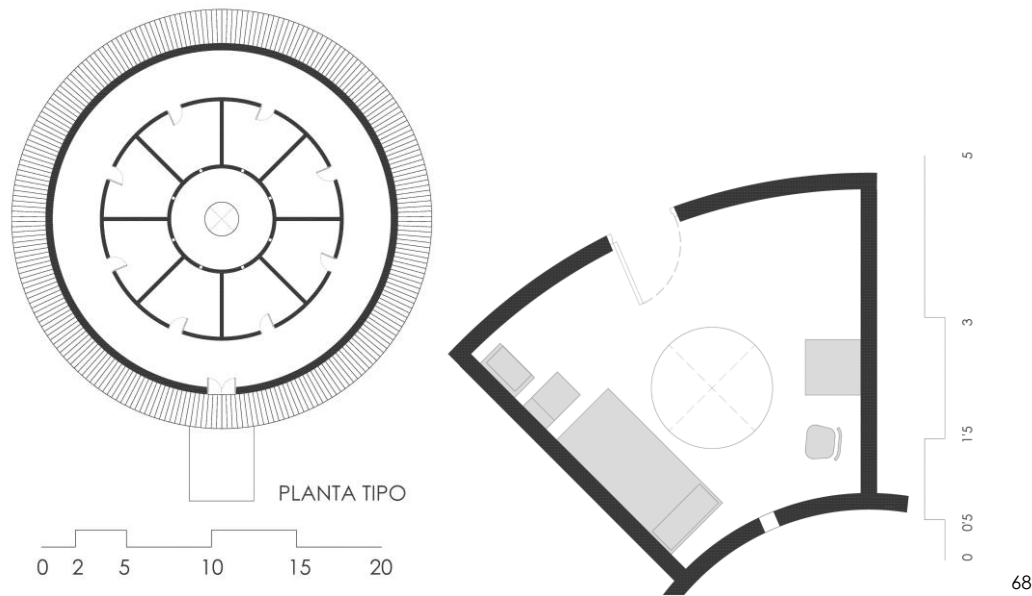


67

65 Prisión acuática desde exterior y Panóptico de Bentham

66 Celda tipo

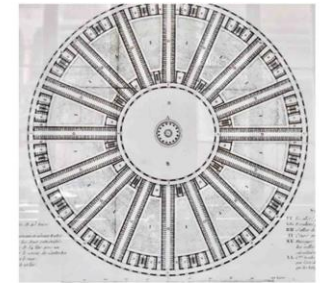
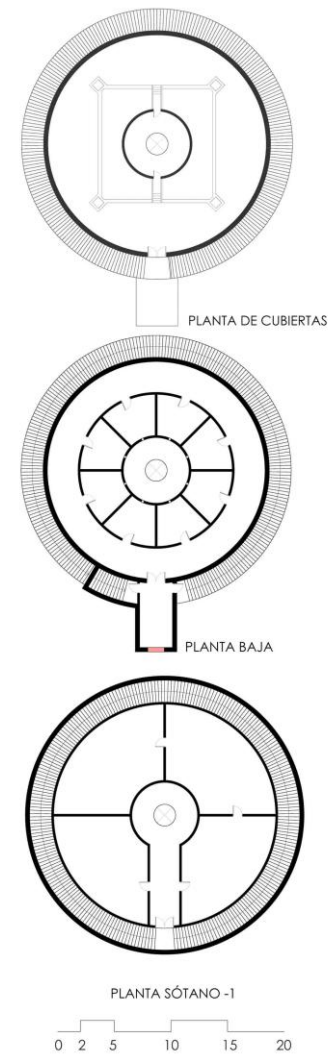
67 Escaleras circulares



El concepto de la vigilancia y la funcionalidad de un espacio se hace presente en edificios de otros usos, como en los hospitales, donde la vigilancia se produce con el propósito de sanar a los pacientes y evitar que empeoren. Implica unas instalaciones muy higiénicas y un recorrido igualmente eficiente que el de una cárcel.

Un ejemplo de esto es el proyecto para el hospital de París de Bernard Poyet. La distribución panóptica permite una distribución céntrica de dieciséis pasillos rectos que conectan con otro circular por el radio exterior. Las camas se agrupan de dos maneras: en línea a lo largo de los pasillos rectos o de doce en doce dentro de las pequeñas habitaciones, en el plano también se observa que poseería más de una planta. Las similitudes de este proyecto con *la prisión acuática* se expresan en su recorrido funcional céntrico y la capacidad para vigilar, ya sea desde el centro o desde la circunferencia a quienes lo habitan.

68 Planimetría de planta tipo y celda tipo



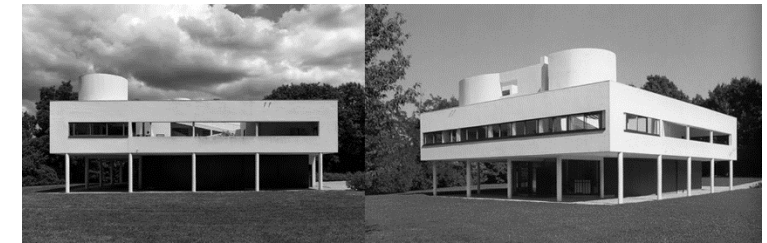
69 Plantas de prisión acuática con esquema del hospital de París

3. LA ARQUITECTURA Y EL VIAJE

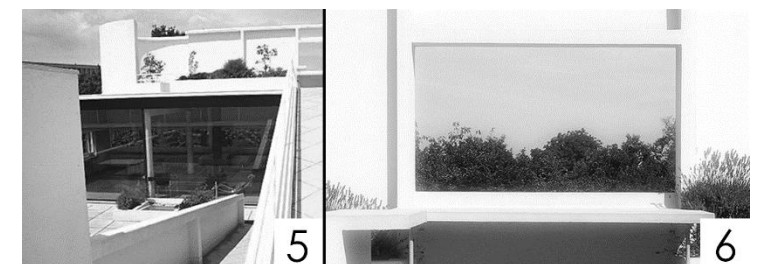
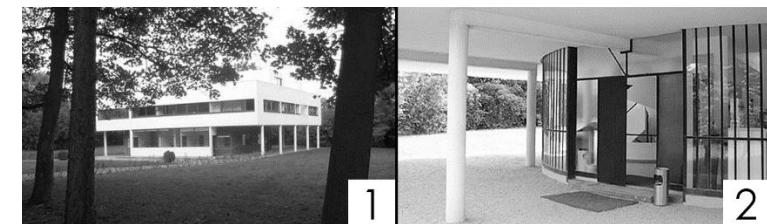
3.1. EL PASEO ARQUITECTÓNICO EN EL CINE

Para experimentar la arquitectura en todo su esplendor, esta debe ser recorrida por el habitante. Aunque anteriormente se ha abordado el recorrido funcional de las cárceles y los hospitales, ahora vamos a profundizar en un paseo arquitectónico que trasciende más allá de la funcionalidad espacial, hablamos de la promenade architecturale o paseo arquitectónico. Para entender este concepto tomemos como referencia la obra de Le Corbusier, en donde se aprecia notablemente una preocupación por el itinerario que se sigue al visitar un espacio arquitectónico: El edificio y su entorno. Una secuencialidad de escenas que recogen momentos de transición entre los espacios, con variaciones en el flujo y ritmo al que se avanza entre ellos, y la perspectiva con la que se perciben.

Es, por lo tanto, una experiencia en donde el individuo percibe la arquitectura y el entorno que la rodea de manera profundamente visual y emocional. Este concepto se refleja principalmente en el recorrido de la villa Savoye. De manera resumida, el trayecto empieza por el entorno de la vivienda, el habitante se acerca a la casa [1] y se adentra en ella [2], procediendo a transitarla por el interior [3] de manera ascendente a través de su rampa [4] y [5] para finalizar en la terraza frente a una vista del entorno exterior [6] enmarcada por la propia arquitectura que se acaba de recorrer. Es una narrativa circular. La visita empieza y acaba con el mismo elemento: la mirada al entorno.



70



71

70 Le Corbusier (1931) - Villa Savoye, Poissy, Francia.
71 Paseo de la Villa Savoye

Generar un paseo arquitectónico a través de una pantalla es una tarea algo más complicada debido a que el habitante no se encuentra materialmente en ese lugar, no está recorriendo el espacio con su mirada ni su presencia sino a través de la lente de una cámara que debe ser quien recorra el espacio por él. Por lo tanto, el orden de los actos a la hora de contar una historia es importante para que alguien que no está allí presencialmente, pueda entenderla bien.

Claro que, en el objeto de una película, **el espectador está sujeto a las decisiones** del director y el trabajo del sonido y de la cámara o animación. Realmente se está dejando llevar por el propio guion, por lo que la promenade de una película es visual y sensorial, pero no presencial.

Sin embargo, en el cine expresionista se vieron ejemplos de integración del paseo arquitectónico en la pantalla mediante originales técnicas de cámara, y escenarios con juegos de luces y sombras como las estéticas distorsionadas en “*El gabinete del doctor Caligari*”⁷², las escenas en movimiento y los personajes simbólicos de “*Les mystères du château du dé*”⁷³, o las escenografías urbanas y edificios presentados en “*Metrópolis*”⁷⁴.

Cabe destacar que la mayoría de estas películas **eran cine mudo**, por lo que, acentuando los escenarios y empleando una narrativa no convencional, se generaban imágenes muy visualmente expresivas.

72 Wiene, R. (Director). (1920). *El gabinete del Dr. Caligari* [Película].

73 Man Ray. (1929). *Les mystères du château du dé* [Película]. Francia.

74 Lang, F. (Director). (1927). *Metropolis* [Película]. Ufa.



75



76



77

75 Escena en “El gabinete del Dr. Caligari”

76 Escena en “Les mystères du château du dé”

77 Escena en “Metrópolis”

Al dotar al espectador de un control sobre sus acciones, la falta de presencia en el espacio se desdibuja, convirtiendo al espectador en un jugador, y haciéndolo responsable de sus decisiones y acciones. Es decir, aunque un videojuego esté mediatizado y establezca un guion y un recorrido a seguir, el jugador es quien finalmente decide cómo y cuándo hacerlo. Recorrer una arquitectura implica tomar decisiones constantes sobre hacia dónde se camina, qué se experimenta al recorrerla y cuál es el significado de ese viaje realizado.

Poder decidir en un videojuego por dónde movernos y qué observar, hace que, mediante el apoyo de la cámara y de otros elementos cinematográficos, generemos una promenade propia e interactiva que, dentro de las normas del juego, nos permite habitarlo y descubrir el entorno que nos rodea y los edificios presentes que podemos visitar.

Clint Hocking, exdirector creativo de LucasArts, empleó por primera vez en 2007 el término **“disonancia ludonarrativa”** para referirse a la falta de coherencia entre las decisiones del jugador y la narrativa de un videojuego.⁷⁸ Podemos entender que este fenómeno ocurre debido a la mayor capacidad que tienen estos de involucrar sensorialmente al jugador en la historia.

Hoy en día existen muchos videojuegos que incluyen diversos finales basados en las decisiones del jugador⁷⁹, convirtiendo las decisiones y por tanto, la promenade, en parte de la historia.

⁷⁸ García Raso, D. (2019, mayo 2). A vueltas con la disonancia ludonarrativa. Héroes de Papel.

<https://blog.heroesdepapel.es/a-vueltas-con-la-disonancia-ludonarrativa/>

⁷⁹ Por poner un ejemplo, Silent Hill 2 tiene un total de 6 finales oficiales.

ARQUITECTURA | ESPECTADOR | PELÍCULA



ARQUITECTURA | JUGADOR | VIDEOJUEGO



80



81

80 Diagrama película / videojuego

81 Aviso de toma de decisión en videojuego

3.2. TEAM ICO Y SHADOW OF THE COLOSSUS

ANTECEDENTES

“Shadow of The Colossus” es un juego del año 2005 y la segunda entrega de una trilogía desarrollada por Team ICO, siendo su primera entrega “ICO”⁸² en 2001, y la última “The last guardian”⁸³ en 2016. La estética enigmática y surrealista con la que se presenta está inspirada en los cuadros de Giorgio de Chirico⁸⁴. La representación del vacío existencial, las escenas desoladas y la monumentalidad de las arquitecturas fuera de contexto conforma un mundo extraño y maravilloso que invita a la exploración y reflexión profunda de uno mismo. La narrativa de estos juegos reside principalmente en el paseo, la promenade por el espacio pensado para que el jugador, al recorrerlo, tenga una experiencia sensorial.

Shadow of The Colossus fue la entrega mejor recibida de la trilogía por la crítica, alcanzando calificaciones de sobresaliente en diversas revistas sobre videojuegos⁸⁵, y recibiendo en 2018 un remake para Play Station 4.

ARGUMENTO

La premisa del juego cuenta la historia sobre un joven que debe explorar y recorrer unas tierras remotas y deshabitadas por el hombre con el objeto de devolverle la vida a una chica. Allí, un dios antiguo le impone la tarea hercúlea de derrotar dieciséis colosos de piedra para así poder ser liberado y resucitar así a la chica.

82 Team Ico. (2001). *Ico* [Videojuego]. Sony Computer Entertainment.

83 GenDesign & Japan Studio. (2016). *The Last Guardian* [Videojuego]. Sony Interactive Entertainment.

84 Giorgio de Chirico, pintor influyente en el movimiento surrealista a principios del siglo XX.

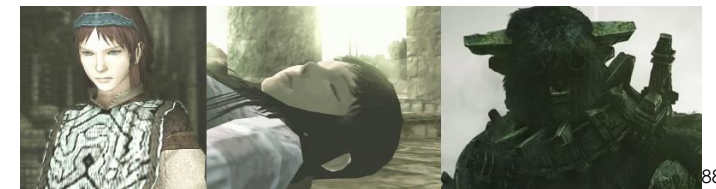
85 Tales como GameRankings, Metacritic, Edge, Famitsu, IGN, GameSpot...



86



87



88

86 Trilogía de ICO desarrollada por Team ICO

87 Arte original del juego inspirado en De Chirico

88 Personajes del juego

JUGABILIDAD

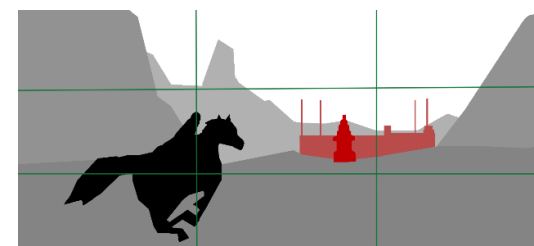
SoTC⁸⁹ se centra en la exploración del mapa y la contemplación de sus visiones surrealistas. Presenta un **esquema circular y tripartito** que debe repetirse dieciséis veces para completar el juego:⁹⁰

El inicio desde el templo de adoración, como punto de partida y regreso. El templo es el elemento monumental de carácter religioso que inicia y cierra la promenade.

El viaje a través de las tierras prohibidas, que es la fase más larga y contemplativa del paseo debido a las largas distancias que se deben recorrer y la exploración de las ruinas antiguas, se realiza mayoritariamente a caballo.

El combate contra el coloso, como clímax del paseo, en donde tras explorar el área y hallar el propósito de la arquitectura, el jugador debe enfrentarse al guardián de esta y derrotarlo.

Estos tres actos desarrollan los temas acerca del nacimiento, el paso de la vida, la soledad del individuo, y finalmente la muerte. El juego integra técnicas visuales que apoyan la narrativa. Un ejemplo es el uso inteligente de la cámara que siempre posicionará al protagonista y su caballo en una esquina inferior, dotando de importancia principal al entorno que se está recorriendo y la arquitectura que se descubre al hacerlo.



⁸⁹ Emplearemos estas siglas para referirnos al título del videojuego "Shadow of The Colossus"

⁹⁰ Resmini, A. (2021). *The organization and exploration of space as narrative: Information architecture in video games*. A. Resmini, S. A. Rice, & B. Irizarry, *Advances in information architecture (Human Computer Interaction Series)*. Springer.

3.3. ESPACIOS DE SHADOW OF THE COLOSSUS

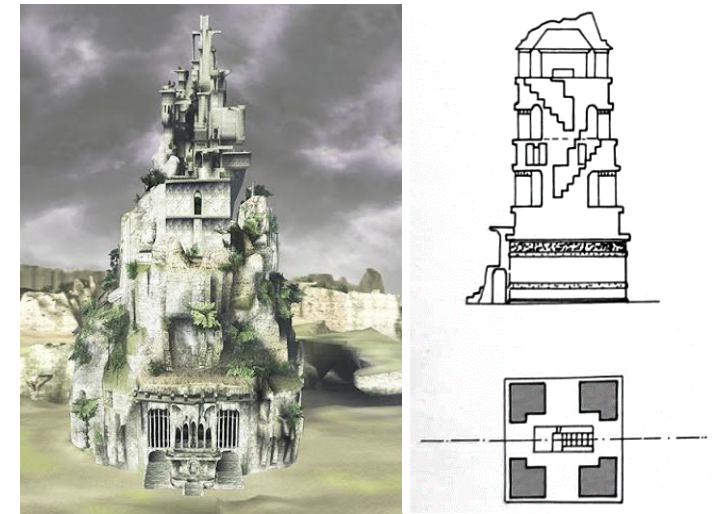
En ellos se observa una inspiración predominante por la cultura maya, tomaremos como referencias principales las ruinas de la antigua ciudad de Palenque⁹³ en Chiapas, y Chichén Itzá, en Yucatán, México. Así como otros templos mayas.

EL INICIO – EL TEMPLO DE ADORACIÓN

Es el gran edificio al que llegan los protagonistas, se encuentra en la zona central del mapa y es el lugar que empieza y cierra el viaje tripartito.

Es una imponente construcción maciza de aspecto monumental y completamente pétreo que se eleva hacia el cielo en forma de torre. En alzado presenta una forma única, al igual que la torre del palacio de Palenque. Se observan similitudes en cuanto al empleo de un basamento amplio para allanar el terreno, los huecos en los muros y la composición del edificio mediante el apilamiento de los volúmenes macizos. Se mezcla la contundencia de la piedra con la sofisticación y el uso de los espacios⁹⁴.

Los usos de este curioso edificio maya no son claros: Las investigaciones científicas han reflejado que su uso estaba dirigido seguramente a la observación astronómica o tal vez a la adoración de algún dios, tal y como ocurre con con templo del juego. A pesar de su estado actual, el palacio de Palenque era polícromo y contenía decoraciones y representaciones históricas.



95



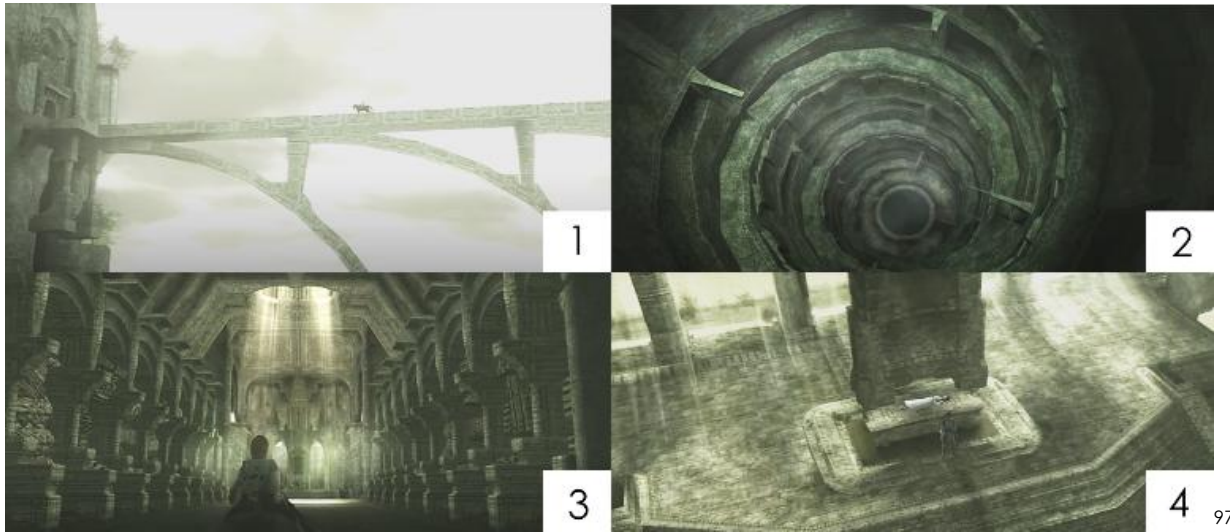
96

93 Ivanoff, P., Asturias, M. A., & Blanco Catala, J. (1972). *Civilizaciones maya y azteca*. Mas-lvars.

94 INAH TV. (2020, abril 8). *Palenque, La Moneda de Jade. PIEDRAS QUE HABLAN* [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=HN4LgPk7ovs&t=585s&ab_channel=INAHTV

95 Alzado del templo y sección de la torre del palacio de Palenque

96 Palacio de Palenque, Chiapas, México.



El templo tiene un único acceso: Una gran pasarela apoyada sobre arcos pensada para ser atravesada a caballo [1]. El diseño de la pasarela revela una mezcla de varios estilos arquitectónicos. El recorrido continúa con una rampa en espiral descendente [2], que llevará al jugador hasta la única y principal nave [3]. El altar se encuentra frente a cuatro arcos de medio punto ovalados [4]. Es un elemento sustancialmente religioso, el lugar concreto donde se debe llevar a cabo un rito, sacrificio, o milagro.

A los lados de la nave hay dieciséis ídolos de piedra. Estos ídolos son bloques zoomorfos⁹⁸, esculturas empleadas por los mayas para representar animales o seres fantásticos. En el juego los ídolos representan a los colosos que el jugador deberá derrotar y su función simbólica dentro del templo, al igual que las gárgolas góticas o las esfinges egipcias, es la de ejercer como guardianes y proteger el lugar sagrado, pues estos ídolos mantienen sellado al dios.

97 Promenade de acceso al interior del templo

98 Zoomorfo: Término empleado en la arqueología para referirse a objetos o esculturas que presentan un grado de parentesco animal.



99



100



101

99 Ídolos del templo

100 Bloques zoomorfos mayas en Honduras y Guatemala, México

101 Altar Q en Copán, Honduras, México.

En la bóveda hay un lucernario circular que permite la entrada de la luz. En ocasiones, el paso de los rayos del sol a través de una abertura en un templo constituye un recurso que suele ser empleado por las arquitecturas religiosas para representar la presencia de una deidad. Esto se realiza de manera literal en el juego, pues es por esta bóveda por la que el dios le habla al protagonista y le informa sobre cada prueba que debe superar.

Por el exterior, las dos escalinatas que hay tras el altar son las que permitirán al jugador adentrarse en las tierras prohibidas. La función de la arquitectura en este caso es la de proporcionar un espacio céntrico y funcional de índole religiosa, que es el escenario de las partes más importantes del juego.

Debido al gran peso y escala del propio edificio, sumado a la esbeltez de la pasarela de acceso y la incongruencia estructural entre sus espacios, la construcción del *templo de adoración* no sería ni arquitectónica ni tecnológicamente viable, incluso si ubicáramos la fecha de construcción en un período similar al apogeo del imperio maya (250 - 900 d.c.).

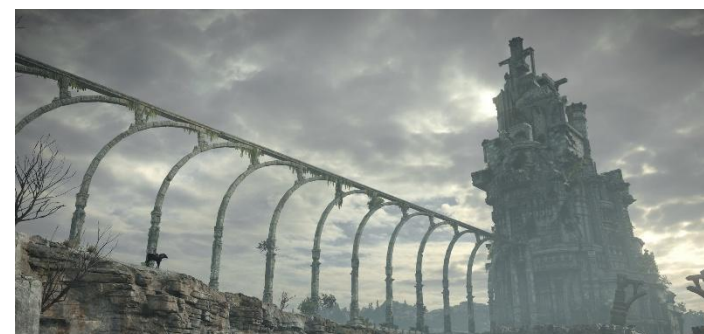
A pesar de esto, quedan claras las intenciones del *templo de adoración*: Al igual que la torre de Palenque, es la de elevarse hacia el cielo todo lo posible para asimilarse a las montañas, estando más cerca de los dioses.



102



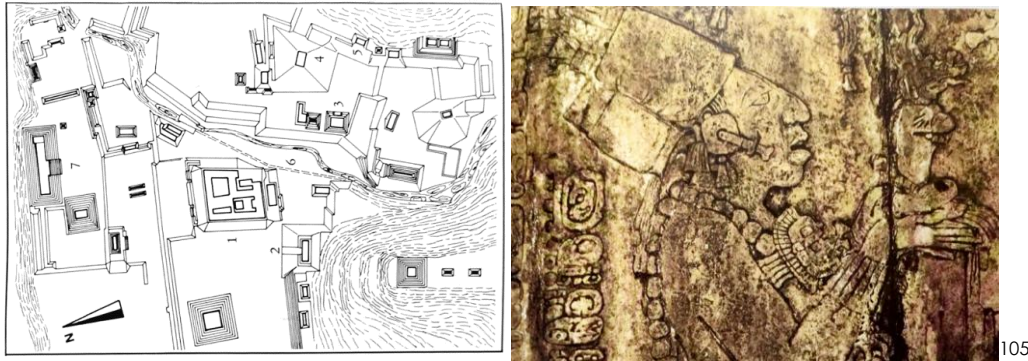
103



104

- 102 Lucernario circular del templo
103 Escalinatas exteriores tras el altar
104 Vista de templo tras la pasarela

EL VIAJE – LAS TIERRAS PROHIBIDAS



Es la parte más extensa del paseo. No debemos asumir que se trata de un espacio vacío por el hecho de ser exterior, ya que estas tierras son el lugar en donde tras abandonar el templo, el jugador contempla la desolación y la falta de contexto de las arquitecturas antiguas, concepto explorado por De Chirico en su metafísica. Podemos entenderlo como una vuelta a las arquitecturas religiosas o ceremoniales de tiempos prehispánicos: Las visiones de los puentes sobre los acantilados, la gran pasarela hacia el templo que es un elemento visible desde casi cualquier punto, o las estructuras pétreas como altares o ruinas en medio de las extensas praderas.

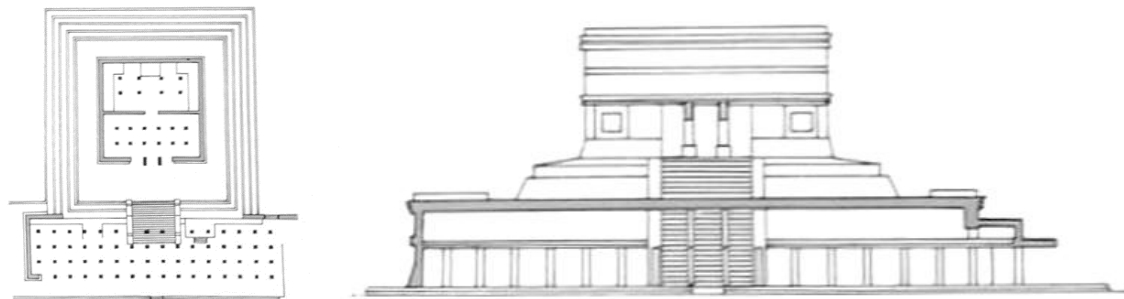
Esta fase es pues un paseo surrealista y contemplativo que refleja la soledad y duelo del protagonista en el paso de la vida, sumado al misterio acerca del uso de las ruinas exploradas. Las “casas de piedra” presentes en Palenque están dispuestas con respecto a la topografía del lugar, sobre pequeñas bases o pirámides al pie de la vegetación. Los investigadores demuestran que son templos con cresterías en forma de aleros que contienen bajorrelieves y modelados en las paredes de su interior.

105 Plano de Palenque y bajorrelieve maya en interior de templo



106 Pasarela fugando al horizonte
107 Comparación de construcciones pétreas
108 Templos de Palenque

EL COMBATE – EL TEMPLO HIPÓSTILO



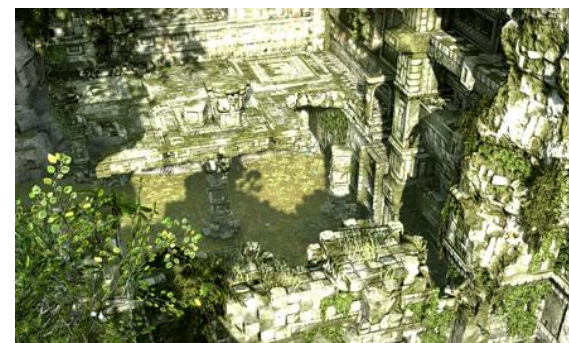
109

El final de la segunda fase y el paso a la tercera está marcado por el combate. El área donde se lleva a cabo siempre es un conjunto de mayor importancia que los vistos en la segunda etapa, generando una jerarquía de espacios en la promenade del juego. Tienen escenarios muy variados, desde grandes templos abandonados hasta ruinas acuáticas.

Tomemos el ejemplo del escenario del decimocuarto coloso que el jugador debe derrotar. Son las ruinas de un *templo hipóstilo de tres niveles*, cubierto en su mayoría por vegetación. Es muy similar al templo los guerreros en Chichén Itzá¹¹⁰. Este complejo en Yucatán se eleva sobre una pirámide de veinticuatro metros de altura. La ciudad antigua eleva arquitecturas a distintos niveles del suelo gracias a sus escalinatas, pirámides, y basamentos, por lo que el paseo arquitectónico dentro de las ruinas produce cambios de perspectiva y cota. Destaca además por la pureza y la austeridad de sus formas.



111



112



113

109 Planimetría del templo de los guerreros

110 INAH TV. (2020, marzo 31). *Chichén Itzá, La invasión perpetua. PIEDRAS QUE HABLAN* [Video]. Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=kAl8Pd58-oY&ab_channel=INAHTV

111 Templo de los guerreros

112 Templo hipóstilo en SoTC

113 Nivel inferior (basamentos)

El elemento más representativo del templo de Chichén Itzá son sus sesenta pilastras cuadrangulares, que representan a los guerreros. La intención en la disposición de las columnas es la de producir una sensación de movimiento. Presentar a los guerreros del templo frente al enemigo.

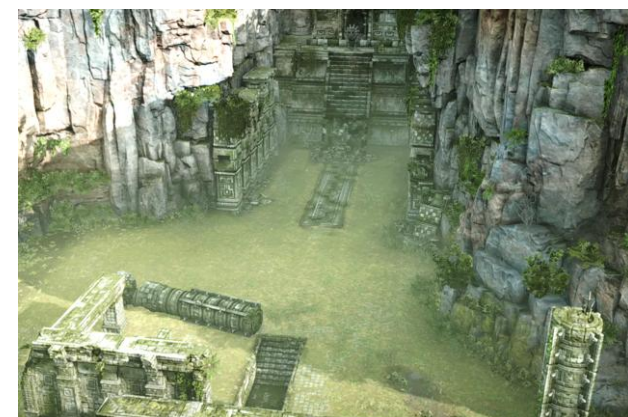
En el *templo hipóstilo* del juego el paseo comienza desde la entrada a un nivel intermedio, para después descender hacia los basamentos. Al llegar a la cota cero por las escalinatas, las columnas son de mayor escala que los pilares cuadrangulares interiores, y se presentan ante un templo pequeño en donde se encuentra el coloso.

El espacio enfrenta a los guerreros (el jugador y las columnas) contra el coloso guardián (el bloque zoomorfo). El combate es un baile de piedras, de forma que el enfrentamiento se lleva a cabo de manera literal. El combate simboliza el final de la vida, la muerte tanto del enemigo como del jugador.

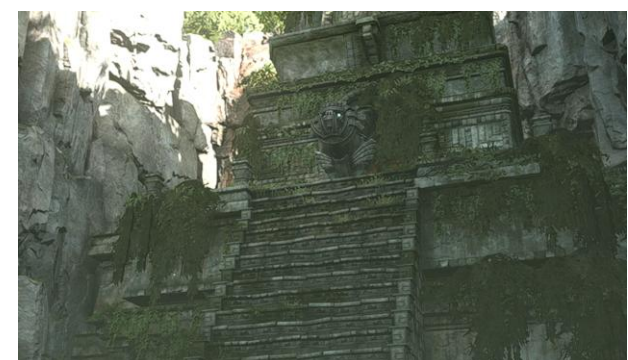
Así, la arquitectura tiene varias funciones en esta situación. La primera es la de proporcionar el escenario de combate con una fuerte inspiración en la cultura maya, y la segunda la de proporcionar al jugador los medios para resolver el puzle que es el propio enfrentamiento y poder lograr su objetivo. Al acabar el combate, el jugador es llevado de vuelta al templo, terminando el paseo tripartito.



114



115



116

- 114 Columnas circulares
- 115 Columnas ante templo pequeño
- 116 Guardián zoomorfo sobre templo pequeño

3.4. THATGAMECOMPANY Y SKY: CHILDREN OF THE LIGHT

ANTECEDENTES

Thatgamecompany es una empresa de desarrollo de videojuegos independientes¹¹⁷ que publicó varios títulos cuyas mecánicas se centran en provocar respuestas emocionales en los jugadores. Sky: Children of The Light¹¹⁸, fue lanzado gratuitamente en el año 2019 en varias plataformas de juego y está profundamente relacionado a su anterior entrega, Journey¹¹⁹, en 2012 para Play Station 3.

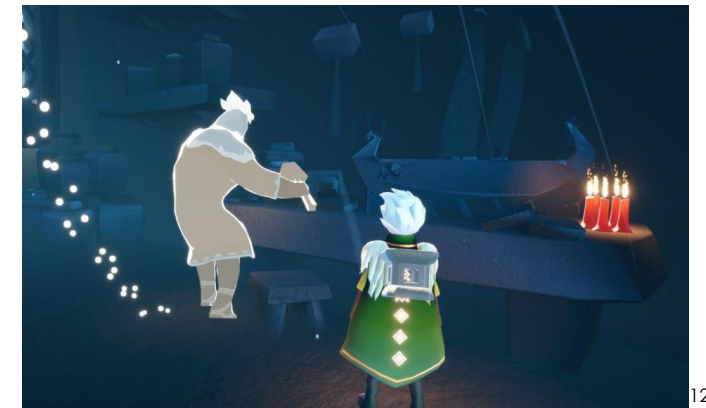
Sky: Children of The Light (o simplemente "Sky") fue reconocido por conformar una experiencia sensorial y espacial única para sus jugadores y ganó popularidad al llegar a plataformas como Play Station 5 y Steam, también recibió un récord Guinness en 2023¹²⁰

ARGUMENTO

Sky presenta un paseo a través de un antiguo reino caído en desgracia. Con el objeto de restaurar la fuente de energía que lo hacía funcionar, el protagonista deberá emprender un largo viaje a lo largo de las seis regiones del reino para cumplir con su cometido. A lo largo de su viaje, el personaje se encontrará con los espíritus de la gente que solía habitar el reino, descubriendo cómo eran sus vidas y sus historias en aquellos espacios.



121



122

¹¹⁷ Los videojuegos independientes, o videojuegos indie, son aquellos desarrollados por empresas pequeñas con bajo presupuesto.

¹¹⁸ thatgamecompany. (2019). Sky: Children of the Light [Videojuego]. thatgamecompany.

¹¹⁹ thatgamecompany. (2012). Journey [Videojuego]. Sony Computer Entertainment.

¹²⁰ Guinness World Records. (2023, 25 de agosto). Most users in a concert themed metaverse hangout. <https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/753070-most-users-in-a-concert-themed-metaverse-hangout>

¹²¹ Juegos desarrollados por Thatgamecompany en 2012 y 2019

¹²² Encuentro del personaje con un espíritu

JUGABILIDAD

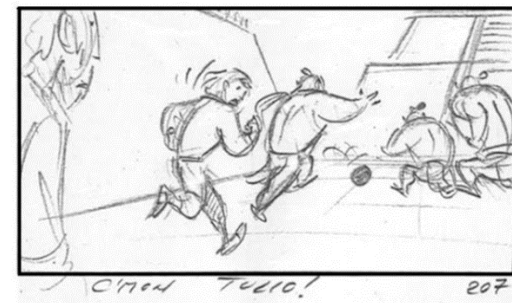
Sky centra su jugabilidad en el viaje pacífico: El personaje simplemente debe moverse por el espacio e interactuar con su entorno: Para recorrer largas distancias, el jugador tiene **la capacidad de volar**. Liberando el eje vertical del espacio y pudiendo explorar el entorno a vista de pájaro [1]. El juego pretende que, al explorar desde el cielo, el jugador encuentre a los habitantes y pueda ver sus recuerdos mediante escenas congeladas en el tiempo.

Las acciones concretas, como interactuar con estos habitantes o encontrar objetos perdidos, se harán **desde el suelo y a pie**. El camino siempre está marcado por una estela [2] que indica en qué parte del espacio se encuentra la escena que debemos observar. Toda la interpretación con los personajes del juego es muda, ya que las técnicas visuales y teatrales que Sky emplea, tales como planos, contraplanos y transiciones espaciales, son suficientes para entender qué está ocurriendo y cuál es la historia que se nos quiere narrar [3].

Esta mecánica **crea un storyboard**, una técnica visual que consiste en generar una serie de imágenes ordenadas que narren una parte o la totalidad de una escena. Cada interacción con los personajes inicia una pequeña promenade a pie a través de la arquitectura que representa el escenario [4]. Generando paseos en donde la perspectiva y la cota cambian constantemente.



123



124

123 Dinámica de vuelo y recorrido a pie

124 DreamWorks Animation. (2000). *The road to El Dorado* [Película]. DreamWorks Pictures.

3.5. ESPACIOS DE SKY: CHILDREN OF THE LIGHT

LA ISLA DEL AMANECER Y LA PLANICIE DE LUZ DE DÍA

Se recorren al inicio del juego. Son regiones muy extensas y tranquilas, en donde se disponen una gran cantidad de construcciones. Según Aaron Jessie¹²⁵, las arquitecturas presentes en Sky toman inspiración de los templos en Bagan¹²⁶, Myanmar. La gama de colores fríos empleada para los acabados pétreos pretende mostrar al jugador un reino que ya existía antes de su llegada. Bagan era la capital del reino birmano de Pagan (1044 – 1287), hoy en día sus ruinas y sus templos budistas, que se cuentan en miles, se consideran patrimonio de la humanidad.

Los conjuntos de la ciudad antigua se clasifican en dos tipos: **Las estupas** conforman pequeños monumentos macizos de peregrinación budista, mientras que **los templos** presentan geometrías más complejas, y albergan en su interior una o varias estatuas de Buda.

Conforme la complejidad del templo aumenta, se añaden antesalas y mayor número de estatuas de índole religiosa. Los templos más grandes suelen tener cuatro entradas, con una base sólida en el interior. En alzado, todos los tipos de construcción son simétricos, diseñándose mediante un basamento macizo y paredes de piedra. La crestería de los conjuntos se presenta en la cubierta mediante pináculos en torres.

Tanto las estupas como los templos poseen coronaciones ornamentadas en dorado con un remate final en la punta llamado *Hti*.



127



128

¹²⁵ Aaron Jessie, artista ambiental en Sky: Children of The Light

¹²⁶ Best Documentary. (2023, marzo 4). *El paisaje sagrado de Birmania: un viaje a la ciudad de los 3000 templos* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=laBnVo0Nf88>

¹²⁷ Bagan, Myanmar.

¹²⁸ Conjunto en Sky y estupa budista en Benalmádena, Granada

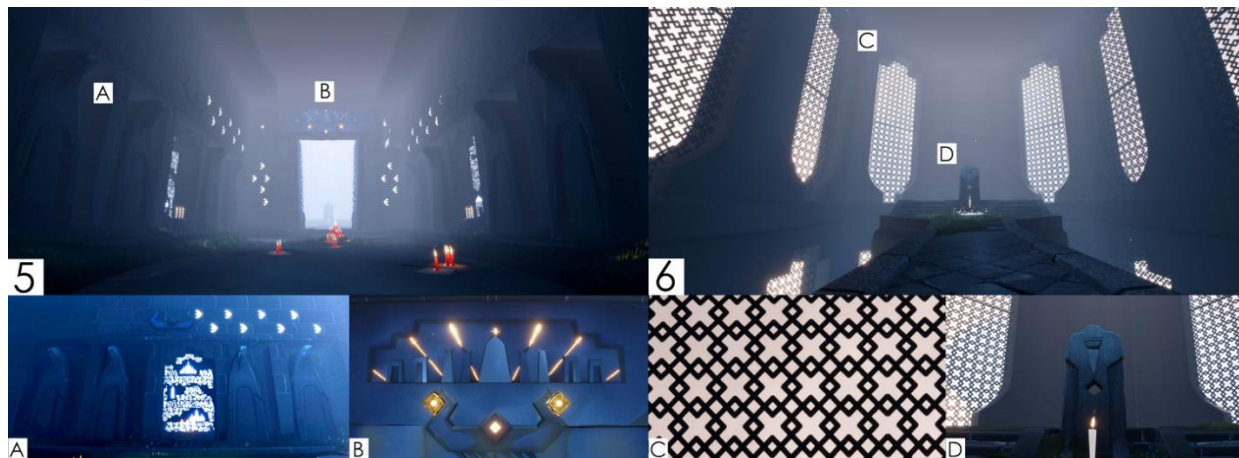
La arquitectura presente en Sky empieza por el *templo del amanecer*. El acceso se organiza en cuatro partes, comenzando desde la duna [1] el jugador puede divisar en el horizonte el templo y las escalinatas que conducen hacia él. Al descender, se hace presente una casa cueva con dos aberturas [2]. En esta construcción se lleva a cabo la representación del recuerdo del espíritu que lo habitaba, mediante escenas sencillas en donde se emplea mobiliario efímero para describir las acciones y comprender la narrativa [2.1] y [2.2].

Al salir de la cueva, el personaje continúa hacia las escalinatas [3]. Estas se encuentran talladas sobre una gran roca maciza que mira al templo y se detienen frente a él con dos pináculos. La falta de un elemento conector con el templo indica al jugador que debe llegar hasta él volando [4].

Por el exterior, la arquitectura del *templo del amanecer* se compone de tres volúmenes apilados de mayor a menor sobre los que se asientan los diez pináculos y la cubierta abstracta con un Hti en la punta. El esquema del templo posee una cámara principal y una antecámara [6] con seis estatuas abstractas que representan personas en oración [A]. Las estatuas llevan hacia una una puerta en cuyo dintel hay un bajorrelieve a cerca de la historia del reino [B].

La cámara principal [6] es un gran foso que está cerrado por celosías de frisos en equis [C] y se sirve de un puente de piedra para llevar al viajero al altar en donde se encuentra la estatua principal del ancestro [D], el equivalente a las estatuas de representaciones de Buda en los templos de la ciudad antigua de Bagan.





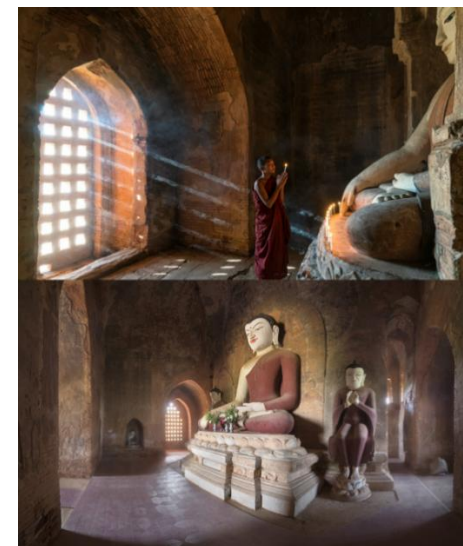
130

Las celosías son un elemento de control de la luz del sol, uno de los recursos principales que se emplean en las arquitecturas de carácter religioso. En Bagan se observan alrededor de las estatuas del santo representado, una contraposición de la oscuridad que provocan los espacios pétreos frente a la iluminación solar que recibe el objeto de devoción y el fuego de las velas que lo acompañan.

También se observa una inversión de la gama de colores en las arquitecturas reales y las del juego ya que los templos de piedra o ladrillo de Bagan poseen un tono rojizo mientras que los de Sky son de tonos azulados y grises, ensalzando las cualidades de antigüedad y abandono en la que se encuentra la construcción. Gracias al conocimiento de complejas técnicas de construcción en ladrillo, los templos budistas en Myanmar podían levantarse en torno a uno o dos años, mientras que las estupas podían levantarse incluso en menos tiempo¹³¹.

130 Interior y elementos del templo del amanecer

131 Goh, G. Y., Miksic, J. N., & Aung-Thwin, M. (Eds.). (2018). *Bagan and the world : early Myanmar and its global connections*. ISEAS Yusof Ishak Institute.



132



133

132 Oración en templo de Bagan

133 Comparación visual entre Sky y Bagan



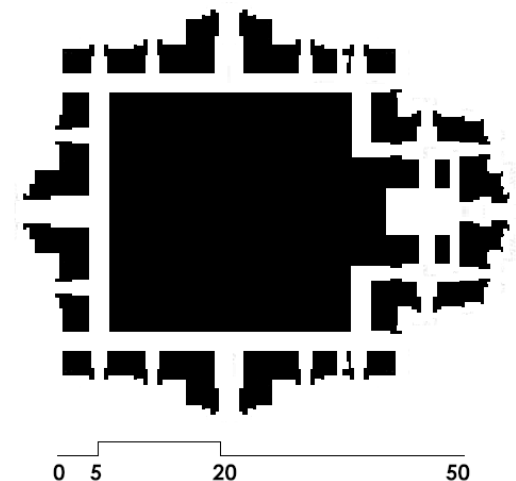
134

Para el templo de luz de día, tomaremos como referencia los templos de Sulamani y Pathothamya. El esquema de acceso es el mismo que en el caso anterior, con pequeñas construcciones de casas cueva y estupas en los niveles inferiores, una arquitectura de mayor jerarquía situada en el nivel superior, y un mecanismo que conecta los dos niveles mediante el vuelo del personaje.

El templo de luz de día posee exteriormente cuatro volúmenes macizos: Un volumen pequeño con dos pináculos, y otros tres volúmenes apilados con ocho pináculos, además de un hti dorado en lo alto de cada cubierta. El parecido del cuerpo de mayor tamaño con el templo de Sulamani salta a la vista, recogiendo la proporción y monumentalidad de sus muros, y la horizontalidad de la crestería en cada nivel de la cubierta.

Sin embargo, Sulamani sugiere una base maciza en su interior y su recorrido se realiza en torno a ella, el interior del templo del juego no se corresponde con su aspecto exterior, ya que el interior es diáfano y permite la entrada de la luz por su cubierta.

134 Templo de luz de día y templos de Sulamani y Pathothamya. Bagan

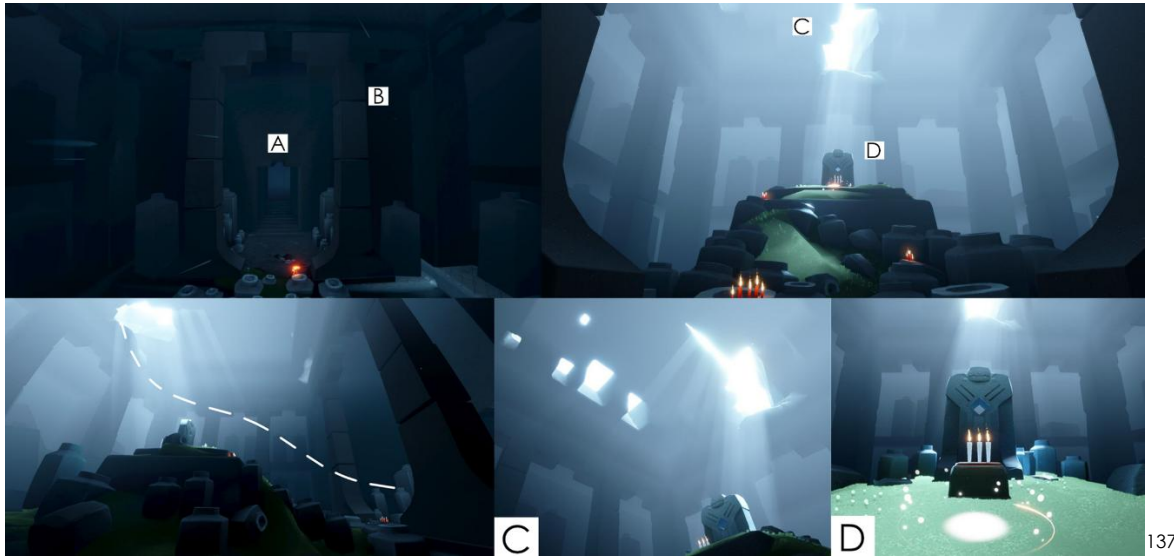


135



136

135 Planta de Sulamani
136 Acceso al templo de luz de día

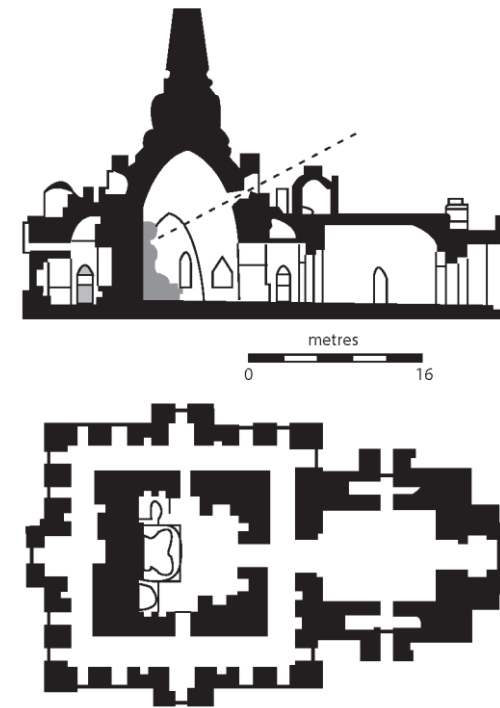


137

La procesión hacia el altar en el *templo de luz de día* comienza por una pequeña antesala [A] que se encuentra en el interior del volumen pequeño. La sala principal se sostiene con doce columnas cuadradas [B] que rodean la estatua elevada del ancestro [D]. Estas columnas sin ornamentos poseen bases curvadas, cuerpos rectos mediante el apilamiento de bloques pétreos, y capiteles geométricos sencillos. Tras la estatua se puede percibir una grieta, y a la izquierda una serie de lucernarios cuadrados [C] que permiten la entrada de luz hacia la estatua que es el objeto de adoración.

Pathothamya posee similitud en este aspecto: Tiene una sección más pequeña y diáfana que Sulamani, y la estatua de Buda es iluminada por un lucernario frontal superior. De nuevo, se hace presente el control de la luz en un espacio oscuro para enfatizar los valores de estas arquitecturas religiosas y/o ceremoniales.

137 Interior y elementos del templo de luz de día



138



139

138 Planimetría de Pathothamya

139 Lucernario y estatua de Buda en Pathothamya

4. LA ARQUITECTURA HISTÓRICA COMO ESCENARIO

4.1. LA ARQUITECTURA REAL COMO ESCENARIO FICTICIO

En este último bloque analizaremos el empleo literal de edificios existentes como escenarios de mundos ficticios, ya sea mediante la totalidad de la arquitectura o solo parte de ella. En este punto hablamos de otros planetas o mundos ficticios que toman prestadas arquitecturas del nuestro, de nuestra historia, cultura y arquitectura.

En varias ocasiones, el cine ha rodado sus escenas en diversas localizaciones de España al tratarse de un país tan biodiverso y con una cultura tan rica. Sevilla es un buen ejemplo de esto: La plaza de España, proyectada por el arquitecto Aníbal González y levantada entre 1914 y 1929 fue empleada como inspiración para la plaza del planeta de Naboo en una entrega de la saga de *Star Wars*¹⁴⁰. En la película, se puede ver un trabajo de postproducción en donde se superpone el plano de uno de los pórticos de la plaza en cuestión con otra arquitectura perteneciente al planeta en donde los personajes pasean.

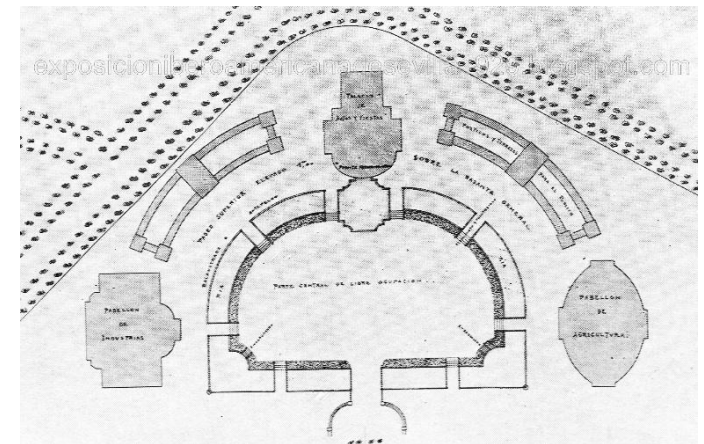
El parecido de Naboo con Sevilla permite al espectador familiarizarse con el entorno ficticio, relacionando la cultura y el mundo presentado con el suyo propio, y añadiendo indirectamente, una capa de profundidad a la historia que permite aprender sobre el modo de vida de los habitantes que se muestran en pantalla.¹⁴¹

¹⁴⁰ Lucas, G. (Director). (2002). *Star Wars: Episodio II - El ataque de los clones* [Película]. Lucasfilm.

¹⁴¹ Jiménez Alcázar, J. F. (2018, 4 de octubre). *La imagen icónica del pasado a través del videojuego*. Héroes de Papel Blog. <https://blog.heroesdepapel.es/la-imagen-iconica-del-pasado-a-traves-del-videojuego/>



142



143



144

142 Plaza de Naboo, Star Wars

143 Plano de la plaza de España, Sevilla

144 Pórtico de la plaza de España empleado en Star Wars



145

Otro ejemplo de este uso en la misma ciudad es en la serie de televisión *Juego de Tronos*¹⁴⁶, donde Las inspiraciones en Al-Ándalus quedan reflejadas mediante el rodaje de escenas en espacios pertenecientes a ese período. El alcázar de Sevilla, construido inicialmente como una fortaleza, fue empleado como escenario para la casa de unos personajes dentro de la serie.

Aquí se emplea la totalidad del edificio, generando escenas tanto en interiores como exteriores y representando un palacio en una región sureña del continente ficticio de la serie que comparte similitudes y cultura con el sur de España durante la ocupación musulmana.

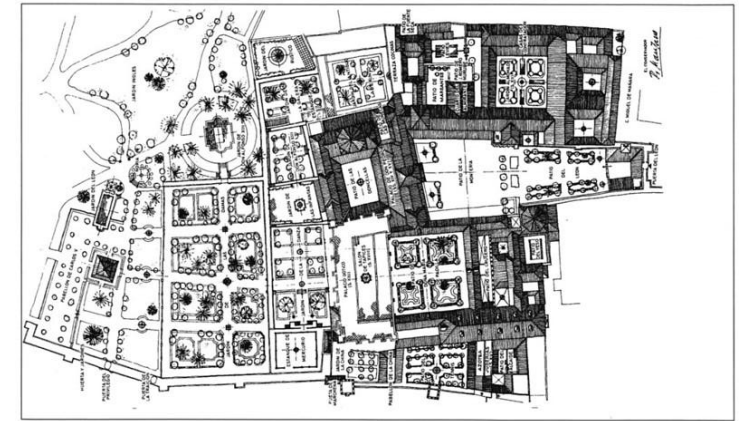
De nuevo, se aprecia el uso literal de un edificio que existe en la tierra pero que representa un lugar de un mundo ficticio, esto aporta un contexto a distintas escalas: A cerca del mundo en donde viven los personajes, cuál es la cultura de su región y cómo son sus vidas y costumbres dentro de ese edificio en concreto.¹⁴⁷

145 Jardines del alcázar de Sevilla usados en la serie

146 Benioff, D., & Weiss, D. B. (Creadores). (2011–2019). *Juego de tronos* [Serie de televisión]. HBO.

147 Sánchez García, M. (2020). *Historic spaces and architectures in videogames* [Dossier]. *Culture & History Digital Journal*, 8(1). CSIC Instituto de Historia.

<https://cultureandhistory.revistas.csic.es/index.php/cultureandhistory/article/download/175/574>



148



149

148 Plano del alcázar de Sevilla

149 Interior del alcázar de Sevilla usado en la serie

4.2. THE GAME KITCHEN Y BLASPHEMOUS

ANTECEDENTES

The Game Kitchen es un estudio español de videojuegos independientes con sede en Sevilla que desarrolló *Blasphemous*¹⁵⁰ en el año 2019 y su secuela, *Blasphemous 2*¹⁵¹ en 2023, ambos para varias plataformas de juego. Estos videojuegos poseen un estilo artístico que emplea la técnica del Pixel art¹⁵² para generar visiones de un mundo fuertemente inspirado en el misticismo y la iconografía religiosa del sur de España. *Blasphemous* fue elogiado por la crítica en revistas de renombre¹⁵³, y ganando los premios a mejor desarrollo español y al juego independiente del año de los premios Titanium¹⁵⁴.

ARGUMENTO

El juego se sitúa en la región de *Cvstodia*, descrita por sus desarrolladores como “un mundo gótico y oscuro”, en donde se muestra la devoción religiosa de sus habitantes hacia una deidad. El jugador asumirá el papel del penitente, un personaje inspirado en los nazarenos de semana santa. Como penitente, el jugador deberá recorrer y explorar *Cvstodia* con el objetivo de llegar a la catedral y cumplir con los designios de la deidad. En su camino encontrará personajes y recorrerá espacios que representan iconografías y arquitecturas emblemáticas del sur de España.

150 The Game Kitchen. (2019). *Blasphemous* [Videojuego]. Team17 Digital Ltd.

151 The Game Kitchen. (2023). *Blasphemous 2* [Videojuego]. Team17 Digital Ltd.

152 Pixel art: Forma de arte digital donde se representan imágenes empleando píxeles.

153 Tales como Kotaku, PC Gamer, IGN, Eurogamer.

154 Spain Audiovisual Hub. (s.f.). *Blasphemous*. Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital.

<https://spainaudiovisualhub.mineco.gob.es/es/panorama/videojuegos/blasphemous>



155



156

155 Títulos desarrollados por The Game Kitchen

156 Pórticos de claustro en nivel del juego

JUGABILIDAD

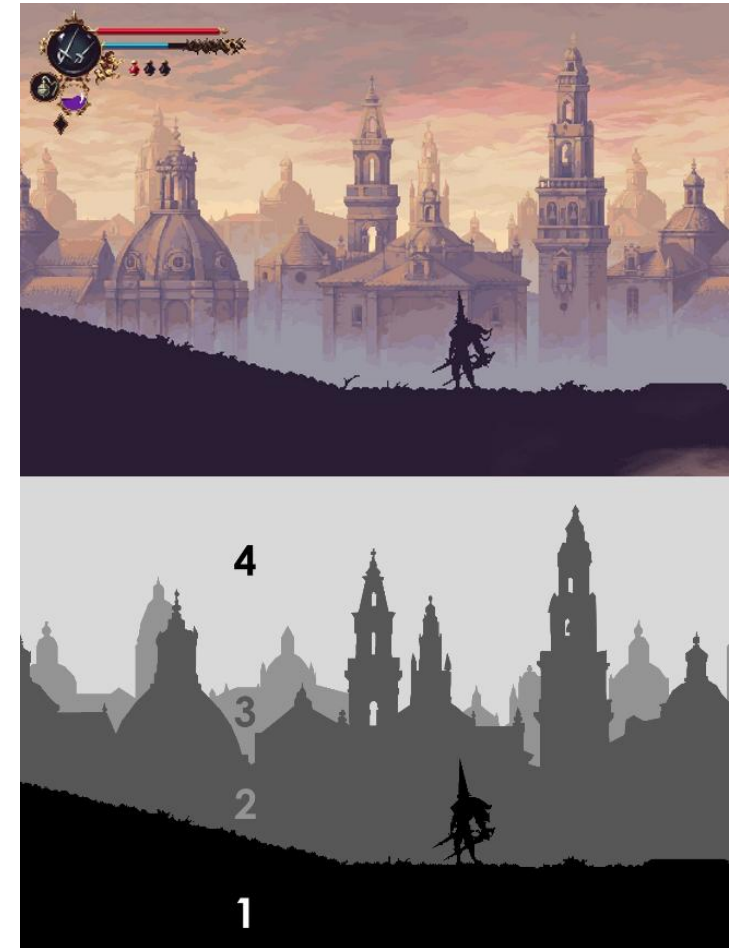


157

Blasphemous es un juego de acción en *movimiento lateral* o juego en 2D en donde la jugabilidad se basa en la exploración de un mapa muy extenso y la observación de su entorno para conseguir objetos o mejoras que permitan al jugador progresar poco a poco.

El recurso principal que Blasphemous emplea a la hora de jugar es **la superposición de varios planos** en dos dimensiones, creando una sensación de 3D. Por lo tanto, el plano de juego [1] y [2] son los principales, mientras que los planos de fondo [3 en adelante] se superponen.

La vista siempre es en sección, de manera que el jugador tiene la capacidad de observar el entorno que rodea al penitente tanto de forma aérea como subterránea.



158

4.3. ESPACIOS DE BLASPHEMOUS

BLASPHEMOUS I: EL NUDO DE LAS TRES PALABRAS / LA MEZQUITA DE CÓRDOBA

Uno de los lugares más significativos de Blasphemous es *el nudo de las tres palabras*. Es un pequeño santuario en donde se conserva un árbol trino sagrado, su gran importancia se subraya mediante el contexto aportado por los personajes.

Este espacio es una representación de la sala de oraciones o *haram* de la mezquita de Córdoba, empleando solo una parte de la arquitectura real para generar otra ficticia. En el centro de la sala se ve una cúpula en donde se encuentra el árbol, que es el objeto de oración. Podríamos establecer una equivalencia con el *mihrab*, debido a que es el punto concreto hacia el que se orientan las oraciones.

Una *mezquita*, del árabe *maysid*, es un “lugar en donde rezar”. La mezquita catedral de Córdoba, construida por Abderramán I, es un espacio religioso islámico que enfatiza la omnipotencia de Dios. Su recorrido es distinto al de una iglesia cristiana, ya que en esta mezquita no se establece una procesión hacia el altar ni ningún rito religioso¹⁵⁹, sino que se emplea para rezar y leer el Corán.

La arquitectura genera por lo tanto un espacio neutro y sin caracterizar, con una relación más cercana e individual que el islam establece con Dios y que el juego demuestra en esta sala hacia la propia deidad.

¹⁵⁹ Fernández Serrano, J. L., & Córdoba Jurado, J. L. (1987). *Itinerario por la Mezquita Catedral de Córdoba*. José Luis Fernández Serrano.



160



161

160 Sala de oración en el juego

161 Árbol sagrado como objeto de oración

Los muros acueductos de la mezquita, con sus dovelas de colores blancos y rojos, conforman el elemento más representativo del edificio. Es una estructura de pórticos que permite resolver la recogida de las aguas de la cubierta, además de sustentar el espacio de oración.

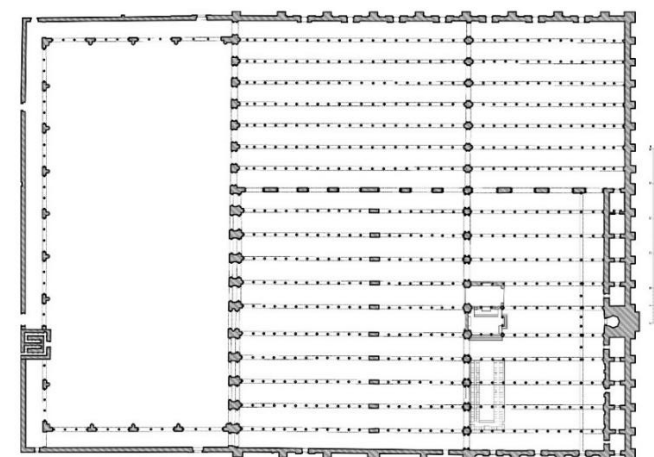
El pórtico, como unidad que se repite en todo el espacio, se compone de un acueducto en la parte superior que es soportado por dos arcos: Uno superior de medio punto y uno inferior de herradura. Ambos arcos son sujetados por dos columnas romanas con capiteles de orden compuesto. Esta célula se repite por toda la sala de oración, generando un ritmo constante y paralelo.

Al igual que en el juego, para comprender formalmente este espacio partimos del principio de superposición de planos: Los elementos singulares de la mezquita tienen su propio simbolismo e individualidad¹⁶², pero conforman en conjunto un espacio en donde la direccionalidad del edificio se desdibuja.

Más adelante, la mezquita recibe varias ampliaciones. La primera de ellas la extiende hacia el sur generando ocho nuevas filas de arcos. La siguiente introdujo lucernarios en las cúpulas que dotaban de mayor importancia a los espacios, sin quebrar la sensación de superposición que generaba el bosque de columnas y arcos. La última, tras la caída del reino de Granada, transformó la mezquita en una catedral cristiana en 1489, Obteniendo la planta de una mezquita-catedral.



163



164

¹⁶² Moneo Vallés, R. (2017). *La vida de los edificios: la Mezquita de Córdoba, la Lonja de Sevilla y un Carmen en Granada*. Acantilado.

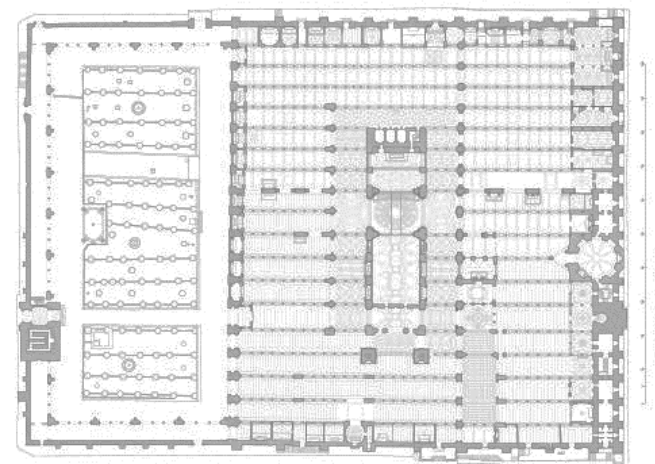
163 Bosque de columnas y arcos en haram
164 Planta de la mezquita de Córdoba

En esta intervención, el crucero no se corresponde con la entrada de la mezquita ya que esta se orienta norte a sur, y los templos cristianos de este a oeste. Esto produce un cambio en el itinerario del edificio en donde el mihrab pasa a ser el recorrido que lleva hacia la entrada de la catedral, y hace que el crucero se convierta en uno de los elementos más importantes, remarcando la caída del imperio musulmán frente al cristiano.

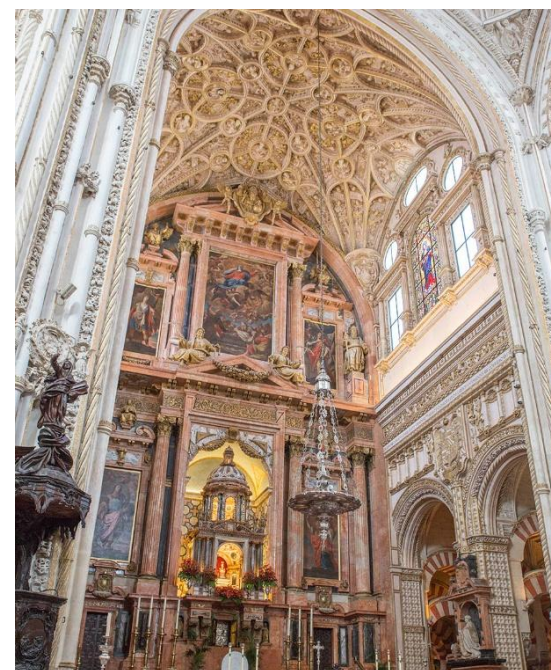
La capilla mayor, sujeta por muros reforzados con ocho contrafuertes, contiene una bóveda de crucería con molduras y cresterías cristianas dedicadas a la virgen de la asunción. A pesar de ser una arquitectura con gran historia y cuyas remodelaciones la han hecho cambiar mucho con respecto a su intención original, el bosque de columnas y arcos permanece como el componente más conocido de la mezquita catedral de Córdoba y es el que mantiene la idea original de la superposición de planos.

Por ello, a la hora de jugar Blasphemous y llegar al *nudo de las tres palabras*, el jugador percibe el elemento más representativo y al reconocerlo, piensa en la mezquita de Córdoba. Una arquitectura que existe en el mundo real y de la que puede extraer una familiaridad cultural, arquitectónica e histórica aplicada al espacio ficticio que está viendo en pantalla.¹⁶⁵ Aunque en el juego solo sea posible recorrer una fila del bosque de columnas debido a la jugabilidad en sección, la sensación de superposición implícita en el concepto del edificio tanto real como ficticio, se logra muy inteligentemente mediante el uso de varios planos y de la perspectiva que genera la cámara al enfocar al penitente en el centro de la pantalla.

¹⁶⁵ Venegas, A. [@Albertoxvenegas]. (2020, 2 de abril). *Hilo con propuestas de videojuegos históricos con los que aprender algo de historia recomendados por curso, currículo y estándares* [Tuit]. X. <https://x.com/Albertoxvenegas/status/1245079003448442880>



166



167

166 Planta de la mezquita-catedral de Córdoba
167 Crucero de la mezquita-catedral de Córdoba

BLASPHEMOUS I: EL ALJIBE Y EL PATIO / EL REAL ALCÁZAR DE SEVILLA

El aljibe profanado y el patio de los caminares sordos son dos niveles distintos en el primer juego que representan distintas dependencias del real alcázar de Sevilla, el edificio histórico más importante y querido de la ciudad de Sevilla. Es un conjunto que reúne edificios de distintas épocas.

Sus orígenes datan de los tiempos islámicos y fue concebido como un recinto amurallado llamado *Dar-Al-Imara* o “residencia del gobernador”. Posteriormente y tras la caída de Al-Ándalus, el alcázar pasa por una serie de reformas que integran elementos islámicos y cristianos por igual.¹⁶⁸ El alcázar pasó a convertirse en una residencia real.

Durante la década de 1560 se acabó la reforma del patio de las doncellas, es patio con galerías de arcos lobulados y columnas genovesas. Sus yeserías contienen motivos decorativos. En el centro del patio se observa una alberca hundida aproximadamente un metro de profundidad, con naranjos plantados a los lados. Esta fórmula de patio ajardinado rectangular se repite en otros edificios, como por ejemplo en el patio de los naranjos en la catedral de Sevilla.

El juego presenta *el patio de los caminares sordos*: En él encontramos una combinación de los elementos arquitectónicos de estos dos espacios: En el plano de juego se muestran los pórticos correspondientes al patio de las doncellas mientras que el plano de fondo representa el alzado interior del patio de los naranjos.

¹⁶⁸ Lleó Cañal, V., & García, M. (2002). *El Real Alcázar de Sevilla*. Lunweg.



169



170



171

169 Alzado de patio de los naranjos, catedral de Sevilla,
170 Arcos de patio de las doncellas, real alcázar de Sevilla
171 Combinación en patio de los caminares sordos

Otra arquitectura histórica perteneciente al alcázar de Sevilla que queda representada en el juego es la cripta que se encuentra debajo del patio del crucero del real alcázar de Sevilla y que data de la época almohade, se trata de los baños de Doña María de Padilla.¹⁷² Era un aljibe, un depósito de agua que abastecía el alcázar y cuyo acceso se encuentra en el jardín de la danza.¹⁷³

Su interior se divide en tres naves, y en ellas se observan bóvedas de crucería góticas ornamentadas pertenecientes al siglo XIII. Los arcos poseen pinturas renacentistas¹⁷⁴, y los azulejos son de cerámica vidriada. Formalmente, se observa un espacio fresco con poca luz natural y de tonos cálidos que genera una repetición de las bóvedas de crucería hacia la fuente manierista del final, que tiene un aspecto cavernoso.

Blasphemous genera un área subterránea conocida como el *aljibe profanado*, en donde gracias a la sensación tridimensional de sus mecánicas de juego, se logra intuir una repetición de la nave principal de los baños en los planos de juego, y la representación de las naves laterales al fondo.

El resultado es similar al obtenido en *el nudo de las tres palabras*: Una gran sala en donde el espacio de juego dota de igual importancia a todas las naves y cuya superposición de planos desdibuja la direccionalidad del espacio a pesar del corte en sección.



175



176

172 Pedrosa, J. M. (2018, 18 de septiembre). Los baños de doña María de Padilla en Sevilla y los baños de Livia en Roma. Centro Virtual Cervantes. https://cvc.cervantes.es/el_rinconete/anteriores/septiembre_18/18092018_01.htm

173 Infobae. (2025, 11 de febrero). La cripta árabe escondida bajo el Real Alcázar de Sevilla: unos baños del siglo XII que han sido escenario de Juego de Tronos. <https://www.infobae.com/espana/viajes/2025/02/11/la-cripta-arabe-escondida-bajo-el-real-alcazar-de-sevilla-unos-banos-del-siglo-xii-que-han-sido-escenario-de-juego-de-tronos/>

174 Oway Tours. (2025, abril). Los Baños de Doña María de Padilla del Alcázar de Sevilla. <https://owaytours.com/blog/los-banos-de-dona-maria-de-padilla-del-alcazar-de-sevilla/>

175 Baños de Doña María de Padilla
176 Bóvedas de crucería en el aljibe profanado

BLASPHEMOUS II: LA CATEDRAL HUNDIDA / LA CATEDRAL DE CÁDIZ

La *catedral hundida* es una de las áreas del segundo juego. Toma los alzados y el contexto geográfico de la catedral de Cádiz. Concretamente, su la relación con el agua.

El acceso a la catedral del juego está marcado mediante un puente que atraviesa parte de un mar y desde el que se puede divisar el edificio en el plano de fondo, sobre una isla que se alza de las profundidades. Esto establece una relación con el terreno de la arquitectura representada.

Cádiz es una ciudad costera rodeada por el golfo de Cádiz y el océano atlántico. Su catedral se encuentra junto al mar del vendaval, que obtiene su nombre debido a los fuertes oleajes y temporales que azotaban la bahía. Esto era una ventaja defensiva ya que complicaba el desembarco de enemigos. Posteriormente se ejecuta un rompeolas y una muralla, conocida como la “muralla del Vendaval”.

Está orientada hacia el sur y es conocida como la “Catedral de Santa cruz sobre el mar” o como la “nueva catedral de Cádiz” debido a que se trataba de una ampliación de la que había anteriormente. La obra se llevaría a cabo en pleno casco urbano, en una trama urbana bastante compleja y cerca de la vieja catedral, revalorizando el área y derribando varias casas para poder ejecutar el ambicioso proyecto.¹⁷⁷

¹⁷⁷ Jiménez Mata, J. J. (2012). *Vicente Acero y la Catedral Nueva de Cádiz*. Quorum.



178



179

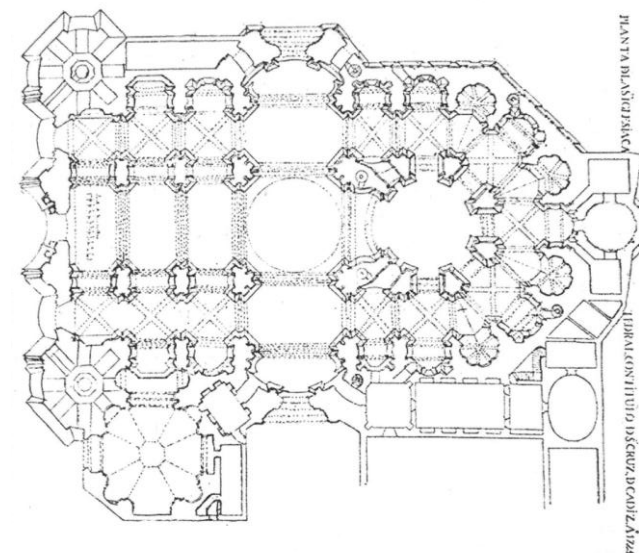
178 Acceso a catedral hundida junto al mar de tinta
179 Catedral de Cádiz junto al mar del vendaval

El proyecto para la catedral de Cádiz recayó originalmente en el arquitecto Vicente Acero (1680 - 1739) y tenía un estilo barroco, pero la catedral no terminó de construirse hasta 1863 por lo que en ella se observan una serie de cambios y de decisiones que modifican su estilo y lo convierten en una de las arquitecturas emblemáticas del sur de España.

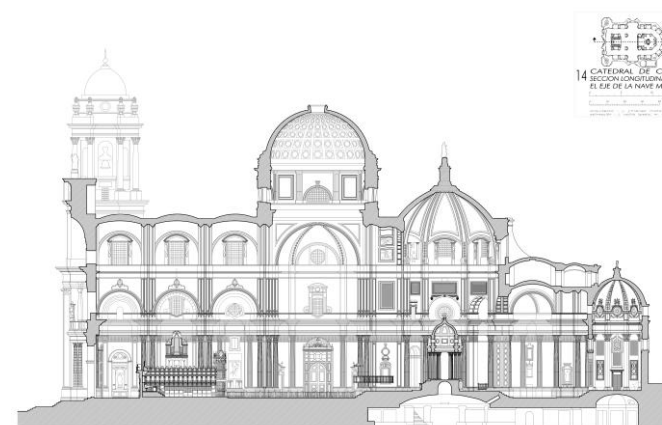
La planta consiste en una cruz latina con tres naves con luces de 12m para la nave principal y 6m para las laterales, que son separadas por cuatro o seis columnas adosadas a una pilastra cilíndrica de mayor tamaño, existe entonces un ritmo a lo largo de todo el crucero, ordenado y reticular. En las naves laterales hay bóvedas de crucería ornamentadas que se usan como un recurso estructural del gótico.

La cúpula central está revestida en el exterior por azulejos amarillos y representa la imagen del edificio y contiene un lucernario horizontal por el que la luz natural ilumina el interior de piedra blanca y los mármoles blancos de los pavimentos, resultando en un espacio muy claro e iluminado.

A pesar de las posteriores intervenciones para terminar el edificio, se respeta en la medida de lo posible la planta original y el estilo barroco. El edificio final que se construyó fue el de una catedral de menor altura que la del croquis original planteado por Vicente Acero, mezclando estilos rococó y neoclásico.



180



181

180 Planta de la catedral de Cádiz
181 Alzado longitudinal de la catedral de Cádiz



182

En el alzado principal frente a la plaza se compone de un cuerpo base macizo de estilo barroco sobre el que se levantan dos torres conocidas como la “torre de poniente” (izquierda) y la “torre de levante” (derecha). El cuerpo central superior contiene un frontón.¹⁸³

El alzado de *la catedral hundida* es sustancialmente igual al de su referencia en el mundo real, con algunas diferencias como una cúpula central de mayor escala y que mantiene un remate en la punta como los proyectados en los primeros croquis, a parte de la degradación general del alzado por acción del mar y la presencia de algas y agua por estar sumergida. Se mantienen los giros en fachada, los ornamentos y aberturas. En el interior se representan las bóvedas de las naves laterales y el sistema estructural de columnas adosadas sobre la pilastra, también se observan motivos barrocos en los planos de fondo inspirados en los de la catedral de Cádiz.

182 Alzados de catedral hundida y catedral de Cádiz

183 Jiménez Mata, J. J. (2012). *Vicente Acero y la Catedral Nueva de Cádiz*. Quorum.



184



185

184 Bóvedas de crucería en nave interior en catedral hundida

185 Motivos barrocos en interior de catedral hundida

BLASPHEMOUS II: LAS DOS LUNAS / LA ALHAMBRA



Las dos lunas son uno de los últimos niveles presentes en el segundo juego. Es un palacio de estilo nazarí que recoge diversos espacios y arquitecturas presentes en La Alhambra de Granada. A pesar de que no es posible establecer una cronología concreta, las investigaciones acerca del contexto histórico de La Alhambra revelan que se trataba de una ciudadela conocida como “Qal’at al-hambra” o *fortaleza roja*¹⁸⁷, un recinto amurallado con 22 torres desiguales que podemos entender en tres partes: Defensas, patios, y ornamentos.

Las defensas engloban tanto los 2.200m de murallas mampuestas con albañilería de piedra y ladrillos enlucidos como la alcazaba. Esta última funcionaba como cuartel general y es la construcción más antigua de la ciudad. Comprende varias torres, pero la torre de la vela es la más alta y representativa: Era un lugar de observación con una espadaña desde donde se podían divisar los cuatro puntos cardinales.¹⁸⁸

186 Palacio de las dos lunas y su reflejo en el lago

187 Grabar, O., & López Muñoz, J. L. (1988). *La Alhambra: iconografía, formas y valores* (4a ed.). Alianza.

188 Cabrera Orti, M. A. (2007). *7 paseos por la Alhambra*. Proyecto Sur de Ediciones.



189



190

189 La alhambra, Granada.

190 Torre de la vela de La Alcazaba

Los patios son el principal elemento articulador de las distintas zonas de La Alhambra: El patio de los leones, uno de los lugares más emblemáticos de la ciudad, compone el palacio al que pertenece: Las investigaciones arqueológicas señalan que la construcción de este patio se llevó a cabo sobre un jardín previo de la época almorávide.

Algunas de las dependencias que este patio articula son la sala de los mocárabes, la sala de los reyes y la sala de los abencerrajes. Eran espacios ceremoniales y en ellos se realizaban audiencias y fiestas. En su interior contienen motivos geométricos y pinturas, así como pasajes del Corán y mocárabes, que son piezas tridimensionales que se cuelgan de los techos, produciendo una estructura similar a las estalactitas.

En *las dos lunas*, se visitan varias salas con combinaciones de estos mismos motivos ornamentales: Los mocárabes en el plano de juego, y los arcos en el plano de fondo. Genera escenarios en donde el jugador puede suponer un uso ceremonial, similar al de las salas de La Alhambra.

El propio patio de los leones consiste en un espacio abierto de 28'50 x 25'70m con pórticos de arcos que descansan sobre columnas de mármol¹⁹¹. en el centro del patio hay una fuente con doce leones que representa el mar de Judea sostenido por las doce tribus de Israel, el agua de la fuente se confunde con el suelo de mármol: también hay cuatro pequeños canales por los que fluye el agua.

191 Grabar, O., & López Muñoz, J. L. (1988). *La Alhambra: iconografía, formas y valores* (4a ed.). Alianza.

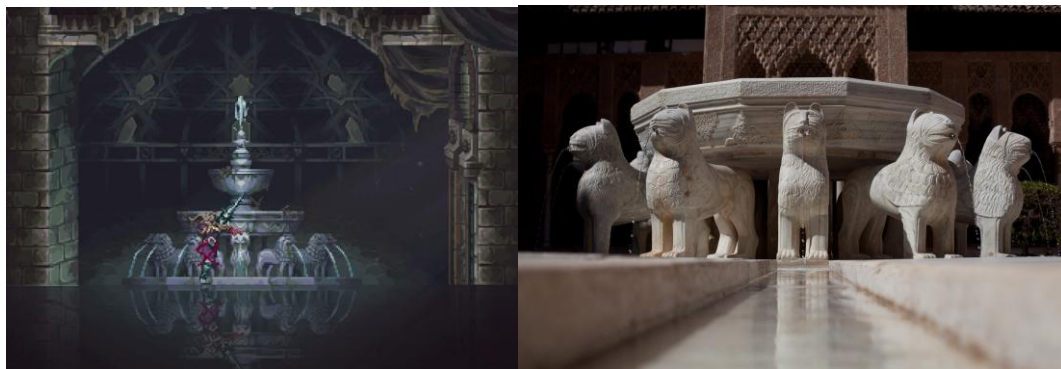


192



193

192 Motivos ornamentales en La Alhambra y en las dos lunas
193 Patio de los leones en La Alhambra



194

Blasphemous representa los alzados del patio de los leones como una de las partes más centrales del mapa de las *dos lunas*, demostrando su importancia tanto a nivel de videojuego como de la realidad.

Un elemento característico en La Alhambra es el agua: Es una necesidad vital, pero también se emplea para el regadío y para fines religiosos y estéticos. Las aguas de la alhambra no son solo agua, son reflejos. El uso del reflejo es un recurso típico en la arquitectura andalusí, representando otra dimensión, el mundo al revés a través de los sueños.¹⁹⁵

Este concepto se explora de manera literal en *las dos lunas*, pues al interactuar con la fuente de los leones, el personaje será llevado a la versión reflejada del palacio, en donde se produce una inversión del espacio: El techo se hace suelo, las luces se encienden, y el día se convierte en noche.

194 Fuente de los leones en las dos lunas

195 Cabrera Orti, M. A. (2007). *7 paseos por la Alhambra*. Proyecto Sur de Ediciones.



196



197

196 Escenas del patio los leones y su reflejo en las dos lunas
197 Suelo / techo de mocárabes

5. CONCLUSIONES

Tras esta investigación acerca de la relación entre la arquitectura, el cine y los videojuegos, se concluye con resultados que demuestran cómo en el siglo XXI la arquitectura en los videojuegos logra trascender un paso más allá del cine, habiéndose convertido no solo en un vehículo narrativo, sino en un elemento fundamental en el desarrollo de videojuegos:

Se ha demostrado cómo la arquitectura es una poderosa herramienta expresiva en el género del terror, que funciona en base a los principios psicológicos y emocionales de sus personajes y espacios. También se ha explicado cómo el itinerario a seguir dentro de un videojuego condiciona la experiencia espacial del jugador, creando un paseo arquitectónico virtual. Y se ha manifestado cómo la representación de la arquitectura histórica en un videojuego puede producir una relación cultural y folklórica con el mundo real a través de la pantalla.

Además, se subraya el cada vez mayor potencial que tienen los videojuegos para integrar distintas ideas y disciplinas y generar una obra interactiva y original que invita no solo a la visualización, sino a la experimentación activa del medio. Si bien los estudios que preceden a este trabajo demuestran la versatilidad de la arquitectura en este campo, se corrobora mediante los ejemplos analizados, una simbiosis muy fértil con los videojuegos, y con el cine como precursor de estos.

A pesar de que los videojuegos pueden llegar a ser sumamente complejos, aquellos juegos que tratan con sensibilidad el espacio e integran tanto cine como arquitectura para desarrollar una narrativa, son recordados hoy en día como obras maestras en una era en donde la tecnología y lo digital son cada vez más importantes en la industria del entretenimiento y nuestras vidas como jugadores, espectadores, y habitantes.

BIBLIOGRAFÍA

- Ando, T., & Auping, M. (2003). *Tadao Ando : conversaciones con Michael Auping*. Gustavo Gili.
- Cabrera Orti, M. A. (2007). 7 paseos por la Alhambra. Proyecto Sur de Ediciones.
- Condit, C. W. (1975). *American building: materials and techniques from the first colonial settlements to the present*. University of Chicago Press.
- Fernández Serrano, J. L., & Córdoba Jurado, J. L. (1987). *Itinerario por la Mezquita Catedral de Córdoba*. José Luis Fernández Serrano.
- Foucault, M., & Garzón del Camino, A. (1984). *Vigilar y castigar : nacimiento de la prisión* ([14a ed.]). Siglo XXI de España Editores.
- Goh, G. Y., Miksic, J. N., & Aung-Thwin, M. (Eds.). (2018). *Bagan and the world : early Myanmar and its global connections*. ISEAS Yusof Ishak Institute.
- Grabar, O., & López Muñoz, J. L. (1988). *La Alhambra: iconografía, formas y valores* (4a ed.). Alianza.
- Ivanoff, P., Asturias, M. A., & Blanco Catala, J. (1972). *Civilizaciones maya y azteca*. Mas-lvars.
- Jiménez Mata, J. J. (2012). *Vicente Acero y la Catedral Nueva de Cádiz*. Quorum.
- King, S. (1977). *El resplandor*. Doubleday.
- King, S. (1980). *Las cuatro estaciones* (pp. 405-479). Editorial Plaza & Janés.
- Lleó Cañal, V., & García, M. (2002). *El Real Alcázar de Sevilla*. Lunwerk.
- Moneo Vallés, R. (2017). *La vida de los edificios: la Mezquita de Córdoba, la Lonja de Sevilla y un Carmen en Granada*. Acantilado.
- Muñoz, A. L. (2015). *Construction of the Fantastic in Silent Hill 4: The room*. *Brumal Revista De Investigación Sobre Lo Fantástico*, 3(1), 55-72.
- Nitsche, M. (2008). *Video game spaces: Image, play, and structure in 3D game worlds*. MIT Press.
- Resmini, A. (2021). *The organization and exploration of space as narrative: Information architecture in video games*. A. Resmini, S. A. Rice, & B. Irizarry, *Advances in information architecture* (Human Computer Interaction Series). Springer.
- Sánchez García, M. (2020). *Historic spaces and architectures in videogames* [Dossier]. *Culture & History Digital Journal*, 8(1). CSIC Instituto de Historia. <https://cultureandhistory.revistas.csic.es/index.php/cultureandhistory/article/download/175/574>
- Sicart, M. (2008). *Defining game mechanics*. *Game Studies*, 8(2). <https://gamestudies.org/0802/articles/sicart>
- Villalobos Guzmán, S. A. (2024). *Espacios liminales: El valle inquietante reflejado en la arquitectura*. Bitácora Arquitectura, 54.
- Zumthor, P. (2004). *Pensar la arquitectura*. Gustavo Gili.

LUDOGRAFÍA

- Capcom. (1996). *Resident Evil* [Videojuego]. Capcom.
- GenDesign & Japan Studio. (2016). *The Last Guardian* [Videojuego]. Sony Interactive Entertainment.
- Konami. (1999). *Silent Hill* [Videojuego]. Konami.
- Konami. (2001). *Silent Hill 2* [Videojuego]. Konami.
- Konami. (2004). *Silent Hill 4: The Room* [Videojuego]. Konami.
- Team Ico. (2001). *Ico* [Videojuego]. Sony Computer Entertainment.
- Team Ico. (2005). *Shadow of the Colossus* [Videojuego]. Sony Computer Entertainment.
- thatgamecompany. (2012). *Journey* [Videojuego]. Sony Computer Entertainment.
- thatgamecompany. (2019). *Sky: Children of the Light* [Videojuego]. thatgamecompany.

- The Game Kitchen. (2019). *Blasphemous* [Videojuego]. Team17 Digital Ltd.
- The Game Kitchen. (2023). *Blasphemous 2* [Videojuego]. Team17 Digital Ltd

ARQUITECTURA Y PLANIMETRÍA

- Aníbal González. (1928). *Plaza de España*, Sevilla, España.
- Bernard Poyet. (1785). *Proyecto de hospital circular para el Hôtel-Dieu*, París, Francia.
- Desconocido. (siglo X-XVI). *Alcázar de Sevilla*, Sevilla, España.
- Desconocido. (siglo XIII-XV). *Alhambra*, Granada, España.
- Desconocido. (siglo XIV). *Baños de María de Padilla*, Alcázar de Sevilla, Sevilla, España.
- Desconocido. (1997). *Bisham Manor*, LaGrange, Georgia, EE.UU.
- Desconocido. (siglo VIII-XVI). *Mezquita-Catedral de Córdoba*, Córdoba, España.
- Freelan Oscar Stanley, Thielman Robert Weiger y Henry Rogers. (1907 – 1910) *The Stanley Hotel*, Colorado, EE.UU.
- George B. Post & Sons. (1924). *Roosevelt Hotel*, Nueva York, EE.UU.
- Gilbert Stanley Underwood. (1937) *Timberline Lodge*, Oregon, EE.UU.
- Kyansittha. (c. 1080). *Pathothamya*, Bagan, Birmania (Myanmar).
- Le Corbusier (1931) - *Villa Savoye*, Poissy, Francia.
- Narapatisithu. (1183). *Sulamani Pahto*, Bagan, Birmania (Myanmar).
- *Plantas de la mezquita-catedral de Córdoba dibujadas por Antonio Almagro Gorbea*
- Vicente Acero. (siglo XVIII). *Catedral de Cádiz*, Cádiz, España.

PELÍCULAS, SERIES Y DOCUMENTALES

- Benioff, D., & Weiss, D. B. (Creadores). (2011–2019). *Juego de tronos* [Serie de televisión]. HBO.
- Best Documentary. (2023, marzo 4). *El paisaje sagrado de Birmania: un viaje a la ciudad de los 3000 templos* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=lqBnVo0Nf88>
- DreamWorks Animation. (2000). *The road to El Dorado* [Película]. DreamWorks Pictures.
- Flanagan, M. (Creador y Director). (2018). *La maldición de Hill House* [Miniserie]. Netflix.
- Fowler, J. (Director). (2020). *Sonic the Hedgehog* [Película]. Paramount Pictures.
- Fun TV. (2001). *The making of Silent Hill 2* [Documental]. Konami Computer Entertainment Tokyo.
- Håfström, M. (Director). (2007). *1408* [Película]. Metro-Goldwyn-Mayer; Dimension Films.
- Hooper, T. (Director). (2019). *Cats* [Película]. Universal Pictures.
- INAH TV. (2020, marzo 31). *Chichén Itzá, La invasión perpetua*. PIEDRAS QUE HABLAN [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=kAL8Pd58-oY&ab_channel=INAHTV
- INAH TV. (2020, abril 8). *Palenque, La Moneda de Jade*. PIEDRAS QUE HABLAN [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=HN4LgPk7ovs&t=585s&ab_channel=INAHTV
- Kadish, A. (Productor), & Suykin, J. (Productor). (1990). *La escalera de Jacob* [Película]. TriStar Pictures.
- Kubrick, S. (Director). (1980). *El resplandor* [Película]. Warner Bros.

- Lang, F. (Director). (1927). *Metropolis* [Película]. Ufa.
- Lucas, G. (Director). (2002). *Star Wars: Episodio II - El ataque de los clones* [Película]. Lucasfilm.
- Man Ray. (1929). *Les mystères du château du dé* [Película]. Francia.
- Verbinski, G. (Director). (2011). *Rango* [Película]. Paramount Pictures; Nickelodeon Movies.
- Wiene, R. (Director). (1920). *El gabinete del Dr. Caligari* [Película].

ARTÍCULOS Y PÁGINAS WEB

- ArquíVolta. (2018, 1 de octubre). *La arquitectura de las ciudades imaginarias*. ArquíVolta. <https://estudioarquivolta.wordpress.com/2018/10/01/la-arquitectura-de-las-ciudades-imaginarias/>
- García Raso, D. (2019, mayo 2). *A vueltas con la disonancia ludonarrativa*. Héroes de Papel. <https://blog.heroesdepapel.es/a-vueltas-con-la-disonancia-ludonarrativa/>
- Garrido, I. (2023, 6 de noviembre). *Arquitectura victoriana y su relación con el cine de terror*. Architectural Digest. <https://www.admagazine.com/articulos/arquitectura-victoriana-y-su-relacion-con-el-cine-de-terror>
- Guinness World Records. (2023, 25 de agosto). *Most users in a concert themed metaverse hangout*. <https://www.guinnessworldrecords.com/world-records/753070-most-users-in-a-concert-themed-metaverse-hangout>
- Infobae. (2025, 11 de febrero). *La cripta árabe escondida bajo el Real Alcázar de Sevilla: unos baños del siglo XII que han sido escenario de Juego de Tronos*. <https://www.infobae.com/espana/viajes/2025/02/11/la-cripta-arabe-escondida-bajo-el-real-alcazar-de-sevilla-unos-banos-del-siglo-xii-que-han-sido-escenario-de-juego-de-tronos/>
- Jiménez Alcázar, J. F. (2018, 4 de octubre). *La imagen icónica del pasado a través del videojuego*. Héroes de Papel Blog. <https://blog.heroesdepapel.es/la-imagen-iconica-del-pasado-a-traves-del-videojuego/>
- Oway Tours. (2025, abril). *Los Baños de Doña María de Padilla del Alcázar de Sevilla*. <https://owaytours.com/blog/los-banos-de-dona-maria-de-padilla-del-alcazar-de-sevilla/>
- Pedrosa, J. M. (2018, 18 de septiembre). *Los baños de doña María de Padilla en Sevilla y los baños de Livia en Roma*. Centro Virtual [Cervantes](https://cvc.cervantes.es/el_rinconete/anteriores/septiembre_18/18092018_01.htm). https://cvc.cervantes.es/el_rinconete/anteriores/septiembre_18/18092018_01.htm
- Spain Audiovisual Hub. (s.f.). *Blasphemous*. Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital. <https://spinaudiovisualhub.mineco.gob.es/es/panorama/videojuegos/blasphemous>
- Stouhi, D. (2020, junio 16). *From backdrop to spotlight: The significance of architecture in video game design*. ArchDaily. <https://www.archdaily.com/938307/from-backdrop-to-spotlight-the-significance-of-architecture-in-video-game-design>
- Venegas, A. [@Albertoxvenegas]. (2020, 2 de abril). *Hilo con propuestas de videojuegos históricos con los que aprender algo de historia recomendados por curso, currículo y estándares* [Tuit]. X. <https://x.com/Albertoxvenegas/status/1245079003448442880>

