



**«GAMING
THROUGH
ARCHITECTURAL
DRAWING».**
**EXPOSICIÓN EN
EL
METAVERSO**

Manuel *Saga* Sánchez García

Politecnico di Torino/ Universidad de Granada

saga@manuelsaga.com

doi: 10.30827/sobre.v8i.25164

«Gaming Through Architectural Drawing» es una exposición digital en el metaverso, sobre arquitectura y videojuegos, celebrada en el Centro Cultural Virtual Meetaverse en colaboración con la Fundación Arquia y la Universidad de Granada, del 25 de mayo al 15 de junio de 2022 y cuyo comisario es Manuel *Saga* Sánchez García.

¿Se puede aprender arquitectura a través de los videojuegos? ¿Poseen los videojuegos un rol en la formación de los arquitectos y arquitectas del presente? Estas preguntas, sencillas de contestar en conversaciones cotidianas e informales, son a menudo muy complejas de implementar en la realidad académica de las universidades y escuelas de arquitectura contemporáneas, particularmente en entornos de alta exigencia técnica. Esta exposición muestra una serie de experimentos de innovación docente desarrollados en las universidades de Granada, de Zaragoza y de los Andes de Bogotá, en los que estudiantes de arquitectura y otras disciplinas analizaron diferentes videojuegos y desarrollaron prototipos de un fuerte carácter arquitectónico.

La aplicación de técnicas de dibujo arquitectónico tradicional, tales como el dibujo a mano, la sección y la axonometría, ha demostrado ser de gran utilidad para el estudio de edificios y paisajes digitales, así sean técnicas originalmente desarrolladas para el levantamiento de arquitecturas construidas.

La capacidad del dibujo arquitectónico tradicional para adaptarse y atender a fenómenos transmedia

[Enlace a vídeo](#)



ofrece resultados de gran carga estética y conceptual, hibridando los aprendizajes de la composición arquitectónica disciplinar a las arquitecturas y estilos del videojuego contemporáneo. Se busca de este modo incidir en el bagaje cultural y estético que, si bien se hace presente en los videojuegos, a menudo es considerado aparte de otras manifestaciones culturales contemporáneas. Construimos así una historia de la arquitectura del videojuego, otorgándole un rol en aquella otra *gran* historia de la arquitectura nacida a finales del siglo XIX y todavía en discusión a día de hoy.

La exposición «Gaming Through Architectural Drawing» se inauguró el miércoles 25 de mayo de 2022 en Meetaverse, una plaza social en el metaverso que produce e investiga sobre los nuevos formatos de expresión cultural que ofrece la realidad virtual: conferencias, exposiciones, contenidos audiovisuales, teatro y otros formatos culturales tradicionales adaptados a los entornos virtuales.

Durante el acto de presentación se comentaron las diferentes obras expuestas y se realizó una charla coloquio sobre el papel de la arquitectura en los videojuegos en la que participaron como invitados la arquitecta Raquel Martínez, directora del Grado en Arquitectura de la Universidad Rey Juan Carlos, y el arquitecto y comunicador Lope de Toledo. La grabación del evento está disponible en el canal de YouTube de Meetaverse y en la mediateca/filmoteca de la Fundación Arquia:

[Enlace a conferencia](#)





Figura 1. Bitácora de viaje: Bioshock Infinite. Ana García Linares, TFG "Arquitecturas físicas y digitales. Análisis comparativo de la saga de videojuegos Bioshock", tutelado por el profesor Rafael de Lacour, de la Universidad de Granada, y mentorizado por Manuel Saga Sánchez García, curso 2018/19. Basado en Bioshock Infinite, videojuego de Irrational Games, 2013. Cortesía de la autora

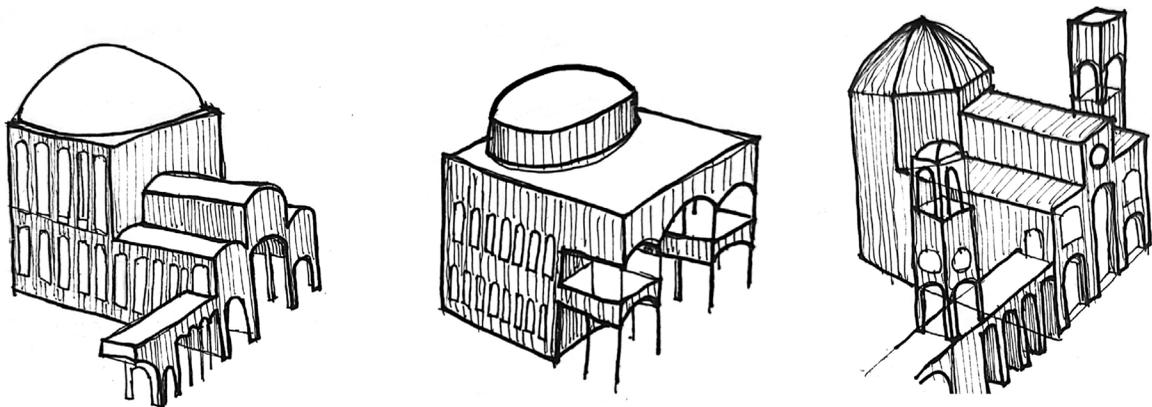
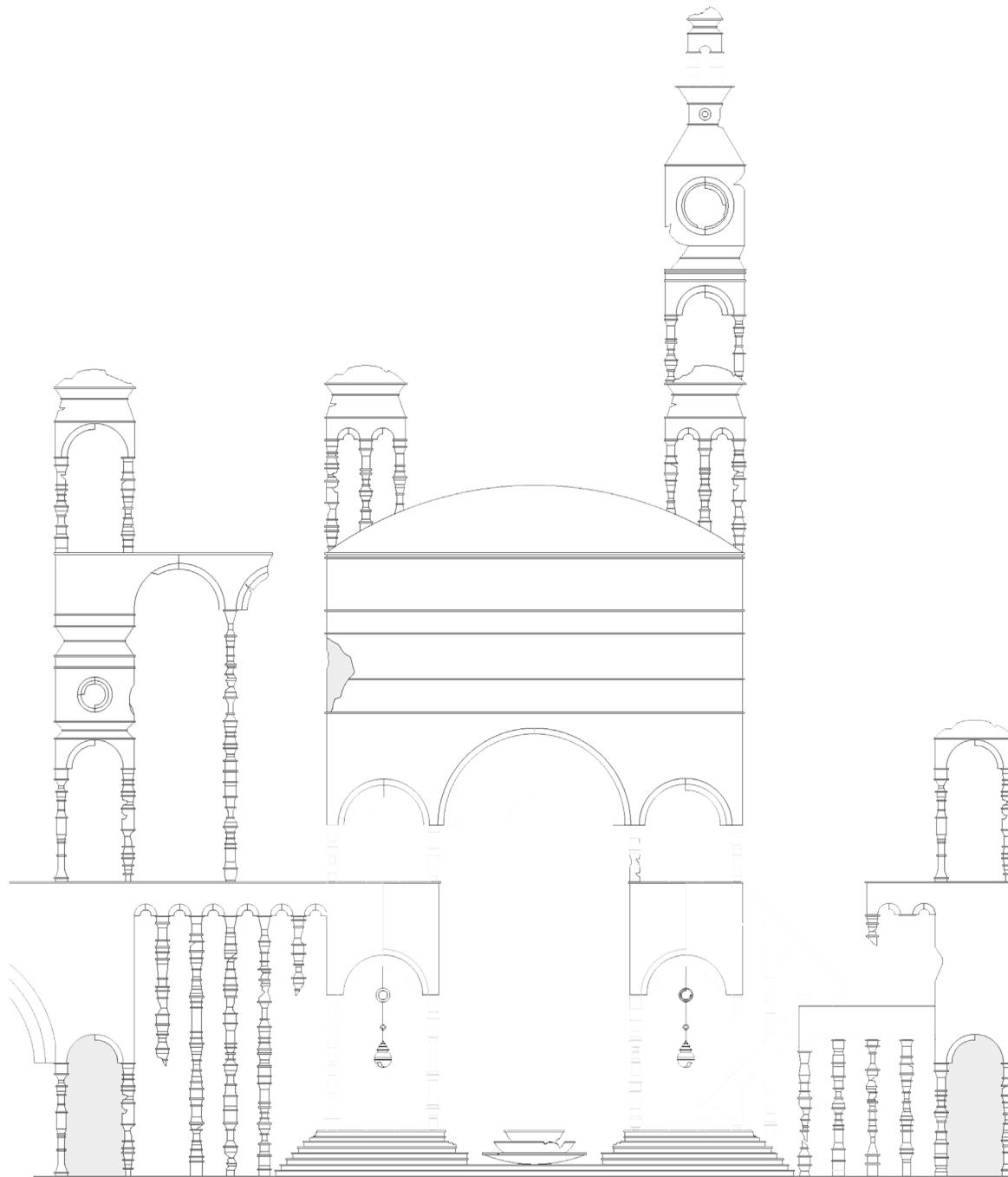
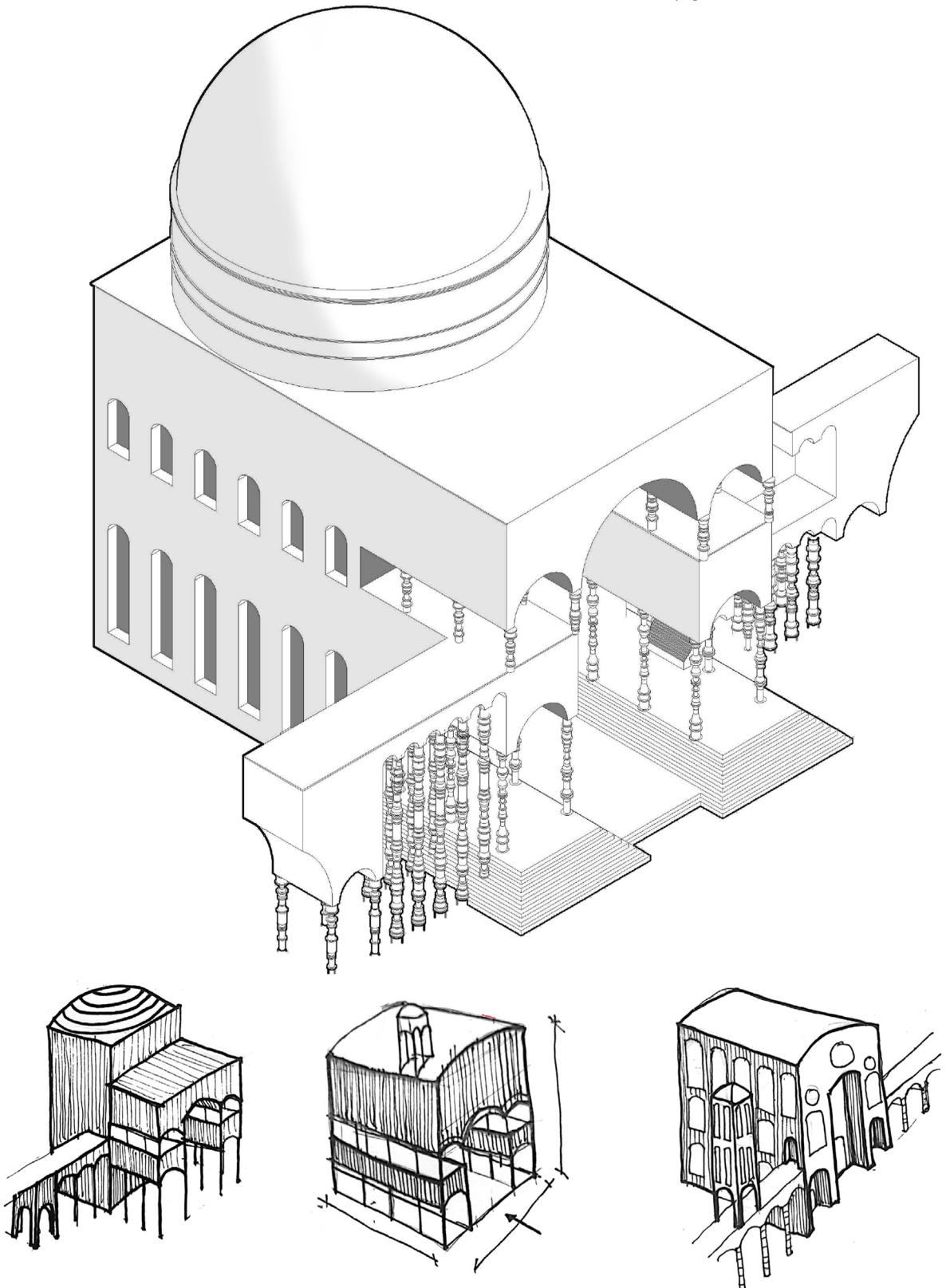


Figura 2. GRIS: La catedral. Pablo Muñoz Barco, TFG "Dibujo virtual. Construir a través de la mano", tutelado por el profesor Rafael de Lacour, de la Universidad de Granada, y mentorizado por Manuel Saga Sánchez García, curso 2020/21. Basado en GRIS, videojuego de Nómada Studio, 2018. Cortesía del autor



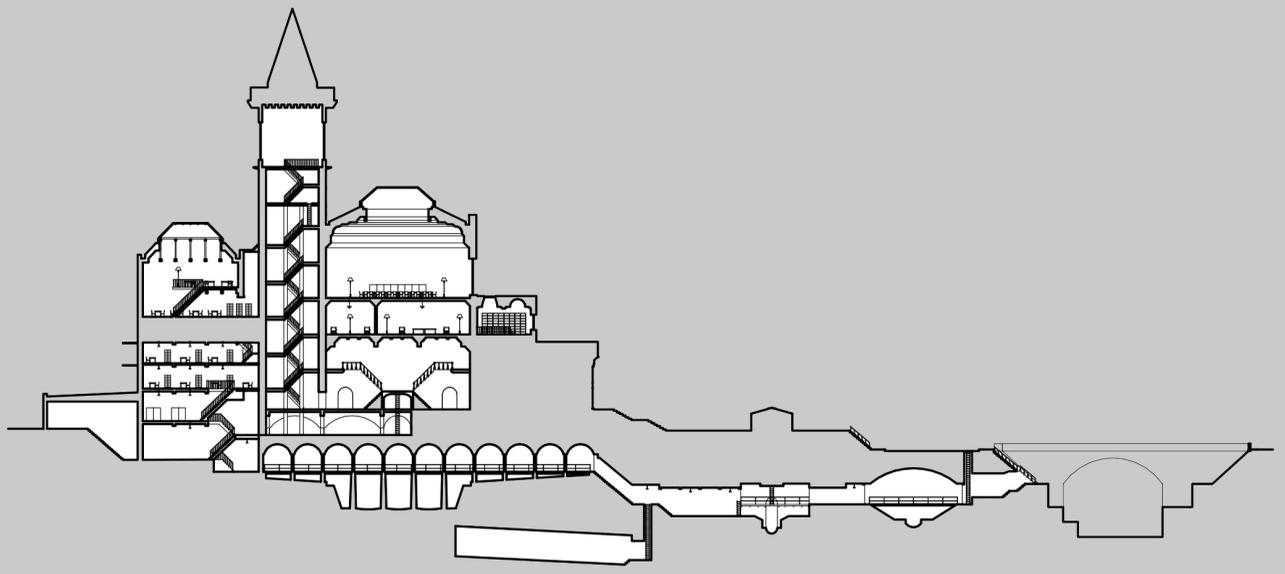
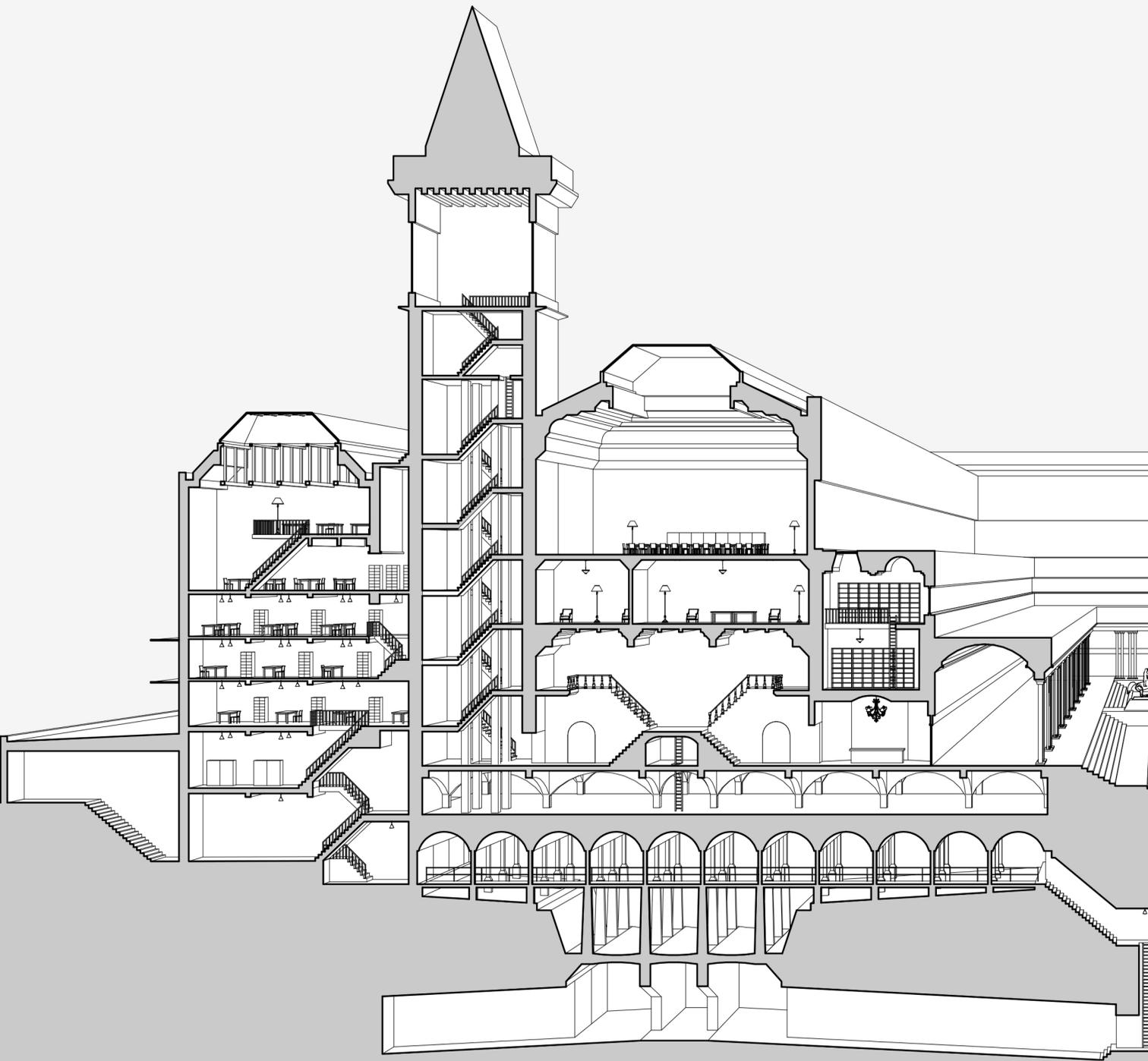
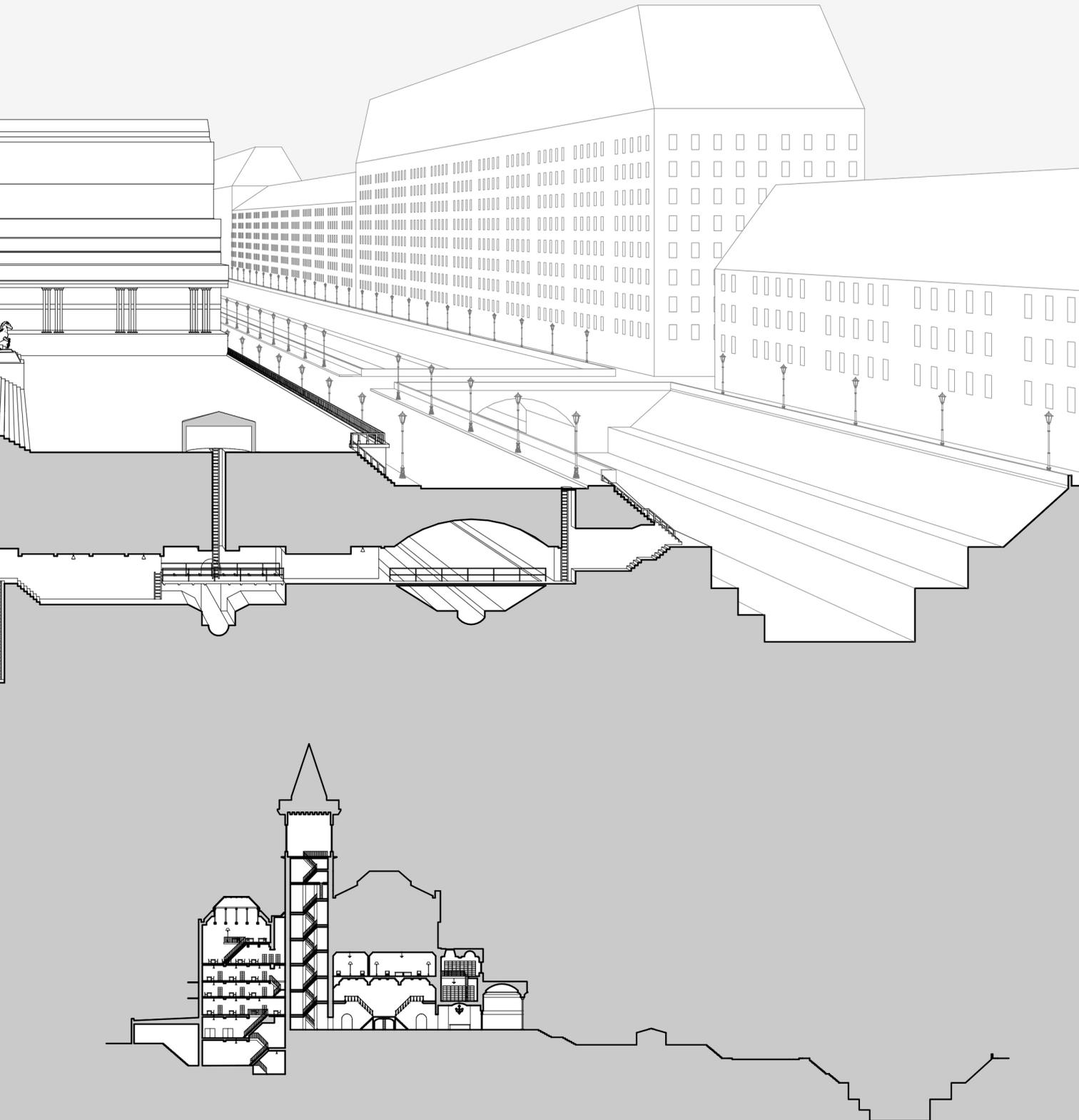
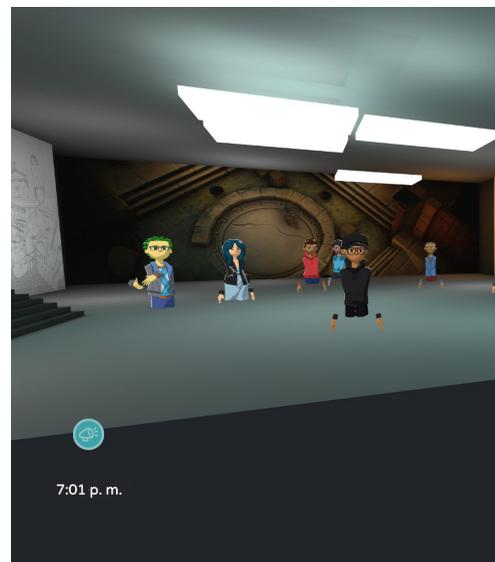


Figura 3. *Calvino Noir: El ayuntamiento.* Jacob Jiménez Fernández, TFG "Arquitectura del mundo virtual. Trascendencia de la sección arquitectónica como escenario narrativo del videojuego", tutelado por el profesor Rafael de Lacour, de la Universidad de Granada, y mentorizado por Manuel Soga Sánchez García, curso 2020/21. Basado en *Calvino Noir*, videojuego de Calvino Noir Ltd., 2015. Cortesía del autor





Figuras 4-12. Capturas de pantalla de la exposición en Meettaverse.

